

СТАТЬИ

УДК 340.12

Действие правовых норм в цифровом медиапространстве и семантические пределы права

В. В. Архипов

Для цитирования: Архипов В. В. Действие правовых норм в цифровом медиапространстве и семантические пределы права // Правоведение. 2019. Т. 63, № 1. С. 8–27.
<https://doi.org/10.21638/spbu25.2019.101>

В условиях цифровой трансформации общества актуализируется круг юридических проблем, связанных с пределами вмешательства реального права в виртуальное пространство. В статье предлагается рассматривать подобные правовые коллизии медиального поворота в качестве отражения универсальной проблемы отношения права к цифровому медиапространству. Теоретико-правовая интерпретация данной проблемы, выражающаяся в концепции семантических пределов права, предполагает установление пределов разумного толкования (и, как следствие, действия) правовых текстов, а также поиск границ между абсурдом и здравым смыслом. Предлагается методология реконструкции семантических пределов права, основанная на двух критериях: «серьезности» (конвертируемой социально-валютной ценности предмета отношений в интерпретации Т. Парсонса, С. Абрутина и др.) и «реальности» (функциональной адекватности предмета центральному значению правовой нормы в терминологии Г. Харта). В условиях медиареальности данная методология позволяет отделить абсурдные ситуации от ситуаций, где необходимо взвешивание ценностей в значении подхода Р. Алекси, а также от ситуаций, соответствующих здравому смыслу. Концепция может быть использована при структурировании юридической аргументации, оценке правоприменительных и законодательных инициатив, а также послужить целям развития дискурса общей и отраслевой теории права, общего междисциплинарного дискурса медиального поворота.

Ключевые слова: право, теоретическая социология, медиальный поворот, цифровые технологии, виртуальная реальность, магический круг, информация, абсурд, здравый смысл, семантика, семантические пределы права.

Архипов Владислав Владимирович — канд. юрид. наук, доц., Санкт-Петербургский государственный университет, Российская Федерация, 199034, Санкт-Петербург, Университетская наб., 7–9; советник международной юридической фирмы Dentons, Российская Федерация, 191011, Санкт-Петербург, Невский пр., 32А; v.arhipov@spbu.ru

© Санкт-Петербургский государственный университет, 2020

Введение

В 2016 г. в российской судебной практике произошло, казалось бы, незначительное событие. Один из работников Роскомнадзора, пожелавший остаться анонимным, описал ситуацию так: «Однажды к нам поступило решение суда о блокировке сайта с информацией об изготовлении динамита в игре *Minecraft*¹. На сайте было сказано, что если смешать песок и уголь, то получится динамит. И вот думаешь, а что с этим судебным решением делать: нельзя же его исполнять и блокировать *Minecraft* (курсив мой. — В. А.). В итоге мы поговорили с юристами и написали в прокуратуру, чтобы они обратились в суд с просьбой пересмотреть решение»². Впоследствии решение действительно было отменено. Известен и более ранний схожий случай: форум онлайн-игры *Eve Online* был однажды заблокирован по решению Федеральной службы по контролю за оборотом наркотиков в связи с тем, что игроки обсуждали на нем «наркотические средства», которые внутри игры «принимали» персонажи³. Вторая история какого-либо юридического продолжения не получила, но также привлекла внимание юристов, интересующихся проблематикой применения реального права в отношении виртуального пространства. Несмотря на то что практическое значение данных дел вряд ли имеет какое-либо существенное значение, затронутая в них теоретическая проблема симптоматична для условий цифровой трансформации общества и заслуживает самого пристального внимания.

Как видно, в каждом из случаев подразумевается вопрос о том, что в некоторых случаях, связанных с игровой цифровой средой, применение права может быть абсурдным. Однако предложить универсальный критерий абсурдности здесь не так просто. Факт реализации общественных отношений в виртуальном пространстве компьютерной игры сам по себе не может быть универсальным объяснением. В качестве иллюстрации приведем еще один пример: в 2020 г. на одном из серверов той же игры *Minecraft* создана внутриигровая библиотека с реальными экстремистскими материалами⁵. Но и сам факт использования такого рода материалов, однозначно подпадающих под правовое регулирование «реального мира», тоже не может быть единственным критерием. Представим себе, что какая-либо компьютерная игра отправляет к вымышленным экстремистским

¹ URL: <https://www.minecraft.net>. Данная игра — одна из самых популярных в истории. По состоянию на 2019 г. было продано 176 млн копий игры (“Minecraft” has sold 176 million copies worldwide. URL: <https://www.engadget.com/2019/05/17/minecraft-has-sold-176-million-copies-worldwide> (дата обращения: 14.01.2020)). Игра предполагает свободное освоение процедурно генерируемого виртуального мира, позволяя играть в многопользовательском режиме и конструировать практически все что угодно на усмотрение пользователей.

² Я работаю в Роскомнадзоре // *The Village*. 2018. 26 июня. URL: <https://www.the-village.ru/village/people/howtobe/316129-zapreshchalschik> (дата обращения: 14.01.2020). — Подразумевается следующее судебное решение: Решение Заводоуковского районного суда Тюменской области от 12.07.2016 по делу № 2-662/2016. URL: https://zavodoukovsky--tum.sudrf.ru/modules.php?name=sud_delo&srv_num=1&name_op=doc&number=25808719&delo_id=1540005&new=0&text_number=1 (дата обращения: 14.01.2020).

³ См. об этом: *Лихачев Н.* Русский портал *Eve Online* заблокировали за руководство по использованию наркотиков // *Tjournal*. 2012. 12 нояб. URL: <https://tjournal.ru/flood/46910-eve-space-block> (дата обращения: 14.01.2020).

⁴ За исключением случаев, когда это прямо следует из контекста, в настоящей статье термин «виртуальный» используется исключительно в узком техническом смысле среды социального взаимодействия, эмулируемой компьютерными средствами.

⁵ Reporters sans frontières (RSF) crée une faille pour vaincre la censure en construisant un refuge pour la liberté de la presse. Où? À l'intérieur de l'un des jeux vidéo les plus populaires du monde, *Minecraft*. 2020. URL: <https://rsf.org/fr/actualites/rsf-inaugure-la-bibliotheque-libre-un-centre-numerique-de-la-liberte-de-la-presse-au-sein-dun-jeu> (дата обращения: 19.03.2020).

материалам, однако такие материалы становятся прототипами для реальных. Или же, обращаясь ко второму из приведенных выше примеров, игра, посвященная вымышленным наркотическим средствам, вдруг становится инструментом пропаганды запрещенных к обороту вещей.

Обратимся к другим примерам. Поскольку оба рассмотренных выше случая связаны с компьютерными играми, имеет смысл включить их в контекст уже давно известной юридической проблематики правовой природой «виртуальной собственности», т. е. как бы материальных ценностей многопользовательских онлайн-игр, выступающих предметом оборота за реальные деньги. Хорошо известен цивилистический взгляд на данную проблему, предполагающий построение нескольких альтернативных концепций — от сохранения status quo (отношения в данном случае полностью охватываются концепцией использования результатов интеллектуальной деятельности правообладателя) до применения к виртуальным объектам понятия иного имущества⁶. В российской судебной практике, однако, основная дискуссия здесь на данный момент строится вокруг толкования п. 1 ст. 1062 Гражданского кодекса РФ⁷, согласно которому требования граждан и юридических лиц, связанные с организацией игр и пари или с участием в них, по общему правилу не подлежат судебной защите⁸. Несложно увидеть, что и в данном случае речь может идти о пределах возможного «вмешательства» реального права (или инструментов разрешения споров) в виртуальное пространство. Игровой характер отношений, элементы вымышленного мира и другие подобные обстоятельства также вряд ли позволят создать общую концепцию, объясняющую подобные пределы. Сам факт реального экономического взаимодействия пользователей тоже не может дать однозначного *юридического* критерия, поскольку в актуальной практике существует юридический конфликт между пользователями, участвующими в экономическом обороте, и игровыми компаниями, запрещающими это на уровне пользовательских отношений. Однако не будет ли такой запрет недопустимым ограничением гражданской правоспособности?

Наконец, при постановке вопроса, предполагающей не узкий отраслевой анализ подходов к правовой квалификации отдельных отношений, а поиск общего критерия пределов права в данном случае, контекст репрезентативных примеров будет гораздо шире. В каждом из приведенных ранее примеров мы видим нечто общее — это явно или неявно выраженная проблема, которая заключается в том, может ли «настоящее» право распространяться на нечто «ненастоящее» (с обывательской точки зрения prima facie всем известно, что игры — это несерьезно). При таком подходе к общему контексту рассуждения также относятся примеры, которые не обязательно связаны с цифровой средой, вопрос в которых ставится скорее в отношении возможности применять право к контексту, связанному с чем-либо несерьезным, воображаемым или неактуальным, *без нарушения здравого смысла*. Нужно вспомнить как минимум следующие проблемные области: кри-

⁶ См., напр.: Савельев А. И. Правовая природа объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. 2014. № 1. С. 127–150; Архипов В. В. Виртуальная собственность: системные правовые проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр // Закон. 2014. № 9. С. 69–90.

⁷ Гражданский кодекс РФ (часть вторая) от 26.01.1996 № 14-ФЗ (здесь и далее, если не указано иное, нормативно-правовые акты и судебная практика приводятся по СПС «КонсультантПлюс». URL: <http://www.consultant.ru> (дата обращения: 10.04.2020))

⁸ Из последних дел см., напр.: Апелляционное определение Московского городского суда от 14.03.2018 по делу № 33-10610, впоследствии отмененное Постановлением Президиума Московского городского суда от 18.09.2018 по делу № 44г-259/18 таким образом, что дело было направлено на новое рассмотрение в суд первой инстанции. См. также: Решение Чертаповского районного суда г. Москвы от 07.12.2018 по делу № 02-4488/2018.

терии информации, запрещенной к распространению в Интернете⁹; правовые основы ограничения насилия и иных социально-осуждаемых предметов в информационной продукции, предназначенной для детей¹⁰; уголовно- и административно-правовая защита исторической памяти¹¹; правовая оценка объективной стороны преступлений, совершенных с использованием имитации оружия¹²; правовые конфликты относительно пределов допустимого художественного творчества¹³; возможность установления юридических запретов и применения юридической ответственности за шутки, анекдоты и пародии¹⁴.

Общий круг приведенных примеров на первый взгляд может показаться довольно разрозненным, однако все они объединены общим набором признаков: 1) предмет общественных отношений не сводится к материальным объектам или специальным юридическим конструктам (например, обязательствам или юридическим лицам); 2) в каждом случае для целей правовой квалификации необходимо разрешение дополнительной проблемы об относимости какого-либо фрагмента цифровой медиарельности к объему правового регулирования; 3) ошибочное толкование и/или применение права предполагает интуитивную постановку вопроса об абсурдности такого толкования и/или применения. Отметим, что названные признаки характеризует юридически-значимые особенности общественных отношений,

⁹ В первую очередь речь идет о Приказе Роскомнадзора № 84, МВД России № 292, Роспотребнадзора № 251, ФНС России ММВ-7-2/461@ от 18.05.2017, уточняющем критерии «информации, распространение которой [в Интернете] запрещено» в соответствии с п. 1 ч. 5 ст. 15 Федерального закона от 27.07.2006 № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации». В этом Приказе в трех случаях из двадцати семи содержится оговорка о «художественных произведениях», а в двух случаях — о «художественной ценности»; таким образом, подразумевается, что художественные произведения иногда исключаются из сферы права, даже если формально подпадают под определенные критерии.

¹⁰ Подразумеваются ограничения и принципы, отражаемые в первую очередь в возрастных рейтингах. В Российской Федерации действует Федеральный закон от 29.12.2010 № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию». За рубежом известны системы оценки возрастных рейтингов, такие как PEGI (Pan European Game Information) или ESRB (Entertainment Software Rating Board). См. соответственно: PEGI Age Ratings // PEGI. URL: <https://pegi.info/page/pegi-age-ratings> (дата обращения: 14.01.2020); ESRB Ratings Guide // ESRB. URL: http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.aspx (дата обращения: 14.01.2020).

¹¹ Например, известна практика по ст. 20.3 Кодекса РФ об административных правонарушениях от 30.12.2001 № 195-ФЗ, устанавливающей ответственность за пропаганду либо публичное демонстрацию нацистской атрибутики или символики, либо атрибутики или символики, сходных с ними до степени смешения. Очевидна правовая коллизия, например, в случае, когда реконструктор использует нацистскую форму в постановке какого-либо исторического сражения.

¹² Например, в судебной практике ставится вопрос о том, как следует поступить с человеком, который угрожал потерпевшему игрушечным (и здесь прослеживается параллель с имитацией, характерной для виртуального мира) пистолетом и добился этим получения от потерпевшего денег. См., напр., п. 4 действующего на данный момент Постановления Пленума Верховного суда РФ от 27.12.2002 № 29 (ред. от 16.05.2017) «О судебной практике по делам о краже, грабеже и разбое».

¹³ Можно ли привлечь автора к ответственности за экстремизм (или, в ЕС или США, за hate speech), который содержится в высказываниях отрицательных (или любых других) героев, которые говорят от своего лица, а не от лица автора? При кажущейся абсурдности самой постановки вопроса для обычного здравомыслящего человека такая проблема нередко обсуждается на практике. Один из ярких недавних примеров — обсуждение одного из выпусков комикса про Дэдпула: *Черных А., Карпенко М., Миронова К.* Роспотребнадзор победил супергероя. Часть комикса о Дэдпуле не допущена к печати в России // Коммерсант. 15.01.2019. С. 5. URL: <https://www.kommersant.ru/doc/3854153> (дата обращения: 14.01.2020); В России отказались допускать к печати часть комикса о Дэдпуле // Lenta.Ru. 2019. 15 янв. URL: <https://lenta.ru/news/2019/01/15/deadpool/> (дата обращения: 14.01.2020).

¹⁴ Наиболее актуальная для российского контекста проблематика отражена в следующем акте: Постановление Пленума Верховного суда РФ от 20.09.2018 № 32 «О внесении изменений в Постановление Пленума Верховного Суда РФ от 28.06.2011 № 11 “О судебной практике по уголовным делам о преступлениях экстремистской направленности”».

возникающих в *медиапространстве*¹⁵. В каждой из указанных проблемных областей прослеживается необходимость поиска «магического круга» (в терминологии Й. Хейзинги)¹⁶ или его аналога, который условно отделяет часть медиапространства, не предполагающую действия «настоящих» правовых норм, от «социальной реальности повседневности», в которой правовые нормы с точки зрения здравого смысла действуют безусловно. Иными словами, рассмотренные примеры могут показаться частными и курьезными, но они отражают общую и серьезную проблему, относящуюся к предмету теории права и изменяющую в контексте общегуманитарных тенденций медиального поворота и изменения качеств медиапространства. Рассмотрим все указанные аспекты последовательно, от общего к частному.

1. Медиальный поворот и медиапространство

Представляется, что наиболее удачно описывает контекст, в котором исследуемая проблема актуализируется, концепция медиального поворота. Концепции информационного общества, цифровой экономики или цифровой трансформации общества составляют основную часть современного смыслового поля медиального поворота, но именно представления о последнем наиболее точно высвечивают основную причину актуальности проблемы — *виртуальность и симуляцию*, свойственные, прежде всего, современным цифровым медиа.

По словам В. В. Савчука, «после череды важнейших для XX и начала XXI в. поворотов все настоятельнее слышны голоса призвать суммирующим и, одновременно, фундаментальным медиальный поворот (*medial turn*)»¹⁷; «...медиа — и способ коммуникации, и орудие производства, и *изощенный способ симуляции* (курсив мой. — В. А.), и орудие политической борьбы»¹⁸. Медиальный поворот объединяет все предыдущие повороты. При этом для настоящего исследования наиболее релевантны такие его части, как цифровой поворот¹⁹ и игровой (также известный как «лудический», от лат. *ludus* — игра) поворот²⁰.

¹⁵ Следует согласиться с мнением, согласно которому медиапространство — само по себе не новый феномен. Оно известно на протяжении всей истории общества и развивалось еще в период превалирования устных коммуникаций. Однако создание иммерсивных (предполагающих вовлечение, погружение) сред стало по-настоящему возможным лишь в эпоху цифровых медиа.

¹⁶ Например, «всякое место, где свершается правосудие, — это подлинное теменос, освященное место, отрезанное, отгороженное от обычного мира. Таким образом, сначала выделяют место для суда, а затем созывают суд. Это поистине магический круг (курсив мой. — В. А.), игровое пространство, внутри которого привычное деление людей по их рангу временно прекращается. На время они делаются неприкосновенными» (Хейзинга Й. *Номо Ludens*: статьи по истории культуры / пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова; коммент. Д. Э. Харитоновича. М.: Прогресс-Традиция, 1997. URL: http://lib.ru/FILOSOF/HUIZINGA/huizinga.txt_with-big-pictures.html (дата обращения: 14.01.2020)). В отношении современных интерпретаций см. также: *Consalvo M. There is No Magic Circle // Games and Culture. 2009. Vol. 4, no. 4. P. 408–417; Stenros J. In Defence of Magic Circle: The Social and Mental Boundaries of Play // Proceedings of DiGRA Nordic 2012 Conference: Local and Global — Games in Culture and Society. Digital Games Research Association, 2012. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.43543.pdf> (дата обращения: 14.01.2020).*

¹⁷ Савчук В. В. *Медиафилософия. Приступ реальности*. СПб.: Издательство ПХГА, 2013. С. 19.

¹⁸ Там же. С. 23.

¹⁹ См., напр.: *Udupa S., Costa E., Budka P. The Digital Turn: New Directions in Media Anthropology. Discussion Paper for the Follow-Up E-Seminar on the EASA Media Anthropology Network Panel “The Digital Turn” at the 15th European Association of Social Anthropologists (EASA) Biennial Conference, Stockholm, Sweden, 14–17 August 2018 // Media Anthropology Network. 2018. URL: http://www.media-anthropology.net/file/udupa_costa_budka_digital_turn_discussion_paper.pdf (дата обращения: 14.01.2020).*

²⁰ Пожалуй, наиболее точно игровой поворот в культуре и в теории медиа описан в следующей работе: *Raessens J. The Ludic Turn in Media Theory // Utrecht University Repository, 2012. URL: <https://dspace.library.uu.nl/handle/1874/255181> (дата обращения: 14.01.2020).*

В контексте анализа составляющих цифрового поворота Л. Манович противопоставляет объекты «старых» аналоговых медиа и «новые» объекты медиа — *цифровые*. Последние обладают следующими отличительными признаками: 1) они представляют собой нумерические репрезентации, а значит, могут быть описаны математически и поддаваться алгоритмизации²¹; 2) они модулярны или фрактальны, «собираются в объекты большего масштаба, но продолжают сохранять свои отдельные идентичности»²²; 3) нумерическое кодирование и модулярная структура объектов позволяет автоматизировать операции, связанные с созданием и использованием объектов, а также управлением доступом к ним²³; 4) они вариативны и существуют «в различных, потенциально бесконечных версиях»²⁴; 5) данные объекты также представляют собой феномен транскодирования — на одном уровне они часть человеческой культуры, на другом они «принадлежат к собственной космогонии компьютера»²⁵. Приведенная интерпретация прямо или косвенно уже неоднократно использовалась в юриспруденции, например для того, чтобы определить предпосылки системных правовых проблем регулирования Интернета²⁶.

Проблема действия правовых норм в цифровом медиaprостранстве полноценно раскрывается именно в условиях игрового поворота. Как составляющая часть медиального поворота, игровой поворот интересен в том числе в следующих аспектах. С XX в. сама игра (в общефилософском смысле) благодаря исследованиям Й. Хейзинги, Л. Витгенштейна и Р. Кайуа в гуманитарных исследованиях понимается как «онтологическое условие культуры»²⁷. Следование правилам стало интерпретироваться как игра²⁸, получила развитие игровая аналогия в праве²⁹. Современные компьютерные игры, пока еще «слепое пятно гуманитарных исследований»³⁰, включают в себе все типы игр согласно Р. Кайуа (R. Caillois)³¹, и при этом представляют собой «точное измерение “температуры” общественных ожиданий, накала противоречий и социальной дисгармонии довольно заметных

²¹ *Manovich L. The Language of New Media. London, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2001. P. 27.*

²² *Ibid. P. 30–31.*

²³ *Ibid. P. 32.*

²⁴ *Ibid. P. 36.*

²⁵ *Ibid. P. 46–47.*

²⁶ См., напр.: *Архипов В. В. Интернет-право: учебник и практикум для бакалавриата и магистратуры. М.: Юрайт, 2016; Наумов В. Б. Право и интернет: очерки теории и практики. М.: Книжный дом «Университет», 2002.*

²⁷ *Савчук В. В. Медиафилософия. Приступ реальности. С. 135.*

²⁸ Помимо подразумеваемой отсылки к общеизвестным представлениям Л. Витгенштейна, можно привести следующую философскую работу, раскрывающую данное наблюдение в общем виде: *Midgley M. The Game Game // Philosophy. 1974. Vol. 49, no. 189. P. 231–253.*

²⁹ Датский философ права Альф Росс (1899–1979) рассматривал аналогию правил игры в шахматы («базовых» и тактических) и права. См., напр.: *Ross A. On Law and Justice. Clark, New Jersey: The Lawbook Exchange, Ltd., 1959. P. 12.* — Г. Харт основывал свою интерпретацию аналогии на идее о том, что правовая система представляет собой набор определенных правил, которые можно сравнить с правилами игры в сквош и теннис. При этом и в одном, и в другом случае есть «центральное значение» правил и случаи, в которых они по-разному применяются в конкретных ситуациях. Удачное обобщение игровой аналогии в трудах Г. Харта представлено, например, у Дж. В. ван Дорена: *Van Doren J. W. Theories of Professors H. L. A. Hart and Ronald Dworkin — A Critique // Cleveland State Law Review. 1980. Vol. 29, no. 279. P. 279–309.* — Кроме того, следует упомянуть одну из наиболее последовательных и глубоких публикаций, в которых анализируется аналогия права и игры в контексте современного типа научной рациональности и структуралистского подхода: *Jackson B. S. Towards a semiotic model of the games analogy in Jurisprudence // Droit et société. 1991. No. 17–18. P. 99–123.*

³⁰ *Савчук В. В. Медиафилософия. Приступ реальности. С. 135.*

³¹ Там же. С. 136–137.

слов общества»³². Кроме того, в таких играх часть правил игры закреплена на уровне программного кода, а это позволяет, с одной стороны, использовать их как модели для дискуссии о праве как о коде³³, а с другой — выстраивать более общую аналогию между правотворчеством и игровым дизайном³⁴, притом что последний стал самостоятельной областью профессиональной деятельности именно в последние десятилетия³⁵.

В условиях медиального поворота такие его составляющие как цифровой поворот и игровой поворот определяют особенности современного *медиапространства*. Еще в 2010 г. Й. Рессенс приводил следующий пример: «Использование медиа может сначала казаться безвредным, нейтральным развлечением. Помните все эти творческие адаптации Звездных войн на YouTube. Но оно, однако, может оказаться связанным и с политическими целями. Обратите внимание, что турецкий суд недавно заблокировал доступ к YouTube, поскольку на нем были размещены видео, посягающие на Ататюрка, основателя Турецкой Республики; элемент выдумки [англ. make-believe] отсылает к дуальной природе медиа»³⁶. К 2019 г. (и особенно в Российской Федерации, как в одной из немногих юрисдикций, предусматривающих системные правила относительно распространения информации в цифровой среде) значение данной проблематики многократно возросло.

2. Медиапространство, виртуальность и право

К XXI в. человечество переместилось из «обычной» реальности и «обычного» пространства в *медиа*реальность и *медиа*пространство. Данные феномены уже стали предметом изучения преимущественно в неюридических исследованиях. Например, политологи уже обратили внимание на изменения, обусловленные медиальным поворотом. Так, С. В. Володенков указывает: «Политическая реальность трансформируется при помощи средств массовой коммуникации в политическую *медиа*реальность, в большинстве случаев существенно искажающую восприятие в общественном сознании реальных политических процессов, событий и явлений... Мишель Фуко писал о том, что современный человек существует в рамках созданного именно информацией мира, а не мира, о котором у него есть какая-либо информация»³⁷. Некоторые из выводов политологов могут показаться особенно пессимистичными для неоклассических³⁸ позиций: «Специфика политической реальности сегодня задается тенденцией применения элементов шоу

³² Там же. С. 135.

³³ Данное направление исследований было заложено Л. Лессигом. См., напр.: *Lessig L. Code. Version 2.0. New York, Basic Books, 2006.* URL: <http://codev2.cc/download+remix/Lessig-Codev2.pdf> (дата обращения: 14.01.2020).

³⁴ *Архипов В. В.* Правила игры как нормативная система, или Что общего между юриспруденцией и гейм-дизайном // *Логос: философско-литературный журнал.* 2015. Т. 25, № 1 (103). С. 214–225.

³⁵ См., напр.: *Костер Р.* Разработка игр и теория развлечений. Москва: ДМК Пресс, 2018. С. x–xi.

³⁶ *Raessens J.* The Ludic Turn in Media Theory. P. 14. — Лекция, на основе которой подготовлен данный материал 2012 г., была прочитана в 2010 г.

³⁷ *Володенков С. В.* Медиатизация и виртуализация современного пространства публичной политики // *Коммуникология.* 2016. № 4. С. 126.

³⁸ В данном случае термин «неоклассический» используется в контексте следующей публикации: *Тимошина Е. В.* Классика, постклассика... неоклассика: к обоснованию контрпостмодернистской программы в теории права // *Известия высших учебных заведений. Правоведение.* 2014. № 4 (315). С. 6–24.

в политике; теоретическим основанием данного концепта можно назвать “общество спектакля” Ги Дебора. В свою очередь, Ж. Деррида выделяет традиционный и свободный театр... В политической реальности шоу-политика поддерживается акционизмом, мемами на политические темы. В результате вся наша реальность превращается в театр, где люди являются актерами, которые не слышат ответной реакции зрителей... Интернет во многом начинает повторять логику телевидения»³⁹. Медиапространство — часть интерсубъективной социальной реальности, но не все в медиапространстве серьезно настоящее, что допускает возможность распространения правовых норм на соответствующие медиаобъекты.

С учетом родства объекта и предмета исследования, полагаем методологически корректным как минимум учесть подобную трансформацию реальности и для целей правовых исследований. Подчеркнем: это не обязательно подразумевает вывод о том, что и сама правовая реальность в строгом научном смысле слова (а не с точки зрения отдельных идеологических позиций) также становится «шоу, подменяющим реальность». Напротив, здесь мы придерживаемся *sui generis* неоклассических позиций. Предметом нашего исследования, который представляется предельно актуальным и значимым для общества в условиях медиального поворота, является то, *какое отношение должно быть у права к подобному изменчивому медиапространству, характеризуемому виртуальностью и симуляцией*. На более низком уровне теоретических обобщений вопрос может быть поставлен так: в каких случаях правовые нормы в медиапространстве действовать должны, в каких — нет, и каким *конкретно* (в противовес относительно туманным релятивистским рассуждениям, характерным для неюридического социально-гуманитарного дискурса) образом это можно объяснить со степенью ясности, достаточной для юридической аргументации.

Принципиально важно пояснить теоретическую и практическую возможность противопоставления права симулятивной медиареальности. Даже с учетом многочисленных альтернативных подходов к определению права и в целом отсутствия единства в типах правопонимания, *уже в силу самого определения права его невозможно представить как симулякр*. Разумеется, допустимо представить, что нечто в обществе будет обладать мнимыми внешними признаками права, однако это не означает, что право в таком обществе есть. К числу основных признаков права, отражающих его структуру, относится «наличие общепризнанных и общеобязательных правил поведения (правовых норм), конституирующих права и правообязанности субъектов»⁴⁰. Это общее место теории права, и вряд ли есть необходимость снабжать данное наблюдение дополнительными цитатами из иных источников. Наличие общепризнанных и общеобязательных правил в обществе, даже если они имплицитны или отличаются от формально-декларируемых, представляет собой эмпирический социологический факт интерсубъективной социальной реальности. Таким образом, как симулякр возможен лишь отдельный правовой текст либо иной подобный правовой феномен. В ином случае в социальной системе не было бы интегративной подсистемы в терминологии Т. Парсонса⁴¹,

³⁹ Кафтан В. В., Рязанова Л. В. Концепции виртуальной и симулятивной реальности в условиях цифровой трансформации // Власть. 2019. № 3. С. 53–54. — Аналогичный подход см.: Зубанова Л. Б. Современное медиапространство: подходы к исследованию и принципы интерпретации // Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств. 2008. № 2 (14). С. 6.

⁴⁰ Поляков А. В., Тимошина Е. В. Общая теория права: учебник. СПб.: Издательский Дом С.-Петербург. гос. ун-та, Издательство юридического факультета С.-Петербург. гос. ун-та, 2005. С. 109.

⁴¹ См., напр.: Парсонс Т. Система современных обществ / пер. Л. А. Седова и А. Д. Ковалева. М.: Центр гуманитарных технологий, 1998. URL: <https://gtmarket.ru/laboratory/basis/5395> (дата обращения: 14.01.2020).

а вместо организованного общества мы столкнулись бы со случайно оказавшимися рядом разобщенными индивидами.

Таким образом, частные вариации общего подхода к пониманию права не отменяют и не изменяют принципиальную проблему отношения права к (потенциально) симулятивному медиапространству и, на более низком уровне теоретических обобщений, проблему действия правовых норм в таком контексте. Наглядно это видно из эмпирических примеров правовых коллизий, которые в условиях цифровой трансформации общества либо появляются в принципе впервые (как в случае с правовыми проблемами многопользовательских компьютерных игр), либо впервые могут быть осмыслены системно.

3. Теоретико-правовая квалификация проблемы соотношения виртуального и реального

Проблема соотношения виртуального и реального в праве, как она рассматривается в настоящей статье, не является узкоспециальной проблемой, например, гражданского или информационного права. Напротив, она универсальна и ее допустимо выразить в представлении о *семантических пределах права* как условных его границах в медиапространстве (прежде всего, цифровом), устанавливаемых по линии социально-значимых смыслов и подчас трудноразличимых из-за обманчивых условий игрового поворота. Иными словами, необходимо выяснить, в каких случаях отношения в виртуальном мире могут быть предметом регулирования реального права.

Высокое предназначение права как такового заключается в том, чтобы придать конвенциональную определенность неопределенной социальной реальности. С точки зрения теории права рассматриваемая проблема может быть интерпретирована как проблема применения права и проблема действия правовых норм. Однако ее центральная часть сосредоточена именно в области *толкования права* — конституирующей составляющей юридической теории и практики. Допустимо ли интерпретировать тот или иной правовой текст как основание для правовой нормы, распространяющейся на некоторые общественные отношения, опосредуемые медиапространством, для которого подчас характерна симуляция? Если изменить перспективу анализа «магического круга» в таком направлении, то его жизнеспособная интерпретация в юриспруденции будет связана в первую очередь с пределами действия права. Поскольку такие пределы устанавливаются по отношению к медиапространству, т. е. пространству смыслов, и по отношению к объему возможных значений того или иного правового текста (включают ли они те или иные отношения, опосредуемые медиареальностью), считаем возможным обозначить изучаемую проблему как проблему установления семантических пределов права.

Полагаем, именно в этом смысле данная проблема была затронута в истории правовой мысли Л. Фуллером, хотя и не получила до текущего момента надлежащего развития. В «Анатомии права» ученый писал следующее (с учетом значимости цитаты, приведем ее в развернутом виде): «В рамках любого общества есть позиции, которые *настоль противны общеразделяемым положениям, что их с легкостью отметет любой здравомыслящий* (курсив мой. — В. А.) судья. Человек убивает своего отца; отвечая на предъявленное ему обвинение в убийстве, он утверждает, что его отец был добродетельным человеком, который был убежден в существовании рая; таким образом, лишая его жизни, он отправил его в край бесконечного счастья, которое его отец никогда не познал бы на земле... Позиции, подобные только что предложенным, отвергаются не на основании статута, судебного ре-

шения или обычая. Их отрицание зависит не от права. Напротив, можно сказать, что право зависит от их отрицания, когда они представлены на суд обыденного непрофессионального суждения. Определенный внеправовой консенсус относительно того, что с очевидностью преступает границы, необходим для того, чтобы сузить периферию эксплицитного права до работоспособных измерений»⁴².

Таким образом, постулируемая проблема семантических пределов права представляет собой и проблему *онтологии права* — поиска того, что может определить область права как такового, отделить область «правового» от области «неправового», а потому она имеет не только практическое, но и теоретическое значение. Существующие интерпретации концепции «магического круга»⁴³ не позволяют разрешить данную проблему как универсальную правовую проблему в условиях медиального поворота, поэтому необходима разработка отдельного решения.

4. Поиск решений проблемы семантических пределов права

В процессе исследования мы выявили круг потенциально применимых областей юридического знания или концепций, которые гипотетически могли бы быть использованы для разрешения проблемы семантических пределов права.

Среди таких подходов можно отметить в первую очередь попытки реконструкции пределов права исходя из философии морали, так как они традиционно связаны с представлениями о здоровом смысле⁴⁴. Однако подобные представления о пределах права не позволяют разрешить поставленную в статье проблему, поскольку вмешательство реального права в виртуальное пространство часто бывает нейтральным с точки зрения морали. К проблематике семантических пределов права имеет некоторое отношение и известный спор Г. Харта и Л. Фуллера⁴⁵. Намеченная в нем проблема «центра» и «полутени» значений слов, используемых в правовом тексте, может быть интерпретирована как проблема обозначения того круга предметов общественных отношений, применительно к которому возможно действие права. Однако поставленная проблема в нем не решается. Казалось бы, решение следует усматривать в представлениях о критериях абсурдности юридического толкования, ведь допустимо сказать, что семантические пределы права отделяют абсурд от здравого смысла. Кроме того, отсылки к абсурдности исполь-

⁴² Фуллер Л. Л. Анатомия права / пер. с англ. В. В. Архипова // Российский ежегодник теории права. 2009. № 2. С. 313–314.

⁴³ Хейзинга Й. Homo Ludens...; Consalvo M. There is No Magic Circle; Stenros J. In Defence of Magic Circle...

⁴⁴ В этом контексте обратим внимание на анализ, представленный в: Stanton-Ife J. The Limits of Law // The Stanford Encyclopedia of Philosophy. Winter 2016 Edition. URL: <https://plato.stanford.edu/entries/law-limits/> (дата обращения: 14.01.2020). — В англоязычной литературе вопрос о моральных пределах права часто связывают с «принципом вреда», обосновываемым в трудах Дж. Ст. Милля: Mill J. S. Utilitarianism, Liberty and Representative Government. London: Dent, 1920. — Некоторые авторы также предлагали расширить данный принцип до «принципа посягательства» (англ. the offence principle): Feinberg J. Harm to Others. New York: Oxford University Press. 1984. P. 27; Dalton H. L. "Disgust" and Punishment // The Yale Law Journal. 1986–1987. Vol. 96. P. 881–913. — Дж. Раз, напротив, в рассмотрении вопроса о пределах права отталкивался от концепции личной автономии: Raz J. The Morality of Freedom. Oxford: Oxford University Press, 1986.

⁴⁵ См., напр.: Харт Г. Л. А. Позитивизм и разграничение права и морали / пер. с англ. В. В. Архипова // Известия высших учебных заведений. Правоведение. 2005. № 5. С. 104–136; Фуллер Л. Л. Позитивизм и верность праву — ответ профессору Харту / пер. с англ. В. В. Архипова // Там же. № 6. С. 124–159.

зуются как в нормативных правовых актах⁴⁶, так и в реальной судебной аргументации⁴⁷, хотя какое-либо универсальное и неситуативное понимание критериев абсурдности так и не было выработано ни в практике, ни в теории, включая известную в США «доктрину абсурдности»⁴⁸. Относительно уверенно можно сказать лишь то, что антонимом абсурду является здравый смысл⁴⁹. В деонтической логике и попытках обоснования «семантической нормативности» в юриспруденции, предпринятых, например, М. Клаттом⁵⁰, к сожалению, также нельзя усмотреть способы решения поставленной проблемы, поскольку данные направления сосредоточены прежде всего на внутренних формальных связях логики нормативных предписаний, но не на связи слов, используемых в правовых текстах, с внешним по отношению к ним миром. Наконец, развиваемые в междисциплинарных игровых исследованиях идеи о «магическом круге» и их критическое переосмысление⁵¹, притом что это направление по сути очень близко к поставленной проблематике, едва ли могут быть применены в юридической аргументации, которая нуждается в максимально конкретных, практичных и верифицируемых рассуждениях.

В результате по итогам исследования, предшествовавшего настоящей работе, полагаем необходимым заключить, что таким критериям отвечает концепция обобщенных *символических посредников* (англ. *generalized symbolic media*) Т. Парсонса и авторов, развивавших и интерпретировавших его идеи⁵². Данная концепция

⁴⁶ См. напр. п. «b» ст. 32 Венской конвенции о праве международных договоров (заключена в Вене 23.05.1969) и Постановление Европейского суда по правам человека от 24.01.2017 «Дело “Хамтоху и Аксенчик (Khamtohu and Aksenchik) против Российской Федерации”» (жалобы № 60367/08 и № 961/11).

⁴⁷ По состоянию на 17.09.2018 (конечная дата проведения эмпирической части исследования) СПС «КонсультантПлюс» при использовании в критерии поиска запроса «абсурд*» (слова, содержащие корень «абсурд», в том числе производные от данного термина) выдает 649 результатов. В отношении критерия поиска «здравый смысл» — 488. На момент ознакомления читателя с материалами настоящего исследования данные показатели могут измениться. Ограничимся лишь отсылками к нескольким примерам: Определение Приморского краевого суда от 23.06.2014 по делу № 33-5131; Постановление Суда Еврейской автономной области от 13.03.2013 по делу № 4-А-8/2013; Решение Ленинского районного суда г. Владивостока от 18.06.2008 по делу № 2-228/08; Апелляционное определение Пермского краевого суда от 04.02.2015 по делу № 33-887.

⁴⁸ См., напр.: *Jellum L. D. But That Is Absurd! Why Specific Absurdity Undermines Textualism* // *Brooklyn Law Review*. 2011. Vol. 76, no. 3. P. 917–939; *Manning J. F. The Absurdity Doctrine* // *Harvard Law Review*. 2003. Vol. 116, no. 8. P. 2387–2486.

⁴⁹ Т. Рид указывал: «Если есть определенные принципы, а я думаю, что они есть, верить в которые нас заставляет конституция нашей природы и которые с необходимостью принимаем за данность в повседневных жизненных заботах, без возможности дать им обоснование — именно их мы и называем принципами здравого смысла; а то, что явно им противоречит, мы называем абсурдом» (Thomas Reid Quotes // Goodreads. URL: https://www.goodreads.com/author/quotes/17381.Thomas_Reid (дата обращения: 14.01.2020)).

⁵⁰ *Klatt M.*: 1) *Semantic Normativity and the Objectivity of Legal Argumentation* // *ARSP: Archiv für Rechts- und Sozialphilosophie / Archives for Philosophy of Law and Social Philosophy*. 2004. Vol. 90. P. 51–65; 2) *Making the Law Explicit. The Normativity of Legal Communication*. Oxford and Portland, Oregon: Hart Publishing, 2008; *McIntyre J. Making the Law Explicit: The Normativity of Legal Argumentation*. By Matthias Klatt // *The Cambridge Law Journal*. 2011. Vol. 70, no. 3. P. 674–676.

⁵¹ Наиболее релевантные примеры попыток применения концепции «магического круга» в праве представлены в некоторых работах американских авторов. См., напр.: *Duranske B. T. Virtual Law. Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds*. Chicago, Illinois: ABA Publishing, American Bar Association, 2008. P. 75; *Fairfield J. The Magic Circle* // *Vanderbilt Journal of Entertainment & Technology Law*. 2009. Vol. 11, no. 4. P. 831. — Последняя известная попытка общегуманитарного обоснования теории «магического круга» для игрового контекста была дана Я. Стенросом: *Stenros J. In Defence of Magic Circle...* P. 14–15.

⁵² Наиболее полно такой методологический подход на данный момент представлен в: *Abrutyn S. Money, Love, and Sacredness: Generalised Symbolic Media and the Production of Instrumental, Affectual, and Moral Reality* // *Czech Sociological Review*. 2015. Vol. 51, no. 3. P. 445–471.

может быть сопоставлена с представлениями П. Бурдьё о символической экономике⁵³. Однако если французский социолог больше занимался изучением символической «макроэкономики», концепция обобщенных символических посредников сосредоточена на природе «социальной валюты» и механизмах ее конвертации. Согласно работам американского ученого, социальная система складывается из четырех подсистем: политической, экономической, правовой и культурной. У каждой из этих социальных систем есть свой «символический посредник» (англ. *medium*), который может рассматриваться как некая конвертируемая «социальная валюта». Так, власть, понимаемая как право (и в дальнейшем — монополия) на принуждение, — это «символический посредник» для политической системы. Власть, прямо или косвенно, легитимно или нет, может приобретаться посредством денег, а деньги — «символический посредник» экономической системы. Это, по Т. Парсонсу, пример конвертации «социальной валюты». Для данного исследования важно следующее: в обществе ценно то, что имеет такую «меновую стоимость», а не просто некую ценностную значимость в рамках социальной системы.

По мнению С. Абрютин, концепция обобщенных символических посредников не только не утратила актуальности, но и обладает значительным методологическим потенциалом. Хотя данная концепция была популяризирована Т. Парсонсом и Н. Луманом, а впоследствии Ю. Хабермасом, ее истоки можно усмотреть и в «Капитале» К. Маркса, и в экономической социологии М. Вебера, и в феноменологии Г. Зиммеля⁵⁴. Т. Парсонс исходил из того, что обмен происходит между системами, тогда как С. Абрютин подчеркивает, что обмен, опосредуемый обобщенными символическими посредниками, осуществляется между людьми и группами: «Обобщенные символические посредники должны рассматриваться как существующие в реальных отношениях и группах»⁵⁵. Как следствие, такие посредники не менее актуальны для микроуровня исследования, чем для макроуровня⁵⁶. С. Абрютин предлагает дополнить концепцию представлением о «внешнем референте ценности» — конкретном объекте, который сообщает ценность обобщенного символического посредника (например, определенная денежная купюра, атрибут власти, религиозная принадлежность и т. п.). Он выделяет десять институциональных областей; каждой из них соответствуют обобщенный символический посредник и внешние референты ценностей, между которыми возможен обмен на институциональном и индивидуальном уровнях. Помимо экономики и политики, С. Абрютин выделяет, например, институциональную область родства (англ. *kinship*), ей соответствуют посредник «верность» (англ. *loyalty*), который может выражаться в различных внешних референтах ценности⁵⁷. В контексте цифровой экономики отметим, что популярное ныне слово «токен» (англ. *token*), обозначающее в том числе единицу экономической ценности в криптовалютах, представляет собой очевидный пример внешнего референта ценности.

Следовательно, если предмет общественных отношений, интерпретируемый как внешний референт ценности, обладает конвертируемой «социально-валютной ценностью» (а речь идет о таких обобщенных символических посредниках, как деньги, политическая власть, влияние и прочие конституирующие социальную реальность ценности), то применение права к отношениям с таким предметом находится в рамках здравого смысла. Если нет, то применение права к таким отно-

⁵³ См., напр.: Бурдьё П. Экономическая антропология: курс лекций в Коллеж де Франс (1992–1993). М.: Издательский дом «Дело» РАНХиГС, 2019.

⁵⁴ *Abrutyn S. Money, Love, and Sacredness... P. 446.*

⁵⁵ *Ibid. P. 450.*

⁵⁶ *Ibid.*

⁵⁷ *Ibid. P. 454.*

шениям будет абсурдным, а значит, недопустимым. Разграничение «виртуального» и «реального» выстраивается по критерию наличия у предмета общественных отношений конвертируемой социально-валютной ценности, определяющей саму возможность толкования и применения права в данном случае.

5. Обобщение: критерии «реальности» и «серьезности»

Обобщим представленный выше анализ. В случае с каждой правовой коллизией, обусловленной архитектурными особенностями медиареальности, как они определены с учетом эмпирического материала, обобщенного во Введении к данной статье, необходимо задать два вопроса, которые позволят установить применимость соответствующей правовой нормы к спорным общественным отношениям.

Во-первых, если мы рассматриваем коллизию с позиций социальной значимости предмета правоотношений, нужно спросить: какой конкретно предмет в сложном фактическом составе общественного отношения может подпадать под действие правовой нормы? Методология ответа на данный вопрос следует из предложенного подхода, опирающегося на теоретическую социологию — концепцию конвертируемых обобщенных символических посредников и соответствующих им внешних референтов ценности, которая с достаточной эмпирической точностью позволяет выявить значимые для права предметы отношений. Смысл данного вопроса можно соотнести со своего рода **критерием серьезности** (т. е. значимости; однако по контекстуально обусловленным и семантико-прагматическим причинам термин «серьезность» представляется нам более удачным)⁵⁸. Таким образом, *предметы отношений, а не сами отношения* могут иметь или не иметь «социально-валютную ценность», т. е. представлять собой способ выражения обобщенного символического посредника и выступать в качестве внешнего референта ценности⁵⁹. Если предмет имеет «социально-валютную ценность», то он должен рассматриваться как «серьезный», а если нет — то как «несерьезный». Это задает один из двух критериев смысловых пределов права, которые на мере толкования права можно пояснить следующим образом. В случае если предмет «несерьезный» (т. е. он не выражает ни деньги, ни власть, ни влияние, ни обязательства, ни какого-либо иного обобщенного символического посредника), то, интерпретируя соответствующие правовые нормы, мы с необходимостью входим в «область полутени». Но этот критерий недостаточен: что делать, если предмет все же каким-либо образом походит на тот, который подразумевается в правовой норме? В связи с этим необходимо задать второй вопрос.

Во-вторых, если мы рассматриваем коллизию с позиций потенциально применимой правовой нормы (это обратная перспектива по отношению к той, которая подразумевается в первом вопросе), нужно спросить: соответствует ли предмет

⁵⁸ Возможная критика такого выбора, исходящая из того, что слово «серьезность» подразумевает субъективное отношение, а не intersubъективное качество, а более удачным был бы термин «значимость», не представляется убедительной. «Значимость» также вполне может быть субъективной. Важно и то, что противопоставление игры и серьезности признается в игровых исследованиях, составляющих принципиальную часть методологии рассматриваемого в настоящей статье подхода. См., напр.: *Rodriguez H. The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens // Game Studies. The International Journal of Computer Game Research. 2006. Vol. 6, no. 1. URL: <http://gamestudies.org/0601/articles/rodrigues> (дата обращения: 14.01.2020).*

⁵⁹ Недостаток существующих концепций магического круга и заключается в попытке квалифицировать сами отношения, а не их предмет. Такие попытки обречены на неудачу, поскольку отношения всегда составляют часть «реального» intersubъективного пространства.

общественных отношений в данном конкретном случае тому предмету, который подразумевается в правовой норме? Этот вопрос, по сути, и был сформулирован в дискуссии Г. Харта и Л. Фуллера, однако для права в условиях медиального поворота он хотя и необходим, но недостаточен. Смысл данного вопроса можно соотнести со своего рода **критерием реальности** (предмета отношений): есть ли изоморфизм между функциональностью предмета отношений, подразумеваемого в правовой норме, и функциональностью интересующего нас предмета отношений в интересующей нас социальной реальности? Иными словами, мы проверяем предмет отношений на «фантазийность». Как в случае с коллизией относительно рецепта динамита в *Minecraft* — если на его основании можно изготовить взрывчатое вещество, то он «реален», если нет, он «фантазиен». Логика рассуждения соответствует логике изоморфизма в корреспондентной теории истинности⁶⁰, причем релятивистские контраргументы заведомо опровергаются тем, что мы имеем дело с замкнутым универсумом права, содержание которого мы принимаем в качестве аксиомы, используя формально-юридический метод, к чему нас обязывает принуждающая сила права.

Таким образом, если при этом функциональность предмета является «фантазийной», то мы движемся дальше и, пересекая «область полутени» сталкиваемся с абсурдом, где применение права невозможно, поскольку это противоречит здравому смыслу, разрушает правовую реальность и нарушает правила языковой игры под названием «право». Однако даже если критерий реальности не удовлетворен и предмет фантазиен, это не означает, что вмешательство права в общую *систему отношений*, часть из которых имеет такой фантазийный предмет, принципиально недопустимо, что и составляет «область полутени» в смысле Г. Харта (например, группа злоумышленников может использовать данный игровой продукт как инструмент пропаганды, и такая практика его использования может оказаться институционализированной).

6. Практическое применение концепции семантических пределов права

Попробуем объяснить предлагаемую методологию толкования правовых текстов и/или применения правовых норм в свете разрабатываемой методологии. Для данной ситуации особое значение имеет понятие здравого смысла на конкретном примере приведенного в настоящей статье пограничного случая с рецептом динамита из игры *Minecraft*. Здесь можно усмотреть очевидную параллель с принципом «делать правила [использования языка, интуитивного рассуждения] эксплицитными», вытекающим из упомянутой прагматической теории Р. Брэндома в интерпретации М. Клатта. Последовательность будет такова:

- выдвижение (эксплицитно или имплицитно рациональное) гипотезы об абсурдности результата толкования правового текста. Гипотеза выдвигается субъектом профессиональной юридической деятельности, прошедшим социализацию в условиях данного правового порядка, который догадывается, что «что-то не так». В случае с ограничением распространения информации о блокировке интернет-сайта, содержащего описание рецепта «взрывчатого вещества» из компьютерной игры, усматриваются интуитивные представления об абсурдности результата толкования соответствующего правового текста;

⁶⁰ *Marian D.* The Correspondence Theory of Truth // Stanford Encyclopedia of Philosophy. 2015. URL: <https://plato.stanford.edu/entries/truth-correspondence/#6> (дата обращения: 14.01.2020).

- установление именно того предмета общественного отношения, анализ качеств которого необходим для разрешения данного дела. В рамках любого «фрейма», объединяющего комплекс общественных отношений, с юридической точки зрения наличествует сложный фактический состав, включающий несколько предметов, которые могут находиться в произвольной комбинации связей с обобщенными символическими посредниками. На этом этапе, в-первых, выделяется круг тех объектов, которые в принципе входят в область правового, а во-вторых, определяется, в каком именно ракурсе они могут быть предметом действия права. На нашем примере, допустим, мы определили в качестве *потенциального* внешнего референта ценности рецепт динамита. По разным признакам он вовлекается в социальную коммуникацию как потенциальный носитель ценности в инструментальном смысле;
- подготовка центрального значения правовой нормы для последующего использования в качестве точки отсчета для проверки функциональной адекватности («реальности») выявленного предмета общественного отношения. Данный этап выделяется на основе той презумпции, что в любом правиле, независимо от степени формальной неопределенности, допустимо выделить как минимум одно центральное значение в терминологии Г.Харта. Посредством абстрагирования выделяется функциональный признак центрального значения норм о противодействии террористической деятельности: с точки зрения здравого смысла они ориентированы на то, что может реально взорваться. Отметим, что в данном случае, по сути, дополняются и представления о телеологическом толковании;
- проверка функциональной адекватности выявленного предмета отношения выявленному центральному значению правовой нормы. Формулировка на обыденном профессиональном языке: «Если нечто в реальности (или в медиареальности, но так, что эффект действует в реальности) ведет себя как предмет, моделируемый в итогах анализа центрального значения правовой нормы, то это он и есть». К слову, этот принцип, вероятно, даже более очевиден для проблематики виртуальной собственности: если нечто продается за реальные деньги, а priori не абсурдно рассматривать возможность применить к этому предмету положения об имуществе. И здесь становится очевидным, что можно было бы усомниться в смысле выстраивания специальной концепции о семантических пределах права, если бы функциональная адекватность была объективно исчерпывающим критерием. Но это не так. Даже если рецепт динамита вымышленный, здравый смысл подсказывает, что оценка игрового контента с нормативной точки зрения потенциально допустима — например, если игра в социальной реальности стала инструментом трансляции террористических «ценностей». Функциональная адекватность представляет собой формальный, а не содержательный критерий;
- проведение специальной оценки «социально-валютной ценности» предмета отношения с точки зрения теоретической и эмпирической социологии, а в отдельных случаях — с применением экспертных знаний в иных науках. Ключевой метод — мысленный эксперимент (в идеале — на основе эмпирических данных) о конвертируемости ценностной составляющей исследуемого предмета с опорой на представление о внешних референтах ценности обобщенных символических посредников. Отвлекаясь от магистрального примера с *Minecraft*, приведем своего рода идеальный пример, проясняющий данный тезис: компьютерная игра *America's Army*, ставшая предметом не одного академического исследования, была специально создана Воору-

женными силами США для продвижения военной службы и прямой вербовки рекрутов⁶¹. Во всем остальном это обычная компьютерная игра, т. е. она одновременно и со всей очевидностью выступает внешним референтом ценности такого обобщенного символического посредника, как политическая власть;

- структурирование юридической аргументации посредством перевода ключевых аргументов проведенного анализа на язык юридической догматики. Это необходимо для того, чтобы смысловое содержание аргументации могло быть включено в систему рациональной юридической аргументации, которая сама по себе выступает в качестве внешнего референта ценности, обеспечивающего функционирование правовой системы как подсистемы общей социальной системы, основанной на таких обобщенных символических посредниках, как приверженность ценностям (англ. value commitments) и особенно влияние. Так, следуя традициям юридической аргументации и устоявшейся практике использования слова «абсурд» в правоприменительных актах, вывод о том, что результат юридического толкования предполагает распространение правовой нормы на общественные отношения, предмет которых не обладает качествами «реальности» и «серьезности» в одно и то же время, можно выразить словосочетанием «абсурдное толкование [правового текста]». Понятие «правовое отношение», предмет которого имеет «социально-валютную ценность», может соотноситься с догматическим понятием «наиболее важные общественные отношения», понятие «внешний референт ценности» — с понятием «специальный объект правоотношения»⁶² и т. п. Таким образом, мы делаем имплицитные правила словоупотребления эксплицитными.

Отдельно подчеркнем: в представленной схеме рассуждения концепция обобщенных символических посредников используется дважды: в первый раз для того, чтобы определить в целом круг объектов, соответствующий сложному фактическому составу общественных отношений, который будет подлежать действию права; во второй — для оценки «социально-валютной ценности» именно того предмета отношений, который функционально адекватен центральному значению соответствующей правовой нормы. Полагаем невозможным отказаться от такого «двойного приближения», иначе будет подразумеваться ошибочная презумпция того, что весь круг предметов, составляющих как «центральное значение» правовой нормы, так и «область полутени», является «реальным» в терминологии настоящего исследования (иными словами и фигурально выражаясь, мы не отказываемся от презумпции разумности законодателя, присущей формально-юридическому методу, однако признаем наличие «области полутени» и используем концепцию семантических пределов права как маяк для навигации в данной области).

⁶¹ См., напр.: *Robertson A. America's Digital Army: Games at Work and War*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2017.

⁶² Как отмечают А. В. Поляков и Е. В. Тимошина, «специальным объектом правоотношений можно считать конкретные материальные и нематериальные, одушевленные и неодушевленные объекты — носители ценностных свойств» (*Поляков А. В., Тимошина Е. В.* Общая теория права. С. 387). Указанное определение приведено в рамках плюралистической теории объекта правоотношения.

Заключение

Предлагаемая методология установления семантических пределов права, исходной посылкой для разработки которой послужила проблема разграничения «виртуального» и «реального» в современном цифровом медиaprостранстве, позволяет структурировать юридическую аргументацию при разрешении правовых коллизий медиального поворота, а также существенно дополняет представления о праве, объясняя отношение права к медиареальности.

Практическая ценность подхода проявляется не только на уровне оценки правоприменительных решений, связанных с медиареальностью. Методология установления семантических пределов права может оказаться полезной и для объяснения с опорой на эмпирические социологические исследования, результаты которых, таким образом, могут быть теперь прямо соотнесены с семантикой правовых текстов, своевременности или несвоевременности определенных законодательных инициатив цифровой экономики. Так, в контексте развития законодательства о робототехнике⁶³ применение концепции даст разные ответы на вопрос об актуальности разработки специальных правовых норм о юридической ответственности за действия, совершаемые роботами, и правовых норм, нацеленных на регулирование отношений по поводу правосубъектности «умных роботов». В первом случае мы уже наблюдаем внешние референты ценности, соответствующие некоторым обобщенным символическим посредникам, а значит, дискуссии на эту тему своевременны. Во втором случае — нет, вопрос возможен лишь как предмет теоретического моделирования.

В области теории развитие дискурса о семантических пределах права представляется удачным опытом концептуализации правовой проблематики медиального поворота еще и потому, что оно с необходимостью подразумевает и ряд сопутствующих результатов. Так, *аналогия права и игры*, составляющая существенную часть рассуждений, предшествующих настоящей работе, позволяет наметить своего рода игровую концепцию права, развивающую известные метафоры Г. Харта и А. Росса, но при этом интерпретированную с поправкой на богатый материал современных игр. Критерий серьезности, предлагаемый в качестве ключевого критерия семантических пределов права, заставляет задуматься о том, что серьезность может рассматриваться как *девятый принцип внутренней моральности права* Л. Фуллера⁶⁴, а «притязание на правильность» Р. Алекси, разработанное немецким ученым не без влияния идей о внутренней моральности права⁶⁵, может быть дополнено соответствующим «притязанием на серьезность», которое в условиях медиального поворота кажется вполне самоочевидным. Концепция семантических пределов права ставит и проблему несправедливости правоприменительных решений, вынесенных в отношении тех общественных отношений, предмет которых фантазиен и не имеет конвертируемой «социально-валютной ценности», что в целом развивает

⁶³ См., напр.: *Архипов В. В., Наумов В. Б.*: 1) Информационно-правовые аспекты формирования законодательства о робототехнике // Информационное право. 2017. № 1. С. 19–27; 2) Искусственный интеллект и автономные устройства в контексте права: о разработке первого в России закона о робототехнике // Труды СПИИРАН. 2017. Вып. 6 (55). С. 46–62; 3) О некоторых вопросах теоретических оснований развития законодательства о робототехнике: аспекты воли и правосубъектности // Закон. 2017. № 5. С. 157–170.

⁶⁴ О концепции внутренней моральности права см.: *Fuller L. L.* *The Morality of Law*. New Haven and London: Yale University Press, 1964. — См. последующий анализ: *Архипов В. В.* Концепция права Лона Л. Фуллера: дис. ... канд. юрид. наук. СПб.: Санкт-Петербургский государственный университет, 2009.

⁶⁵ *Alexy R.* *The Dual Nature of Law* // *Ratio Juris*. 2010. Vol. 23, no. 2. P. 167–182.

методологию инклюзивного социологического позитивизма. Наконец, разработка общей концептуальной схемы юридической семантики дополняет рассуждения о развитии технологий алгоритмизации права и использовании искусственного интеллекта в юридической деятельности. Это лишь некоторые из потенциальных будущих направлений исследований, определяемых данной методологией.

Статья поступила в редакцию 10 августа 2019 г.;
рекомендована в печать 15 октября 2019 г.

The effect of legal norms in the digital media space and the semantic limits of law

Vladislav V. Arkhipov

For citation: Arkhipov, Vladislav V. 2019. The effect of legal norms in the digital media space and the semantic limits of law. *Pravovedenie* 63 (1): 8–27. <https://doi.org/10.21638/spbu25.2019.101> (In Russian)

In the context of the digital transformation of society, the range of legal problems related to the limits of intervention of the real law into virtual space is becoming relevant. The article proposes to consider such legal conflicts as a reflection of the universal problem of the relationship between the law and the digital media space. The theoretical and legal interpretation of the problem, expressed in the concept of semantic limits of law, is based on the fact that the main problem in this case is the problem of interpreting the law, finding the boundaries between absurdity and common sense. The methodology of the reconstruction of semantic limits of law based on two criteria is proposed: “seriousness” (convertible “socio-currency value” of the subject of relations in the interpretation of T. Parsons, S. Abrutyn etc.) and “reality” (structural and functional adequacy of the subject to the core meaning of the legal norm in the terminology of H. Hart). In the conditions of media reality, this methodology allows us to separate absurd situations from situations where it is necessary to “weigh” values in the meaning of R. Alexy’s approach, as well as from situations that correspond to common sense. The concept can be used in structuring legal reasoning, evaluating law enforcement and legislative initiatives, as well as to serve the purpose of developing the discourse of general and sectoral theory of law, the general interdisciplinary discourse of the medial turn.

Keywords: law, theoretical sociology, medial turn, digital technologies virtual reality, magic circle, information, absurdity, common sense, semantics, semantic limits of law.

References

- Abrutyn, Seth. 2015. Money, Love, and Sacredness: Generalised Symbolic Media and the Production of Instrumental, Affectual, and Moral Reality. *Czech Sociological Review* 51 (3): 445–471.
- Alexy, Robert. 2010. The Dual Nature of Law. *Ratio Juris* 23 (2): 167–182.
- Arkhipov, Vladislav V. 2009. *The concept of law of Lon L. Fuller*. PhD in Law thesis. St. Petersburg, Sankt-Peterburgskii gosudarstvennyi universitet. (In Russian)
- Arkhipov, Vladislav V. 2014. Virtual property: systemic legal issues in the context of the development of the computer games industry. *Zakon* 9: 69–90. (In Russian)
- Arkhipov, Vladislav V. 2015. The rules of the game as a normative system, or what does the law and game design have in common? *Logos: filosofsko-literaturnyi zhurnal* 1 (103): 214–225. (In Russian)
- Arkhipov, Vladislav V. 2016. *Internet law: textbook and manual for undergraduate and graduate students*. Moscow, Yurait Publ. (In Russian)
- Arkhipov, Vladislav V., Naumov, Victor B. 2017. Artificial intelligence and autonomous devices in the context of law: on the development of Russia’s first law on robotics. *Trudy SPIIRAN* 6 (55): 46–62. (In Russian)

- Arkhipov, Vladislav V., Naumov, Victor B. 2017. Information and legal aspects of legislation on robotics. *Informatsionnoe pravo* 1: 19–27. (In Russian)
- Arkhipov, Vladislav V., Naumov, Victor B. 2017. On some issues of theoretical foundations for the development of legislation on robotics: aspects of will and legal personality. *Zakon* 5: 157–170. (In Russian)
- Bourdieu, Pierre. 2019. *Economic anthropology: lecture course at the Collège de France (1992–1993)*. Moscow, “Delo” RANKHiGS Publ. (In Russian)
- Chernykh, Aleksandr, Karpenko, Maria, Mironova, Kseniia. 2019. Rospotrebnadzor defeated a superhero. Part of the comic book about Deadpool is not allowed to print in Russia. *Kommersant*. Available at: <https://www.kommersant.ru/doc/3854153> (accessed: 14.01.2020). (In Russian)
- Consalvo, Mia. 2009. There is No Magic Circle. *Games and Culture* 4 (4): 408–417.
- Dalton, Harold L. 1986–1987. “Disgust” and Punishment. *The Yale Law Journal* 96: 881–913.
- Duranske, Benjamin T. 2008. *Virtual Law. Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds*. Chicago, Illinois, ABA Publishing, American Bar Association.
- Fairfield, Joshua. 2009. The Magic Circle. *Vanderbilt Journal of Entertainment & Technology Law* 11 (4): 823–840.
- Feinberg, Joel. 1984. *Harm to Others*. New York, Oxford University Press.
- Fuller, Lon L. 1964. *The Morality of Law*. New Haven, London, Yale University Press.
- Fuller, Lon L. 2005. Positivism and fidelity to law: a reply to professor Hart. *Izvestiia vysshikh uchebnykh zavedenii. Pravovedenie* 6: 124–159. (In Russian)
- Fuller, Lon L. 2009. Anatomy of the Law. *Rossiiskii ezhegodnik teorii prava* 2: 204–319. (In Russian)
- Hart, Herbert L.A. 2005. Positivism and the separation of law and morals. *Izvestiia vysshikh uchebnykh zavedenii. Pravovedenie* 5: 104–136. (In Russian)
- Huizinga, Johan. 1997. *Homo Ludens: articles on cultural history*. Rus. ed. Moscow, Progress-Traditsiia Publ. Available at: http://lib.ru/FILOSOF/HUIZINGA/huizinga.txt_with-big-pictures.html (accessed: 14.01.2020). (In Russian)
- Jackson, Bernard S. 1991. Towards a semiotic model of the games analogy in Jurisprudence. *Droit et société* 17–18: 99–123. doi: <https://doi.org/10.3406/dreso.1991.1105>.
- Jellum, Linda D. 2011. But That Is Absurd! Why Specific Absurdity Undermines Textualism. *Brooklyn Law Review* 76 (3): 917–939.
- Kaftan, Vitalii V., Ryazanova, Lilia V. 2019. The concepts of virtual and simulated reality in digital transformation conditions. *Vlast'* 3: 53–56. (In Russian)
- Klatt, Matthias. 2004. Semantic Normativity and the Objectivity of Legal Argumentation. *ARSP: Archiv fur Rechts- und Sozialphilosophie / Archives for Philosophy of Law and Social Philosophy* 90: 51–65.
- Klatt, Matthias. 2008. *Making the Law Explicit. The Normativity of Legal Communication*. Oxford; Portland, Oregon, Hart Publishing.
- Koster, Raph. 2018. *Theory of fun for game design*. Moscow, DMK Press. (In Russian)
- Lessig, Lawrence. 2006. *Code. Version 2.0*. New York, Basic Books.
- Likhachev, Nikita. Russian Eve Online portal has been blocked for guidance on drug use. *Tjournal*. Available at: <https://tjournal.ru/flood/46910-eve-space-block> (accessed: 14.01.2020). (In Russian)
- Manning, John F. 2003. The Absurdity Doctrine. *Harvard Law Review* 116 (8): 2387–2486.
- Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. London, MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
- Marian, David. 2015. The Correspondence Theory of Truth. *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Available at: <https://plato.stanford.edu/entries/truth-correspondence/#6> (accessed: 14.01.2020).
- McIntyre, Joe. 2011. Making the Law Explicit: The Normativity of Legal Argumentation. By Matthias Klatt. *The Cambridge Law Journal* 70 (3): 674–676.
- Midgley, Mary. 1974. The Game Game. *Philosophy* 49 (189): 231–253.
- Mill, John S. 1920. *Utilitarianism, Liberty and Representative Government*. London, Dent.
- Naumov, Victor B. 2002. *Law & Internet: essays on theory and practice*. Moscow, Knizhnyi dom “Universitet”. (In Russian)
- Parsons, Talcott. 1998. *System of modern societies*. Moscow, Tsentr gumanitarnykh tekhnologii. Available at: <https://gtmarket.ru/laboratory/basis/5395> (accessed: 14.01.2020). (In Russian)

- Polyakov, Andrey V., Timoshina, Elena V. 2005. *General theory of law: textbook*. St. Petersburg: S.-Peterb. gos. un-ta Publ., Iuridicheskogo fakul'teta S.-Peterb. gos. un-ta Publ. (In Russian)
- Raessens, Joost. 2012. The Ludic Turn in Media Theory. *Utrecht University Repository*. Available at: <https://dspace.library.uu.nl/handle/1874/255181> (accessed: 14.01.2020).
- Raz, Joseph. 1986. *The Morality of Freedom*. Oxford, Oxford University Press.
- Robertson, Allen. 2017. *America's Digital Army: Games at Work and War*. Lincoln, University of Nebraska Press.
- Rodriguez, Hector. 2006. The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's *Homo Ludens*. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research* 6 (1). Available at: <http://gamestudies.org/0601/articles/rodrigues> (accessed: 14.01.2020).
- Ross, Alf. 1959. *On Law and Justice*. Clark, New Jersey, The Lawbook Exchange, Ltd.
- Savchuk, Valerii V. 2013. *Mediaphilosophy. A reality assault*. St. Petersburg, RKHGA Publ. (In Russian)
- Saveliev, Aleksandr I. 2014. Legal nature of objects purchased for real money in multiplayer games. *Vestnik grazhdanskogo prava* 1: 127–150. (In Russian)
- Stanton-lfe, John. 2016. The Limits of Law. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy. Winter 2016 Edition*. Available at: <https://plato.stanford.edu/entries/law-limits> (accessed: 14.01.2020).
- Stenros, Jaakko. 2012. In Defence of Magic Circle: The Social and Mental Boundaries of Play. *Proceedings of DiGRA Nordic 2012 Conference: Local and Global – Games in Culture and Society. Digital Games Research Association*. Available at: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.43543.pdf> (accessed: 14.01.2020).
- Thomas Reid Quotes. *Goodreads*. Available at: https://www.goodreads.com/author/quotes/17381.Thomas_Reid (accessed: 14.01.2020).
- Timoshina, Elena V. 2014. Classic, post-classic... neoclassic: to justify the counterpostmodernist program in law theory. *Izvestiia vysshikh uchebnykh zavedenii. Pravovedenie* 4 (315): 6–24. (In Russian)
- Udupa, Sahana, Costa, Elisabetta, Budka, Philipp. 2018. The Digital Turn: New Directions in Media Anthropology. Discussion Paper for the Follow-Up E-Seminar on the EASA Media Anthropology Network Panel “The Digital Turn” at the 15th European Association of Social Anthropologists (EASA) Biennial Conference, Stockholm, Sweden, 14–17 August 2018. *Media Anthropology Network*. Available at: http://www.media-anthropology.net/file/udupa_costa_budka_digital_turn_discussion_paper.pdf (accessed: 14.01.2020).
- Van Doren, John W. 1980. Theories of Professors H. L. A. Hart and Ronald Dworkin — A Critique. *Cleveland State Law Review* 29 (279): 279–309.
- Volodenkov, Sergey V. 2016. Mediatization and virtualization of modern public policy space. *Kommunikologiya* (4): 125–135. (In Russian)
- Zubanova, Liudmila B. 2008. Contemporary media space: approaches to research and principles of interpretation. *Vestnik Cheliabinskoi gosudarstvennoi akademii kul'tury i iskusstv* 2 (14): 6–17. (In Russian)

Received: August 10, 2019
Accepted: October 15, 2019

Vladislav V. Arkhipov — PhD, Associate Professor, St. Petersburg State University, 7–9, Universitetskaya nab., St. Petersburg, 199034, Russian Federation, counsel, international law firm Dentons, 32A, Nevsky pr., St. Petersburg, 191011, Russian Federation; v.arkhipov@spbu.ru