

УДК 347

## ПРАВО ВИРТУАЛЬНЫХ МИРОВ: ПРОБЛЕМЫ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПРАВОВОЙ ПРИРОДЫ ВНУТРИ ИГРОВЫХ ОБЪЕКТОВ И ПРИМЕНЕНИЯ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВА РФ К ПРАВООТНОШЕНИЯМ С ИХ УЧАСТИЕМ

В. С. Ивашов

Статья посвящена рассмотрению правовой природы отдельной части виртуальной собственности – объектам внутриигровых миров. При её написании автор ставил задачу выделения отдельных проблемных тем, изучение различных точек зрения учёных на поставленные вопросы. Методами исследования общей темы правовой природы объектов виртуального мира являются непосредственное наблюдение за различными системами, изучение динамики виртуального рынка, сопоставление складывающихся правоотношений со схожими в реальном мире, а также рассмотрение возможности применения к ним норм права. Показана власть разработчика игры как регулирующая сила в виртуальном мире. Автором осуществлён переход от общего вопроса правовой природы онлайн-игры к частным вопросам, возникающим при детальном рассмотрении отдельных правоотношений, как правомерных, так и деликтных.

**Ключевые слова:** виртуальная собственность, виртуальное право, компьютерные игры, Интернет, интеллектуальная собственность.

За последние пять лет игровая индустрия совершила огромный скачок в развитии. Распространение Move и VR-технологий<sup>1</sup>, повышение общего качества компонентов ЭВМ, позволяющих производить отображение компонентов виртуального мира открыли новые возможности для сотрудничества производителей компонентов и разработчиков видеоигр. Оба этих элемента в данный момент представляют собой конкурентные рынки, в которых идёт непрерывная борьба за конечного потребителя: на слуху, например, противостояние таких крупных компаний, как AMD, NVIDIA и INTEL в сфере компонентов и большого количества разработчиков в сфере видеоигр. Стереотип о том, что компьютерные игры и игровая индустрия в целом не представляют ничего, что заслуживало бы внимания, уходит в прошлое. Сейчас невозможно переоценить денежный поток, сопро-

вождающий разработчиков: как миллиардные прибыли, так и критические для компании убытки являются результатом вложенных сил, средств и правильной оценки сложившейся ситуации, предпочтений потребителя. Таким образом, индустрия из «несерьёзной» превратилась в объект пристального внимания вкладчиков, издателей, даже появилась в медиа, чем привлекла внимание даже тех, кто был намерен её игнорировать и начала конкурировать с давно устоявшимися экономическими отношениями. Однако это лишь «внешнее» выражение изменений, которые повлек за собой прогресс. Не меньшее значение имеет «внутреннее» выражение – экономические отношения, появившиеся по ту сторону виртуальной реальности.

Проблема в том, что объекты внутри игры имеют свою *стоимость*. Да, эта стоимость выражена во внутриигровой валюте, которую невозможно было до недавнего времени конвертировать в реальную. Однако экономическую ценность вещи в виртуальном мире можно легко определить так же, как и ценность вещи в реальном мире – для её получения необходим *труд*.

Для чего мы покупаем, например, продукты в магазине? Мы не хотим затрачивать

---

© Ивашов В. С., 2016.

Ивашов Владислав Сергеевич,

(ivashov-v@mail.ru),

студент IV курса юридического факультета

Самарского университета,

443086, Россия, г. Самара, Московское шоссе, 34.

<sup>1</sup>Move – технология захвата движения оператора при использовании сенсора, VR–технология виртуальной реальности.

свой труд и средства для их самостоятельного получения, у нас есть возможность приобрести их за деньги. Той же логики придерживались первые предприимчивые игроки, открывающие виртуальные торговые площадки. Так появились, например, популярная площадка *plati.ru* и рынок внутри сервиса цифровой дистрибуции *Steam*, которые являются посредниками между продавцами и покупателями. С их помощью продаются внутриигровые предметы, валюта, даже сами игры по более выгодной цене. Со временем устоялась цена на отдельные категории товаров, которые можно назвать среднерыночными. Более того, разработчики некоторых игр сами устанавливают цены на предметы, так в мире **EVEOnline** существует лицензия пилота, которая дает право на продление подписки на месяц (то есть, в реальной валюте равна стоимости месячной подписки) и может быть куплена за внутриигровую валюту. Чтобы подчеркнуть важность данных отношений, хотелось бы отметить, что по данным компании **J'son&Partners Consulting**, доля рынка цифрового контента на 2016 год оценивается в 109 млрд долларов, а отдельные вещи на торговой площадке **Steam** достигают цены в 25 000 долларов и выше.

Таким образом, рынок виртуальных миров достигает объема реальных мировых рынков, что обуславливает необходимость его правового регулирования. Однако для установления конкретных новых норм или применения старых необходимо определить, что такое «предмет виртуального мира», определить его правовую природу, понять, каким законам он подчиняется. Именно на данном этапе возникает огромное количество проблем теоретического и практического характера, некоторые из которых мы постараемся подробно осветить в данной работе. Сложность состоит в том, что для изучения данной темы необходимо понять устройство виртуального мира, который, очевидно, отличается от реального, хоть и имеет немало сходств.

1. Первая проблема является общей, не относящейся напрямую к объектам внутриигрового мира, но определяющая правовую природу такого мира в целом. Суть в определении того, **чем же юридически является видеоигра**. Существует две точки зрения на данный вопрос.

Видеоигра – программа для ЭВМ. В обоснование этой точки зрения указывается, что в целом она является «представленной в объективной форме совокупностью данных и команд, предназначенных для функционирования ЭВМ и других компьютерных устройств в целях получения результата, включая подготовительные материалы, полученные в ходе разработки программы для ЭВМ и порождаемые ею **аудиовизуальные отображения**» [1].

Видеоигра – сложный объект, включающий в себя программу для ЭВМ. Такую точку зрения представляет, например, А. И. Савельев в монографии «Электронная коммерция в России и за рубежом: правовое регулирование» [2].

Мы придерживаемся второй точки зрения, поскольку игра имеет в себе множество отдельных объектов права интеллектуальной собственности, которые не являются лишь аудиовизуальными отображениями работы программы. Это труд композиторов, художников, аниматоров, сценаристов, который необходимо защищать не только вместе с программой для ЭВМ, но и в отдельности. Даже в простейших с точки зрения графики текстовых видеоиграх имеется элемент творчества сценариста, придумавшего историю и манеру её подачи.

Объекты внутриигрового мира мы также склонны относить к результатам интеллектуальной деятельности по тем же причинам. В качестве примера рассмотрим абстрактный меч внутри игры. Концепт-арт его общего образа нарисован художником, компьютерная модель создана с помощью программы специалистом по моделированию, а анимация его взаимодействия с миром записаны и воспроизведены соответствующими специалистами. Мы считаем, что их возможно отнести к объектам части 1 статьи 1225 Гражданского кодекса Российской Федерации – произведениям искусства, поскольку, применив имеющийся инструментарий, авторы внесли в них оригинальность и творчество.

2. Вторую проблему упоминает в своей работе В. В. Архипов: возможно ли **неправомерно нанести имущественный ущерб в виртуальном мире** [3]. В своей работе он указал, что когда вор в виртуальном мире

крадёт предмет у другого игрока, данное действие косвенно посягает на его «реальное» право собственности и, возможно, должно повлечь за собой ответственность. На наш взгляд, верным и основополагающим в данном вопросе является его высказывание о том, что «**правилами игры** легитимизировано потенциальное воровство предметов, которые имеют реальное денежное выражение» [3, с. 70]. Следует сделать акцент на том, что данное действие именно легитимизировано, что в конкретном контексте означает *признано возможным*. Правила реального мира объективны, человек не имеет возможности повлиять на них прямо, что является причиной возникновения права в целом. Право – система норм, которые являются правилами поведения. Внутри виртуального мира необходимость правил-запретов резко снижена, так как имеются разработчики и администраторы, которые могут изменить правила игры, объективно исключив возможность какого-либо действия. Более того, при входе в игру игрок ознакомлен с её правилами и согласен с тем, что внутри существуют игровые воры, которые могут похищать игровое имущество. Данное умозаключение можно применить к любому ущербу внутри игры – в современных виртуальных мирах существует внутреннее настраиваемое игроком ограничение PVP<sup>2</sup>, что как раз позволяет исключить саму вероятность получения урона от других игроков, пока сам он этого не разрешит. Так, возможно исключить обман при совершении внутриигровых сделок, которые сейчас представляют собой не «сбрасывание» предметов на землю, а диалоговое окно, которое не позволяет передать вещь, пока условия не согласованы и не приняты обоими игроками.

Но такие выводы можно применить к нарушению только лишь права внутри игры. Существуют ситуации, когда нарушается право игрока одновременно в виртуальном и реальном мире. К таковым относится, например, взлом учётной записи. В таком случае возможен различный имущественный вред: от потери отдельных предметов, до потери самой записи вместе со всеми вложенными средствами и прогрессом персонажа-

аватара. Данный ущерб не предусмотрен правилами игры, никак не легитимизирован и должен повлечь за собой ответственность, а права разработчиков лишь позволяют компенсировать или даже исключить ущерб. На наш взгляд, такие действия взломщиков следует квалифицировать как правонарушение или даже преступление и допустимо привлечь их к ответственности.

К случаям «сквозного» нарушения права возможно отнести и применение так называемых «эксплоитов»<sup>3</sup>. Игрок находит лазейку в программном коде, ошибку разработчиков и использует её для получения преимуществ. Конечно, в результате таких действий страдает весь внутренний рынок, поскольку обесцениваются те блага, которые другие лица приобрели легальным путём, однако, это является наименьшим злом, поскольку не привлекаются сторонние средства для злоумышленного воздействия на виртуальный мир. На наш взгляд, пользующиеся эксплоитами лица должны быть наказаны лишь средствами разработчика в виде лишения полученных ими благ.

Ещё одним случаем подобных нарушений является использование чит-кодов<sup>4</sup>. Игроки-злоумышленники привлекают третьих лиц, которые разрабатывают особые программы, вмешивающиеся напрямую в программный код игры и позволяющие получить преимущества, которые невозможно получить легальным способом или даже с помощью эксплоита. Здесь имеет место явный умысел на прямое нарушение установленных в виртуальном мире легитимных правил, а изготовление чит-кодов превратилось в небольшой теневой рынок с внутренним денежным оборотом. Такие действия не посягают напрямую на конкретных игроков, но позволяют выйти за рамки ограничений аватара и нарушить установленный в мире баланс. Тяжесть возможных последствий мы считаем целесообразным поставить между первыми двумя случаями, и установить внутриигровую и административную ответственность игроков.

Если говорить об ответственности за действия в виртуальных мирах в целом, то

<sup>2</sup>PVP – player versus player – сражения между игроками.

<sup>3</sup> От английского to exploit – использовать в своих интересах.

<sup>4</sup> От английского to cheat – обманывать, мухлевать.

интересную позицию займёт гражданско-правовая ответственность [4, с. 102]. В данный момент, для того, чтобы инициировать реституцию, игроки доказывают с помощью информационных доказательств свою правоту не суду, а **технической поддержке** отдельной игры, поскольку её работники имеют абсолютную власть над своим миром и могут объективно восстановить нарушенные правоотношения в первоначальное состояние.

3. Ещё одной проблемой виртуальных миров является возможность нарушения авторских прав реального мира. Во многих играх имеется возможность создания пользовательского контента. Самый простой пример – Minecraft, игра-конструктор. Имеется множество фотографий различных объектов, созданных из разноцветных кубов, поэтому теоретики задаются вопросом, не нарушают ли это авторских прав. На наш взгляд, нарушения в данном случае быть не может, поскольку созданный в игре знак перестаёт быть индивидуализирующим признаком и становится объектом игрового мира. Например, увидев логотип **AMD** в игре, мы знаем, что он не имеет отношения к реальной компании. Между тем, настоящие организации, присутствующие в видеоигре, могут получить знак отличия от разработчиков. Аналог – «галочка» в социальных сетях.

Другое дело, что созданный с помощью инструментария виртуального мира результат интеллектуальной деятельности вполне можно признать таковым в юридическом смысле, поскольку присутствуют творчество и оригинальность, а от, например, картины его отличает только способ создания [5, с. 309].

4. Однако самая большая и сложная, на наш взгляд, проблема заключается в следующем. Объекты виртуального мира имеют денежный эквивалент, следовательно, как вложившие в игру или иной виртуальный объект свои денежные средства пользователи могут претендовать на определённый комплект правомочий, в идеале, на правомочия собственника. Однако с другой стороны, есть разработчик, чьим результатом интеллектуальной деятельности является аватар, а также все объекты, условно принадлежащие его владельцу. Возникает проблема – **кто является собственником?**

Первый вариант – собственником является **разработчик**. В данном случае, он предоставляет игроку некую услугу по пользованию самим персонажем и преимуществами в игре. Он является владельцем, но персонажем управляет непосредственно пользователь, который не может самостоятельно реализовывать правомочия на аватар, а его правомочие распоряжения ограничено лишь блокировкой доступа, а в определённых случаях удалением аватара. Передача персонажа другому игроку разработчиком обычно считается действием неправомерным и влечёт за собой множество жалоб в компанию со стороны других пользователей.

Второй вариант – собственником является **игрок**. Он имеет все возможные правомочия, свободно владеет, пользуется, а также распоряжается персонажем, поскольку именно он создаёт и удаляет своего аватара, а не разработчик. С другой стороны, существует ограниченное количество вариаций персонажей. Если игрок признаётся собственником персонажа, которого создаёт с помощью своей интеллектуальной деятельности из предоставленных частей, он в теории может запретить кому-либо ещё создать точно такого же аватара. Данная проблема решается внутренним ограничением игры – у каждого персонажа должно быть имя, не совпадающее ни с одним другим. Таким образом, возможно выделить каждый аватар в *индивидуально-определённую* вещь, повторение которой невозможно.

Существует точка зрения о том, что игрок в принципе не может владеть чем-либо в виртуальном мире, владеет лишь его персонаж. Мы с этим не можем согласиться, поскольку персонаж и его «содержимое» привязаны к учётной записи, доступ к которой имеет только игрок. Иными словами, персонаж – виртуальное выражение самого игрока, а не самостоятельный субъект, которому что-либо может принадлежать.

Таким образом, мы выделили только часть изучаемых в данный момент юристами-теоретиками проблем. Конечно, существует ещё большое количество нерешённых вопросов в данной области, которым следует уделить внимание, поскольку сейчас уже никто не пытается отрицать, что игры из несерьёзной забавы превратились в область,

аккумулирующую всё большее количество денежных средств и объектов, которые необходимо защищать.

### Литература

1. Архипов В. В. Интеллектуальная собственность в индустрии компьютерных игр: проблемы теории и практики // Закон. 2015. № 11. С. 61–69.

2. Савельев А. И. Электронная коммерция в России и за рубежом: правовое регулирование. М.: Статут, 2014. 543 с.

3. Архипов В. В. Виртуальная собственность: системные правовые проблемы в

контексте развития индустрии компьютерных игр // Закон. 2014. № 9. С. 69–90.

4. Инюшкин А. А. Технические средства защиты интеллектуальных прав на базы данных // Уголовно-исполнительная система России: проблемы и перспективы. Самара: Самарский юридический институт ФСИН России, 2015. С. 102–104.

5. Инюшкин А. А. Особенности гражданско-правовых способов защиты прав на базы данных в Российской Федерации // Вестник Самарского государственного университета. 2014. № 9 (120). С. 308–314.

## THE LAW OF VIRTUAL WORLDS: PROBLEMS OF DETERMINATION OF IN-GAME OBJECT'S LEGAL NATURE AND APPLICATION OF RUSSIAN FEDERATION'S LAW TO LEGAL RELATIONS WITH THEIR PARTICIPATION

V. S. Ivashov

The article considers the legal nature of a separate part of virtual property – objects of in-game worlds. The task was the allocation of individual problems and researching the different points of view of scientists to these questions. The method of the study the overall theme of the legal nature of the virtual world's objects is a direct observation of the various systems, researching the dynamics of the virtual market, a comparison of the prevailing relations with similar in the real world, as well as consider the possibility of applying to them the rules of law of the real world. Considered the power of the game developer as the regulating force in the virtual world. Article structure - the transition from the general question of the legal nature of online games to the particular issues that arise when we look at individual relationships: legitimate, and illegal.

**Key words:** virtual property, virtual law, videogames, internet, intellectual law.

*Статья поступила в редакцию 04.11.2016 г.*