

## ПРАВО ВИРТУАЛЬНЫХ МИРОВ: НОВЫЕ ОБЪЕКТЫ ГРАЖДАНСКИХ ПРАВ

**В.С. Латухина, студент**  
**Кубанский государственный университет**  
**(Россия, г. Краснодар)**

***Аннотация.** В наши дни стремительное развитие компьютерных технологий повлекло за собой значительное укрепление позиций сети «Интернет», что способствовало «виртуализации» многих сфер общественной жизни. В свою очередь это привело к тому, человек, а также созданные им социальные группы и институты, приобрели своих цифровых двойников-пользователей веб-порталов. Настоящая же статья посвящена анализу малоисследованных проблем, связанных как с появлением виртуального пространства в целом, так и с назревшей необходимостью правового осмысления специфики его структурных элементов.*

***Ключевые слова:** правовое регулирование, сеть «Интернет», виртуализация, гражданское право, объекты гражданских прав, виртуальный мир, виртуальные объекты.*

Активное освоение области информационных технологий, в свою очередь позволило значительно расширить первоначальные границы познания. Реставрация существующих основ, происходившая под усиливающейся тяжестью формирующегося пласта качественно новых общественных отношений, принесла свои плоды в виде новообразованных институтов, органично вписавшихся в рамки сложившейся системы постиндустриального общества. На общем фоне открывшихся перспектив особо заметен уникальный, в том числе и по количеству возможных правовых коллизий, феномен виртуальных миров. Основной правовой проблемой, связанной с виртуальными мирами, является сама возможность применения к отношениям, возникающим в связи и по поводу них, реального права. С пределами её применения связано множество конкретных отраслевых проблем. В настоящей же работе мы рассмотрим правовую природу виртуальных объектов в многопользовательских онлайн – играх. «Согласно многим пользовательским соглашениям, виртуальный объект представляет собой объект интеллектуальных прав, который участник виртуального мира использует на основании неисключительной лицензии. Данный

подход представляется разумным в свете действующих норм права интеллектуальной собственности, однако он может вступать в противоречие с экономической основой отношений» [1], т. к. виртуальные объекты всё чаще становятся «предметом сделок, по своему смыслу представляющих сделки купли-продажи, а не уступки прав из лицензионного договора» [2]. Так сложилось, что развитие сетевых технологий в значительной степени опережает правовое регулирование данной области, а потому, в то время как происходит всё большее вовлечение виртуальной собственности в реальный экономический оборот, законодатель никак не может решить, то ли у кого «подсмотреть» основные положения, то ли и вовсе как сделать первый шаг навстречу «вконец материализовавшейся» игровой реальности. Сложившаяся же ситуация правовой неурегулированности может повлечь за собой ряд существенных негативных последствий, так, например, регулирование отношений между пользователями и операторами виртуальных пространств «отдается на откуп различного рода соглашениям с конечным пользователем» (End User License Agreement, Terms of Service, Terms of Use) САВЕЛЬЕВ, которые в свою оче-

редь не всегда охватывают или вообще способны охватить всё многообразие возникающих отношений. В ходе анализа правовых доктрин (преимущественно зарубежных) и судебной практики были выявлены 4 основных, возможных варианта квалификации отношений, возникающих в связи с оборотом виртуальных объектов:

1. Невмешательство права в подобного рода отношения;

2. Применение аналогии – распространение на виртуальные объекты нормы вещного права и права собственности;

3. Квалифицировать данные отношения в контексте существующих лицензионных и иных соглашений;

4. Рассматривать объекты виртуальной собственности в качестве "иного имущества" и применять к этим отношениям нормы о соответствующих видах договоров, деликтах и неосновательном обогащении.

1. Первый вариант весьма привлекателен. Ведь достаточно упомянуть, что право регулирует наиболее важные общественные отношения, а следовательно ему не пристало в игрушки играть, и можно с лёгкостью уклониться от сложных вопросов определения нового типа отношений в системе координат законодательства, к чему, собственно, и склоняются российские суды общей юрисдикции. В качестве нормативного основания рассматриваемой позиции используют ст. 1062 ГК РФ, квалифицируя отношения, возникающие в связи с MMORPG, в качестве игр и пари, которые согласно п. 1 ст. 1062 ГК РФ не подлежат судебной защите, за исключением требований лиц, принявших участие в играх или пари под влиянием обмана, насилия, угрозы или злонамеренного соглашения их представителя с организатором игр или пари, а также требований, указанных в п. 5 ст. 1063 ГК РФ. Насколько корректным является это соотношение? Как известно, ГК РФ не содержит определений понятий "игра" и "пари, их дефиниции содержатся в

Федеральном законе N 244-ФЗ. В рассматриваемых же нами отношениях достаточно сложно найти то самое соглашение о выигрыше, являющееся краеугольным камнем во всем регулировании игр и пари, т.к. пользователя зачастую интересует сам процесс пребывания в виртуальном мире, а он как раз – таки может длиться бесконечно долго. Причем достижение персонажем максимального уровня не влечет ни остановки игры, ни тем более последующей выплаты каких-либо призов или дивидендов (ст. 4 ФЗ-244), а значит, в MMORPG отсутствует само «классическое понятие выигравшего». Т.о., отношения, возникающие по поводу виртуальных объектов, имеющих реальную денежную оценку, не охватываются существующей законодательной дефиницией игр и пари. Как известно, гражданское право еще со времен римского права достаточно настороженно относится к обязательствам, возникающим из игр и пари. А.Г. Федотов [3], считает, что намеренное отнесение игр и пари к натуральным обязательствам связано с тем, что в противном случае признание таковых отношений юридически существующими неизбежно привело бы к признанию сделки-пари недействительной либо незаключенной, поскольку она заведомо для сторон была совершена под влиянием заблуждения. Вот только очевидно, что данные соображения неприменимы по отношению к сделкам, опосредующим оборот виртуальных объектов. Значит, отсутствуют веские политико-правовые основания для отказа в признании юридической силы сделок, связанных с виртуальными объектами, – по крайней мере, со ссылкой на положения гл. 58 ГК РФ. С одной стороны, необходимо оградить игровой процесс от необоснованного вмешательства, а с другой – право должно быть достаточно эффективным, чтобы пресекать возможные злоупотребления, совершаемые под прикрытием такого процесса, особенно когда речь идет об объектах, пусть и виртуальных, но об-

ладающих рыночной ценностью, а соответственно, порождающих отношения, составляющие часть реальной жизни реальных людей. В качестве компромиссного решения данной дилеммы был предложен «тест магического круга» [4], суть которого в том, что виртуальные отношения подпадают под действие реального права в том случае, когда их участник предвидел или должен был предвидеть, что таковые будут иметь определенные последствия в реальном мире. Представляется, что эта концепция может служить неплохим ориентиром при определении пределов действия ст. 1062 ГК РФ применительно к виртуальным отношениям.

2. Виртуальные объекты являются, с точки зрения сторонников данной позиции, нематериальными объектами особого рода, занимая промежуточное положение между объектами интеллектуальной собственности и классическими объектами права собственности. Последними они не являются, поскольку существуют лишь на экране компьютера, а к первым не относятся, поскольку в ряде случаев не являются предметом творческого труда пользователя. В качестве аргументов сторонники ссылаются на то, что «виртуальная собственность обладает многими характеристиками, свойственными традиционным объектам права собственности» [5]: может приобретаться, отчуждаться, обладает выраженной потребительской ценностью, возможностью применения постулатов трудовой теории Джона Локка, выступающей одним из наиболее популярных обоснований права собственности индивида на объекты. Вот только, объектом права собственности в системе российского вещного права могут быть только вещи, причем индивидуально-определенные. Правда, следует отметить, что в отечественной литературе все же высказываются осторожные предложения о возможности пополнения нормы ст. 128 ГК РФ "виртуальными вещами". Вот только особенности существования виртуальных

вещей накладывают свой отпечаток на то же применение виндикационного иска. Ибо даже создатель виртуального мира «не может уследить за всем происходящим в своем «мире», соответственно, предъявлять к нему требования не более рационально, чем к создателю мира реального» [6]. Более того при переносе вещно-правовой модели «по ту сторону дисплея», как утверждал, В.К. Райхер: «Получается известное смещение границ вещного и обязательственного права, и притом весьма хаотическое. Получается столь сложное переплетение обеих - в теории резко отделяемых - частей гражданского права, что зачастую трудно сказать, где кончается одна из них и начинается другая».

3) Фактически сейчас на практике в условиях отсутствия специального регулирования и невозможности использования традиционных положений о праве собственности опираются на регулятивный материал различного рода click-wrap лицензионных соглашений между правообладателем (оператором игрового процесса) и лицензиатом (пользователем). «Довольно сложно определить правовую природу возникающих отношений купли-продажи игровых артефактов: является ли это услугой по предоставлению дополнительных опций или же предоставлением (расширением) лицензии?» [7]. Чаще всего такие отношения определяются как предоставление услуг, но поскольку определенные игровые опции являются программным кодом, то предоставление права пользования этим кодом является ни чем иным как лицензионным соглашением. Получается своеобразный замкнутый круг, который сохраняется даже если приобретение виртуальных объектов за реальные деньги рассматривать как своего рода лицензионный платеж, в обмен на который правообладатель «активирует» определенные компоненты компьютерной программы и пользователь получает возможность использования ее дополнительных

функциональных характеристик. Возникающие отношения гораздо шире и многообразнее лицензионных по своему содержанию. И если положения договора можно скрупулезно нарабатывать и дорабатывать, то сам характер пользовательского соглашения, условия которого разрабатываются оператором игрового процесса в одностороннем порядке, предусматривающий максимум распорядительных положений по отношению к пользователю вряд ли подлежит изменению. «Фактически пользовательское соглашение играет роль закона в отношении соответствующего виртуального пространства, однако закона, который принят в рамках абсолютной монархии, без каких-либо демократических процедур, что является существенным недостатком» [8]. Если виртуальные объекты представляют собой «дополнение» к лицензионному договору, то обязанность оплаты возникает из самого факта их предоставления пользователю, без каких-либо гарантий со стороны правообладателя, безотносительно к их последующему использованию и дальнейшей судьбе аккаунта такого пользователя. Аналогичные последствия возможны и в случае, когда предоставление внутриигровых объектов рассматривается пользовательским соглашением в качестве услуги: она считается оказанной в момент «зачисления» таких ценностей на аккаунт пользователя, и никаких последующих возмещений не производится. Еще одним недостатком данного подхода является то, что всё равно остается вопрос о правовом статусе такого рода объектов в случае, когда его не охватывает пользовательское соглашение.

4. В условиях, когда существующие экономические отношения в виртуальных мирах не могут быть в полной мере урегулированы нормами пользовательских соглашений, а признание виртуальных предметов объектами права собственности с распространением на них всех соответствующих гарантий выглядит слишком революционным

решением, могут пригодиться положения гражданского законодательства о неосновательном обогащении. Как известно, применение норм о неосновательном обогащении носит субсидиарный характер и имеет целью восстановление нарушенного имущественного права, если это не может быть достигнуто путем предъявления иска из других оснований. Как отмечает А.Л. Маковский, кондикционное обязательство является родовым по отношению ко всем способам возврата имущества, поэтому нормы о неосновательном обогащении вполне могут быть применены к отношениям, связанным с виртуальными объектами, - правда, при условии что такие объекты или права на них будут признаны имуществом в юридическом смысле. Несмотря на то, что термин «имущество» достаточно часто употребляется в законодательстве, он не имеет четкой дефиниции. Напротив, в действующем ГК РФ, как отмечает А.Н. Лысенко, данный термин используется в различных значениях. Так, под имуществом могут пониматься отдельные вещи и их совокупность (п. 2 ст. 15, ст. 218, п. 1 ст. 705, п. 2 ст. 947, ст. 1064 ГК РФ). Понятием «имущество» могут охватываться вещи, деньги и ценные бумаги (п. 1 ст. 302, п. 1 ст. 307 ГК РФ). Иногда к ним причисляют и имущественные права (ст. 18, ст. 24, п. 1 ст. 56, п. 1 ст. 126, ст. 209, ст. 336, п. 3 - 6 ст. 582 ГК РФ). Бывают случаи, когда данный термин может обозначать всю совокупность наличных вещей, денег, ценных бумаг, имущественных прав, а также обязанностей субъекта (п. 2 ст. 63, п. 2 ст. 132, ст. 217, 1112 ГК РФ). Наконец, в ряде случаев в его состав включаются имущественные комплексы. Европейский суд по правам человека демонстрирует чрезвычайно широкую трактовку понятия «имущество», нередко отождествляя его со всеми закрепленными правами, которые способен доказать заявитель. Существующий в законодательстве и доктрине плюрализм в понимании имущества позволяет

говорить о том, что данный термин носит конъюнктурный характер и его содержание может варьироваться в зависимости от конкретных потребностей и специфики отношений. Иными словами, включение какого-либо нового явления под «зонтик» понятия «имущество» не нарушит стройности гражданско-правовых конструкций и связанных с ними догматических построений, как это может иметь место при неосторожном обращении с иными гражданско-правовыми понятиями. Вряд ли можно оспаривать тот факт, что объекты, обладающие качеством товара, т.е. те, которые имеют коммерческую ценность и могут приобретаться за деньги, не заслуживают того, чтобы быть причисленными к объектам гражданских прав, хотя бы в качестве иного имущества.

Котенко Е.С., анализируя сложившиеся системы *copyright* и *droit d'auteur*, приходит к выводу, что авторское право идет по пути развития более «справедливой системы», нацеленной на универсальность требований и тем самым на максимально возможную ликвидацию дискриминационного отношения к определенным категориям объектов, обладающих весьма необычной для существующей системы сутью. Обращая внимания на их неограниченную специфику, И. Стамагуди приходит к выводу, что в настоящее время ни один из режимов охраны к указанным предметам не подходит, разве что наиболее приемлемой моделью регулирования общественных отношений, возникающих по поводу исследуемого объекта, является режим *sui generis*. Несмотря на то, что российский законодатель не определяет правовую природу мультимедийного продукта, коими и являются компьютерные игры, лишь упоминая его в ст. 1240 ГК, всё же разделяет эту точку зрения, определяя в соответствии с предложенной позицией общее направление развития отечественного законодательства. К тому же для регулирования отношений, возникающих с использованием компьютерных игр, следует

применять нормы, относящиеся к сложным объектам результатов интеллектуальной деятельности, в соответствии с Заключением Исследовательского центра частного права при Президенте РФ по вопросам толкования и возможного применения отдельных положений части четвертой ГК РФ, в котором указывалось, что «сложными объектами могут быть признаны только такие представления или такой мультимедийный продукт, которые, с одной стороны, представляют собой единое целое, а с другой – имеют сложный состав, образуемый из совокупности разнородных результатов интеллектуальной деятельности». На основе этого разъяснения можно сделать вывод, что программа для ЭВМ не является родовым понятием по отношению к компьютерной игре, что подтверждается сравнением их составных частей и целей использования. Данное разграничение необходимо, поскольку при определении компьютерной игры лишь как одной из разновидностей программ для ЭВМ правовой защите подлежит только программный код (ст. 1260, ст. 1261 ГК), а вот литературные, изобразительные, колористические, музыкальные, кино-компоненты и др. существенные составляющие не будут рассматриваться как составная часть компьютерной игры, что в свою очередь будет способствовать нарушению прав авторов данных значимых частей игры, что соответственно не позволит определить её режим по нормам о сложном объекте ст. 1240 ГК РФ.

Виртуальные объекты – аудиовизуальные произведения, в то же время предоставляющие собой созданную правообладателем подпрограмму, ход работы которой может быть подвергнут стороннему влиянию пользователя путем решения определённой, заранее предусмотренной в лицензионном или ином пользовательском соглашении, совокупности логических задач. В ст. 1259 ГК РФ объекты авторских прав определяются как произведения науки, литературы и искусства независимо от

достоинств и назначения произведения, а так же от способа его выражения. Возможно ли распространить данное положение и на виртуальные предметы, которые в том числе могут принимать вид многих объектов авторского права, и тем самым обеспечить их надлежащую защиту?! Сложность кроется в том, что так или иначе анализируемый предмет остаётся подпрограммой, принадлежащей правообладателю, чьё право обычно подтверждено лицензионным соглашением, и лишь в исключительных случаях за пользователем могут признаваться его авторские права. Согласно ст. 1257 ГК РФ автором произведения признается гражданин, творческим трудом которого оно создано. Следовательно, первым требованием для признания результата интеллектуальной деятельности объектом авторского права является его творческий характер, понятие которого, к сожалению, законодателем не раскрывается. В связи с этим в юридической литературе дается немало дефиниций творчества, объединяющими признаками которых выступают принципиальная неповторимость, индивидуальная деятельность,

сознательность и трудоемкость процесса. Вышеперечисленные же характеристики активно используются в процессе создания игроком своего персонажа – аватара, а значит, позволяют снабдить виртуальные объекты защитным механизмом авторского права в соответствии с п. 7 ст. 1259 ГК РФ. Напоследок, также следует отметить преимущество регистрации персонажа в качестве товарного знака, что позволит значительно упростить процесс доказывания нарушения права.

Полагаю, следует прислушаться к совету профессора Р.К. Русинова: «Человек, сталкиваясь с новой информацией, должен мысленно выполнить три последовательных действия: зафиксировать внимание на ней, затем проанализировать и оценить её, а после, исходя из ее содержания и ценности, определить программу действий, настроиться на нужное поведение». А так как информации о новых объектах гражданских прав накоплено более чем достаточно, пришло время осмыслить её и выбрать подходящий современным российским правовым реалиям путь развития.

#### **Библиографический список**

1. *Архинов В.В.* Виртуальное право: основные проблемы нового направления юридических исследований / Правоведение. – 2013. – №2.
2. *Castronova E.* Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier, 2013.
3. *Лисаченко А.В.* Право виртуальных миров / Российский юридический журнал. – 2014. – №2.
4. *Duranske B.T.* Virtual Law, 2008.
5. *Савельев А.И.* Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх, 2014.
6. *Юлия Пономарева.* Правовое регулирование «артефактов» многопользовательских онлайн-игр. Закон.ru, 2016.

**ENTITLED VIRTUAL WORLDS: NEW OBJECTS OF CIVIL RIGHTS**

**S.V. Latukhina**, *student*  
**Kuban state university**  
**(Russia, Krasnodar)**

***Abstract.** Nowadays the rapid development of computer technologies has led to the rise of the Internet's value. As a result a lot of spheres of public life have been replaced in virtual space. Due to this fact people, social groups and institutions have acquired their digital counterparts as members of these virtualized institutions. The article is devoted to scantily explored problems, such as the legislative regulation of new structures and objects in virtual reality and their possible prospects.*

***Keywords:** legal regulation, Internet network, virtualization, civil law, objects of civil law, virtual world, virtual objects.*