УДК 347.211
ББК 67.404.3

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ ПО ПОВОДУ ОБЪЕКТОВ ВНУТРИИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

Н. А. Пронина, А. В. Буянов

Алтайский государственный университет (Барнаул, Россия)

Статья посвящена рассмотрению правовой природы объектов внутриигровой индустрии и отношений с ними. На настоящем этапе развития информационных технологий все большей популярностью пользуются различные средства досуга, в частности компьютерные онлайн-игры. Важно и то, что из разряда детских игр такой досуг перерос в ранг серьезных увлечений, сопровождающийся значительными денежными вложениями, что и обусловило актуальность настоящей работы. Инкорпорирование товарно-денежных отношений во внутриигровые неизбежно влечет необходимость осмысления таких отношений с точки зрения права. В целях обоснования необходимости правового регулирования отношений по поводу объектов внутриигровой индустрии с применением диалектического метода, анализа и синтеза рассмотрены различные отношения, складывающиеся по поводу таких объектов, предложены конструкции, в том числе разработанные зарубежными авторами, позволяющие разграничивать круг отношений, подлежащих урегулированию правом. Выявлены и кратко приведены различные позиции понимания такого рода отношений, а также обоснована возможность применения одной из них. Судебная практика Российской Федерации по этому вопросу была подвергнута критике и выявлена несправедливость подхода, применяемого российскими судами. В результате исследования авторами предлагается рассматривать отношения по поводу внутриигровых объектов в качестве лицензионных.

Ключевые слова: лицензионный договор, объекты виртуальной реальности, игровые объекты, объекты внутриигровой индустрии.

RELATIONSHIPS APROPOS IN-GAME INDUSTRY OBJECTS

N. A. Pronina, A. V. Buyanov

Altai State University (Barnaul, Russia)

The article is devoted to consideration of in-game industry objects, their legal nature and relationships with them. At the present stage of information technologies development, various means of leisure are increasingly popular, in particular online games. It is also important that from the category of children's games, such leisure has grown into the rank of serious hobbies, accompanied by significant financial investments, which determined the relevance of this work. The incorporation of commodity-money relations into in-game ones inevitably entails the need to interpret such relations from the legal point of view. In order to substantiate the need for legal regulation of relations with respect to the objects of the in-game industry using the dialectical method, analysis and synthesis, various relations emerging with respect to such objects are considered, constructions, including those developed by foreign authors, are proposed, which makes it possible to delimit the range of subject relations to regulation by law. Various positions of understanding this kind of relations are identified and briefly presented, also the possibility of using one of them is substantiated. The judicial practice of the Russian Federation on this issue was criticized, and the unfairness of the approach used by the Russian courts was revealed. As a result of the study, the authors propose to consider the relations about in-game objects as licensed.

Keywords: license agreement, objects of virtual reality, game objects, in-game industry objects.

Doi: [https://doi.org/10.14258/ralj\(2020\)4.6](https://doi.org/10.14258/ralj(2020)4.6)

С началом развития эры цифровых технологий между людьми начинают складываться новые различные общественные отношения, в основном в формате саморегуляции, но так или иначе некоторые из них требуют применения регуляторов правового свойства. В частности, речь идет об отношениях между пользователями по поводу объектов внутриигровой индустрии.

В рамках рассмотрения отношений между пользователями складываются две ситуации: 1) взаимоотношения внутри игры; 2) взаимоотношения во внешнем мире, но по поводу игры, а вернее, ее объектов.

Приступая к рассмотрению отношений между пользователями внутриигрового контента, принято говорить о таком специфическом феномене, как «магический круг». Исходя из словосочетания, можно предположить, что речь идет о каком-то барьере или границе. Действительно, В. В. Архипов, ссылаясь на Б. Т. Дюранске, предлагал рассматривать магический круг как разграничение между миром реальным и виртуальным: «Суть его заключается в том, что пространство игры отделено от реального пространства неким магическим кругом, действия внутри и вне которого не должны зависеть друг от друга» [1]. Сеем предположить, что это некий принцип или тест, с помощью которого можно определять возможность регулирования отношений правом. Как мы понимаем, большинство вещей, которые человек способен совершить в реальном мире, игрок может совершить и в игре. MMORPG (Массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра) предоставляют возможность взаимодействия между реальными пользователями онлайн-игр в рамках внутриигровой реальности. Такое взаимодействие может породить как сделку купли-продажи, когда одно лицо за виртуальную валюту приобретает у другого лица объект, так и преступление, когда одно лицо может похитить имущество у другого лица*. Интересный пример игры, увидевшей свет в 1997 г., — это Ultima Online. Именно в этой игре игроку можно причинить реальный материальный ущерб. В отличие от многих современных игр, которые на техническом уровне реализуют неприкосновенность своей виртуальной собственности и не предполагают возможность игроков воздействовать на чужие внутриигровые объекты, названная игра придерживается других правил. Как указывает В. В. Архипов, «в формате классических правил Ultima Online это не так: объекты существуют не только в инвентаре игроков, при выбытии из которого они уничтожаются, а как бы объективно, в виртуальном мире» [1]**. В то же время «Ультима» предоставляет возможность «прокачивать» своего персонажа, т. е. улучшать его навыки в какой-либо из предложенных сфер. Одна из таких сфер — воровство. Этот навык предоставляет возможность игрокам в прямом смысле просматривать инвентарь другого игрока и похищать оттуда ценные вещи. При этом многие виртуальные ценные вещи являются объектами сделок за реальные деньги. Представим себе, что заветный меч, купленный игроком, мимо проходящий вор может запросто украсть, тем самым причинив материальный ущерб. Одно из первых желаний потерпевшего — посетить правоохранительные органы с целью защиты нарушенных прав. Но как раз в такой ситуации действует принцип магического круга. Мы можем заметить, что указанное поведение непосредственно влияет на внешний мир, так как касается имущественной сферы игрока, с другой же стороны, такое поведение игры легитимировано, т. е. такое поведение находится в рамках правил игры и не выходит за его пределы. Также дело обстоит с убийством: стреляя в другое лицо либо совершая иное насилие, оно совершает все то, что в реальном мире запрещено законом, однако сама игра допускает подобное поведение. Более того, такое поведение не влияет и не становится причиной каких-либо изменений во внешнем мире, потому называть это преступлением нельзя.

Полагаем необходимым отметить, что легитимация правилами игры поведения играет второстепенную роль по отношению к критерию влияния поведения на внешний мир. Данное обстоятельство связано с тем, что даже если поведение игрой не легитимировано, но при этом никак не влияет на окружающую действительность, то оснований не применять принцип магического круга нет. Например, какой-то игрок, нарушая правила игры, применяет какие-либо специальные программы, чтобы получить преимущество. Эти программы, влияя на игровой процесс, не влияют на внешний мир, поскольку у нас нет оснований оставлять такое поведение в рамках игры, давая возможность разработчику самостоятельно разобраться с нарушителем. Для иллюстрации возьмем игру Counter-Strike:

* Говоря о лицах, мы разумеем некоторых персонажей под управлением человека.

** В данном случае речь идет об имуществе игрока. То есть в нынешних играх объект находится в инвентаре игрока, и только он может им оперировать, в том числе и выкинуть. Никому другому рюкзак не подвластен. В Ultima Online же объекты существуют объективно в игре, а не только в инвентаре (рюкзаке).

Global Offensive, в которой игрок для получения преимуществ скачивает программу, чтобы убивать противников с одного выстрела. То, что он нарушил правила игры, применяя стороннюю программу и уничтожая противников с одного выстрела, не влияет на внешний мир, следовательно, повторимся, оснований не применять принцип магического круга нет.

Проиллюстрированные примеры, с одной стороны, подтверждают тезис, предложенный Б. Т. Дюранске, но с другой — прямо ему противоречат. Несложно заметить, что вор, укравший меч, купленный за реальные деньги, причиняет материальный ущерб его владельцу, что, как мы понимаем, не может не влиять на реальный мир. Поэтому Б. Т. Дюранске, описывая тест магического круга, добавлял: «Деятельность, имеющая место в виртуальном мире, подчиняется праву реального мира в том случае, если пользователь, участвующий в данной деятельности, во время ее осуществления разумно осознает или должен разумно осознавать, что она влечет последствия для реального мира» [1]. Это отчасти не согласуется с тем, что мы говорили в примере с кражей. Оговоримся, что пользовательским соглашением Ultima Online запрещена торговля игровыми объектами, постольку вор может не осознавать, что крадет именно объект, приобретенный за деньги.

Экономика WoW (World of Warcraft) допускает обмен игровыми предметами, куплю-продажу игровых предметов как на аукционе, так и непосредственно между пользователями. Следовательно, можно допустить ситуацию, когда одно лицо по ошибке передало другому что-то. Или другой пример, когда обманным путем игрок добился того, чтобы первый передал ему предмет. Возникает вопрос, доступно ли в данной ситуации применение норм о кондикции или признании сделки недействительной под влиянием обмана, или применение иных норм права. С одной стороны, хочется сказать, что лицо пострадало, но с другой — можно вспомнить о проявлении магического круга, о котором мы говорили ранее. Через него мы можем провести границу виртуального и реального. Интересную аналогию приводит Б. Т. Дюранске, сравнивая магический круг, создаваемый пользовательским соглашением, с магическим кругом, создаваемым правилами спортивной игры [2]. Спортивные игры, например, футбол, волейбол и т. д. имеют риск причинения вреда игрокам, в таком случае правила игры ограничивают ответственность за нанесение в ходе игры травмы. Пример осложняется тем, что даже в случае игры вряд ли правила смогут оправдать убийство другого игрока, то есть ответственность все равно наступит, потому несколько сложнее выделить границу круга.

В этом плане в игре несколько проще, поскольку все происходит в ином мире, следовательно, проще выявить границы. Так, если игроки в рамках игры договорились об обмене и один обманул другого, то право не должно вмешиваться в это отношение, поскольку оно целиком произошло в рамках игры (под обменом мы понимаем именно функцию игры, т. е. обмен может произойти как предмет на предмет или просто передача предмета, так и предмет на деньги). Это вписывается в тот тест магического круга, о котором мы говорили ранее, указанное подтверждается и правилами игры [3].

Исходя из сказанного, можно заметить, что цель магического круга заключается в том, чтобы ограничить возможность регулирования правом такой сферы отношений. Ограничение магического круга связано с тем, что поведение игроков и возникающие отношения не регулируются правом постольку, поскольку они не влияют на внешний игровой мир. Из приведенных рассуждений мы видим, что такое утверждение справедливо, но явно недостаточно для отграничения. На известном примере Ultima Online мы показали, что отношения непосредственно могут влиять на внешний мир, так как связаны, в частности, с имущественной сферой игрока. Таким образом, появляется необходимость выведения дополнительных критериев, позволяющих применять принцип магического круга. Такой принцип был разработан Б. Т. Дюранске и, как указывали, заключается в субъективном знании лица, что его поведение влияет на окружающий мир. Возвращаясь к примеру с вором, отметим важную деталь — вор, похищающий игровой предмет, может не знать, что он приобретен вне рамок игры, а за его пределами, что запрещено пользовательским соглашением. В связи с чем мы можем предположить, что вор не знает о том, как был приобретен объект, а значит, в его поведении отсутствует то необходимое субъективное знание последствий, влияющих на внешний мир. Таким образом, мы выделили некоторые критерии, позволяющие нам отношения, складывающиеся в рамках игрового пространства, оставлять там же, не допуская право к их регулированию.

Более интересными представляются отношения в реальном мире по поводу виртуального закрытого мира. Если один игрок договорился с другим игроком об обмене предмета за реальные деньги, то каким образом право должно поступать в таких случаях? Как мы понимаем, обмен все также бу-

дет происходить в рамках виртуального мира, тогда с учетом представленного мы будем вынуждены сказать, раз обмен происходит либо не происходит в виртуальном мире, то он регламентируется правилами игры и праву это отношение неподвластно. Сомнению в правильности этого подхода подвержен и Б. Т. Дюранске: «Если следовать данной теории, тогда из игровых отношений не может последовать никакое требование, связанное с хищением, поджогом или убийством в тех случаях, когда эти игровые действия допускаются лицензионным соглашением с конечным пользователем. Вместе с тем учитывая, что виртуальные предметы могут иметь реальную ценность, это кажется чрезвычайно слабым оправданием» [2].

Для применения права к таким ситуациям мы предлагаем следующее обоснование. Если вспомнить сам тест магического круга, то лицо, совершая действия в виртуальном мире, осознает или должно осознавать, что эти действия влекут последствия в реальном мире. Когда лицо, используя реальные деньги, заключает сделку в реальном мире, по которой оно платит, а другое лицо должно будет совершить действия в виртуальном мире, то это другое лицо должно понимать, что его действия имеют прямые последствия в реальном мире, в частности его действия прекращают обязательство в реальном мире. В свою очередь, неисполнение может повлечь определенные последствия, связанные с нарушением обязательства.

Следовательно, полагаем, что всякий раз, когда лицо заключает сделку по поводу внутриигрового объекта, в которой встречное предоставление будет в виде чего-либо реального, будь то деньги, работы, услуги и т. п., то оно должно разумно полагать, что такое поведение будет непосредственно влиять на внешний мир. По нашему мнению, это будет выражаться в трех аспектах. Во-первых, лицо понимает, что заключает договор во внешнем мире, и будет связано договорными условиями. Во-вторых, именно первоначальное внешнее действие провоцирует какое-либо поведение внутри игры. А в-третьих, что наиболее важно, такое встречное предоставление будет касаться имущественных сфер сторон, что затрагивает и других людей, кое не может быть оставлено правом в стороне. Такое предоставление является своего рода «мостом» между реальным и виртуальным миром, преодолевшим барьер магического круга, по которому право может достигнуть этих отношений и урегулировать их.

На наш взгляд, именно третий аспект является определяющим, поскольку именно он непосредственно влияет на внешний мир. Как мы указали, онлайн-игра предполагает взаимоотношения между реальными людьми, потому вполне типична ситуация, когда два человека договариваются о чем-то в игре, но совершенно нетипично, если исполнение в игре будет связано с, например, встречным предоставлением в виде фиатных денег.

Попробуем подтвердить от противного. Если отодвинуть третий аспект, то остается, что два лица в рамках игры и игрового функционала по своей воле произвели обмен определенными благами (по нашему мнению, имущественными правами, но об этом далее), но указанные аспекты не позволяют выводить отношения до уровня права, так как действия волевые и совершены в рамках игрового процесса, т. е. даже несмотря на то, что обмениваются блага, воздействия на внешний мир как такого не происходит. Играя, люди не должны осознавать, что то или иное действие может быть каким-либо образом быть интерпретировано правом, поскольку игра и направлена на то, чтобы абстрагироваться от внешнего мира, а магический круг — защитить игровые отношения. Именно третий аспект переносит отношения в область права, так как помимо игровой воли включается юридическая. Ведь человек сознательно отходит от игрового абстрагирования, желая применять юридические средства, как то юридическая сделка.

Другой пример, когда одно лицо под угрозой физической расправы заставило передать виртуальный предмет. Живой тому пример — кража, случившаяся в Нидерландах, когда два подростка 14 и 16 лет избили 13-летнего и, пригрозив ножом, совершили следующее: «Потерпевший, хотя и был напуган, проявил некоторую строптивость. Тогда его стали бить, сперва кулаками, а затем и ногами, повалив на пол. А когда обвиняемые принесли из кухни ножи и пригрозили прикончить его, перепуганный мальчишка подчинился требованиям своих врагов. Он зашел в свой игровой аккаунт на стоящем в комнате компьютере, после чего его опять повалили на пол и несколько раз ударили. Один из обвиняемых, управляя персонажем потерпевшего, выбросил все его виртуальные пожитки, а другой, управляя своим персонажем с другого компьютера, эти предметы подобрал. После этого обобранного до нитки игрока отпустили на все четыре стороны» [4].

Как и в прошлом примере, лицо, совершая насильственные действия с целью получения внутриигровых объектов, понимает или должно понимать, что указанные действия непосредственно влияют на внешний мир. Если в прошлом примере мы указывали, что сделки необходимо регулировать постольку, поскольку в них присутствует внешний объект, то настоящий пример обличает иные существенные признаки отношений. Как мы помним, в первом примере присутствовали три аспекта, во втором же — этого не происходит, у нас отсутствует внешний объект. На вопрос, почему право должно урегулировать эти отношения, мы полагаем следующий ответ. Право здесь включается, потому что обмен произошел не во время игрового процесса и не по воле лица. Опять же, сравнивая с первым примером, игрок совершает какие-то действия, реализуя волю в рамках игры*. Второй же пример показывает, что действия внутри игры совершаются не по воле игрока, а по принуждению, поэтому такое поведение игровым мы уже не можем назвать. Важно и то, что принуждение совершается не с помощью игрового функционала, так как иначе, думаем, следует констатировать, что все происходит в рамках игры. И если в первом случае благо выбывает от одного к другому по воле в процессе игры, то второй случай явно говорит, что ни воли, ни игры здесь нет. А потому право должно использовать свои механизмы, чтобы восстановить положение игрока в то состояние, которое у него было на момент насильственного завладения объектом.

Мы подтвердили, что реальные юридически значимые действия, влияющие на игровой процесс, могут стать проводниками правового регулирования. Поскольку гражданское право имеет обширные границы и для различных объектов предлагает различное правовое регулирование, то полагаем не совсем правильным поставить точку на этом моменте, довольствуясь лишь убеждением, что праву следует регулировать указанные выше типы отношений. Таким образом, предлагаем уделить внимание различным точкам зрения, посвященным моделям правового регулирования отношений, складывающихся по поводу описанных объектов. Авторы предлагают несколько позиций по этому вопросу.

Одни предлагают смотреть на это как на передачу права собственности. Возможное объяснение такого подхода заключается в том, что аватар** владеет этими предметами. Следовательно, можно, например, в контексте WoW, предположить, что персонаж, как цифровая сущность, проявляющая волю человека, владеет тем или иным предметом (мы рассматриваем владение как фактическое состояние господства). Соответственно, через такое владение, а также возможность приобретения теми же способами, которые доступны для приобретения вещей, и обосновывалось применение вещного права. Вместе с тем, как правильно отмечает А. О. Рыбалов, в отечественной правовой доктрине вещи понимаются как некоторые телесные объекты, что явно неприменимо к виртуальным объектам [5]. О. Н. Горохова замечает, что «объектом вещных прав являются только индивидуально-определенные вещи, а игровые объекты не только не материальны, но и не отличаются индивидуальными характеристиками, вследствие чего нормы о праве собственности к ним применяться не могут» [6]. Важно также отметить, что любое вещное право так или иначе характеризуется некоторыми отличительными признаками. Так, К. П. Победоносцев указывает [7], что вещное право характеризуется непосредственным господством над вещью, т. е. господство над ней происходит без помощи посторонних, в то время как здесь есть «проводник» в виде разработчика, давшего нам аватара, через которого мы и можем обладать объектом. Также важна абсолютность отношений, когда существует пассивная обязанность всех не чинить препятствий, а обязанный субъект заранее неизвестен, хотя опять же в нашем случае есть вполне конкретный обязанный субъект — разработчик. С учетом сказанного можно прийти к выводу, что игровое имущество невозможно рассматривать в качестве объекта права собственности.

Следующую модель предлагает А. И. Савельев. Он говорит о том, что игровое имущество нужно рассматривать в контексте ст. 128 ГК РФ как «иное имущество». В обоснование такого подхода он приводит два аргумента.

Во-первых, А. И. Савельев, рассуждая от противного, опасается рассматривать такие объекты в рамках лицензионных правоотношений, поскольку такой подход «чреват всевластием правообладателя (оператора игрового процесса) и сопряженным с этим бесправием пользователей» [8]. Отчасти это справедливо, поскольку, как правильно отмечает Е. А. Останина, пользовательское соглаше-

* Отметим, что воля — понятие философии, а не юриспруденции, поэтому может существовать множество, условно говоря, видов воли, не являющихся юридическими.

** Под аватаром в настоящей работе мы понимаем персонажа в онлайн-игре.

ние предполагает click-wrap договор, т. е. договор присоединения [9]. Справедливости ради нужно отметить, что есть и исключения из этого правила. Так, в деле Blizzard Entertainment, Берлин, Германия, 2014 г. Объединению потребителей удалось исключить некоторые условия соглашения: «В январе 2014 г. Берлинский суд (Landgericht Berlin) постановил, что некоторые условия типовых договоров компании Blizzard Entertainment об использовании продукта World of Warcraft недействительны, поскольку нарушают права потребителя».

Объединение потребителей (Verbraucherzentrale Bundesverbandt) предъявило иск компании Blizzard Entertainment, требуя запретить ответчику включать в договор условия, нарушающие права потребителей» [9]. Возможно, судебная практика сможет привести в некоторое равновесие баланс интересов между разработчиком и пользователем.

Второй вопрос, по мысли А. И. Савельева, сводится к тому, какой правовой статус имеют такого рода объекты, «когда пользовательское соглашение никак не регламентирует их, или такого соглашения просто нет, в том числе по причине признания его недействительным» [8]. Гипотетически такая ситуация возможна. С другой стороны, сложно себе представить, когда разработчик не предусматривает правовую документацию, в частности, пользовательское соглашение, перед тем как запустить в работу свой проект. Несколько надуманным кажется случай, когда пользовательское соглашение целиком признали недействительным, с учетом возможности, предусмотренной ст. 180 ГК РФ. Необходимо конкретный казус, чтобы возможно было более полно и глубоко разобраться с проблемой.

Из рассуждений А. И. Савельева предлагается рассматривать такие объекты как иное имущество, поскольку само понятие имущества в законе имеет множество значений, потому: «включение какого-либо нового явления под «зонтик» понятия «имущество» не нарушит стройности гражданско-правовых конструкций и связанных с ними догматических построений» [8]. В таком подходе защита против каждого нарушителя будет строиться из кондикционного иска постольку, поскольку не может быть предъявлено требование по другому основанию. Думается, что между пользователями по поводу такого имущества могут складываться отношения из договоров, а следовательно, и предъявляться иски из договоров.

На наш взгляд, изложенные аргументы не могут в достаточной степени подтверждать и оправдывать применение режима «иное имущество» к такому роду объектов. Указанное вызвано следующими соображениями. Как мы ранее отмечали, опасения А. И. Савельева относительно «сильной стороны» вполне правомерны, но следует возразить, указав, что, во-первых, как показывает германский опыт, такое соглашение реально изменить, а во-вторых, в настоящее время многие сферы экономики так или иначе охвачены click-wrap договорами. Несмотря на это, сам по себе способ заключения договора не может влиять на правовой режим объекта.

В противовес второго приведенного А. И. Савельевым аргумента можно поставить два контраргумента. Первый из них нами уже был изложен, речь идет о некоторой «надуманности ситуации». Второй связан с принципом свободы договора, изложенным в абз. 2 п. 4 ст. 421 ГК РФ, а именно с тем, что при отсутствии соглашения сторон по тем или иным условиям могут применяться диспозитивные нормы закона. Таким образом, восполняются все условия, которые отсутствуют в лицензионном соглашении даже при отсутствии такого соглашения как единого документа. В качестве контраргумента нашим рассуждениям о применении диспозитивных норм к лицензионному соглашению можно противопоставить императивное правило п. 2 ст. 1235 ГК РФ, которое устанавливает, что лицензионный договор должен быть заключен в письменной форме под страхом недействительности. Однако оно может быть нивелировано п. 2 ст. 434 ГК РФ, который указывает различные способы заключения договора в письменной форме. Поскольку полагаем, что какая-либо регистрация в игре будет присутствовать, то она может рассматриваться как способ заключения письменного соглашения. А уже заключенное письменное соглашение будет восполнено диспозитивными нормами. В результате в любом случае лицензионный договор между сторонами будет присутствовать, объект будет рассматриваться как результат интеллектуальной деятельности, а между пользователями будут складываться отношения, опосредованные лицензией.

Ранее предложенные концепции имели одно обстоятельство, их объединяющее, а именно то, что каждая из них так или иначе предполагала отношения по поводу объектов внутриигрового мира урегулировать правом, а объект таких отношений являлся, соответственно, объектом гражданских прав. Между тем наравне с ними существует концепция, отрицающая правовое регулирование таких

отношений в принципе, в том числе не приемлет квалификацию внутриигровых предметов как объектов гражданского права. Эта идея считается превалирующей в настоящее время в Российской Федерации. Российские суды в большинстве своем стоят на позиции того, что такие отношения не подлежат регулированию правом и судебной защите, и предлагают рассматривать их как азартные игры в контексте ст. 1062 ГК РФ. Так, Решением мирового судьи [10] по спору с ООО «Иннова Системс» было отказано в удовлетворении требований о разблокировке аккаунтов, заблокированных в связи с нарушением правил игры. Суд пояснил: «Наличие или отсутствие в действиях пользователя нарушений правил игры относится к организации игрового процесса, таким образом, требования истца, связанные с участием в игре, в силу п. 1 ст. 1062 ГК РФ не подлежат судебной защите» [8].

В то же время, как представляется, такая квалификация отношений с позиции закона не совсем удовлетворительна. Сеем предположить, что ее выбор обоснован с политико-правовой, социокультурной позицией, связанной с менталитетом и правопониманием общества. Между тем в Российской правовой системе существует Федеральный закон от 29 декабря 2006 г. № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации», который вводит понятие азартной игры. Рассматривая признаки этого понятия, уже на первом этапе можно заметить, что многопользовательская онлайн-игра не удовлетворяет этому понятию. Во-первых, в онлайн-играх отсутствует азарт, т. е. соглашение о выигрыше, поскольку пользователю интересен сам процесс игры — «участие пользователей базируется на принципе «just for fun» [11]. Во-вторых, онлайн-игры не предполагают как таковой риск ни как основание для возникновения игры, ни как одно из его обязательных условий. В-третьих, в результате игры игрока не ожидает какое-либо вознаграждение. За исключением, например, похвалы.

Если же рассматривать компьютерные игры в контексте «пари», под которыми принято понимать соглашение о выигрыше, исход которого зависит от события, относительно которого неизвестно, наступит оно или нет, можно обнаружить следующее. В MMORPG отсутствует как таковое событие, относительно которого неизвестно, наступит оно или нет. Большинство компьютерных игр построено на определенной сюжетной линии, т. е. можно предположить какое-то событие, что, так или иначе, дает определенность. Игры же, не имеющие сюжетной линии, также связаны с процессом, который не предполагает заключение сделок по поводу какого-либо обстоятельства. В то время как основа пари и есть заключение сделки по поводу неизвестного обстоятельства. Таким образом, полагаем, что компьютерные игры не могут рассматриваться в качестве пари.

Руководствуясь вышеприведенными соображениями, можно предположить, что массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры нельзя рассматривать с позиции азартных игр или пари, так как понимание этих явлений не соответствует такому явлению, как компьютерные игры, следовательно, нет оснований, чтобы не регулировать указанные общественные отношения правом. Повторимся, что позиция российских судов вызвана основаниями, описанными нами ранее. Считаем, что все приведенные причины требуют более глубокого осмысления и дополнительной проработки, соответственно, самостоятельного полного исследования. Полагаем, что для изменения позиции и пересмотра взглядов на них необходим долгий процесс формирования новых представлений о компьютерных играх, об их влиянии на человеческую жизнь и т. д.

Еще одна концепция в большинстве работ по предлагаемой теме является широко распространенной. Проблема предыдущих подходов сводится к тому, что из правоотношений «выпадает» разработчик. Здесь же предполагается, что первоначально возникают отношения между пользователем и разработчиком, и потому кажется, что игнорировать эти отношения не представляется возможным. Следовательно, встает вопрос о том, какие права возникают у игрока на тот или иной внутриигровой объект и возникают ли, и какие отношения складываются по поводу объекта.

Прежде всего, необходимо поставить вопрос — что собой представляет объект отношений между пользователем и разработчиком? По нашему мнению, объектом в их отношении выступает компьютерная игра. Не углубляясь в подробности описания компьютерной игры, скажем, что в юридической литературе бытует два мнения по поводу того, что такое компьютерная игра. Первое заключается в том, что компьютерная игра — это программа для ЭВМ, а второе, что это мультимедийный продукт, т. е. сложный объект, включающий в себя различные результаты интеллектуальной деятельности [12]. Несмотря на различие, их тождество заключается в том, что будь то программа для ЭВМ

или мультимедийный продукт — это в любом случае результат интеллектуальной деятельности, а потому является интеллектуальной собственностью, в связи с чем подлежит регулированию частью 4 ГК РФ. В ст. 1233 ГК РФ закреплено, что правообладатель может распорядиться своим исключительным правом любым не противоречащим закону и существу такого исключительного права способом. Вместе с тем как в ГК, так и на практике, распространены два основных, но не исключительных, способа распоряжения исключительным правом. Первый — путем его отчуждения по договору другому лицу, второй — предоставления другому лицу права использования результата интеллектуальной деятельности. Что выражается в договоре об отчуждении исключительного права и лицензионном договоре. Анализ статьи 1236 ГК РФ позволил выделить два основных вида лицензионного договора: 1) простая (неисключительная) лицензия, когда право на использование может быть предоставлено нескольким лицами; 2) исключительная лицензия, когда право использования может быть предоставлено только одному лицу. Таким образом, мы видим три основных договорных конструкции, посредством которых производится оборот результатов интеллектуальной деятельности. Напомним, что игра — это результат интеллектуальной деятельности, следовательно, чтобы ее использовать, необходимо заключить договор с правообладателем. Беря абсолютно любую игру, мы можем заметить, что любой желающий может приобрести право ее использования, что явно предполагает не только сохранение прав за автором, но и возможность одновременно предоставлять в пользование игру различным лицам. По нашему мнению, это больше всего подпадает под договорную конструкцию неисключительной лицензии. Нашу позицию могут подтвердить и конкретные лицензионные соглашения. Например, Wargaming в своем лицензионном соглашении указывает: «лицензиатом Игр компании Wargaming на основании неисключительной лицензии (далее — «Пользователь») ...» [13]. Подобную формулировку использует и Blizzard Entertainment, Inc в своем лицензионном соглашении. Это лишь пара примеров, но полагаем, что для иллюстрации нашего тезиса этого достаточно.

В результате всего нами сказанного объектом отношений между пользователем и разработчиком является результат интеллектуальной деятельности — компьютерная игра, а отношения, которые складываются между указанными субъектами, основаны на лицензионном договоре.

Как только персонаж приобретает тот или иной предмет, то в рамках целого правоотношения, основанного на лицензионном договоре, возникает простейшая связь — обязательство — между игроком и разработчиком. Подтверждающим тому аргументом представляется вывод от противного. Если этот предмет охватывается лицензией в целом и, как часть, поглощается, не существуя отдельно, то вполне оправданным будет поведение разработчика в отказе от восстановления предмета, когда игрок по тем или иным причинам потеряет этот объект. Например, в каком-нибудь «баге» игры («Баг (англ. bug — жук) — жарг.: выявленная ошибка, неточность, погрешность, требующая устранения. Термин распространен в информатике» [14]). Разработчик может ответить, что он не нарушал пользовательского соглашения и обязательства из лицензионного договора, так как игроку все еще доступен весь функционал игры. В действительности это не так, и игроки, обращаясь к разработчику, получают соответствующую помощь.

Другой аргумент может быть проиллюстрирован на примере Wargaming. В своем пользовательском соглашении [13] он указывал на неактивированные данные и команды, которые предоставляются за платную лицензию. Между тем в клиентскую часть игры, полагаем, они уже были включены. Следовательно, в рамках пользовательского соглашения возникают два правоотношения. На первый взгляд, в противовес можно сказать, что указанное лицензионное соглашение Wargaming содержит в себе сразу два соглашения о безвозмездной и возмездной лицензии, следовательно, это два самостоятельных правоотношения. Однако это ничуть не выступает контраргументом, а, наоборот, подтверждает наш тезис, так как показывает, что фактически в рамках одной игры и непрерывного игрового процесса, у игрока возникают разные правоотношения с разработчиком. А. Г. Карапетов в своем комментарии ст. 307 ГК РФ (Понятие обязательства) указывал: «В тех случаях, когда обязательство вытекает из договора, следует иметь в виду, что обязательство неравнозначно всему комплексу договорных правоотношений, так как договор в подавляющем числе случаев порождает несколько обязательств» [15]. Полагаем, что указанное подтверждает приведенный нами тезис, что одно договорное правоотношение разбивается на простейшие связи. Некоторые авторы для удобства восприятия предпочитают говорить не о договорном правоотношении, а о некоторой правовой связи, возникшей из договора, которая, в свою очередь, служит основанием для возникновения простейших обязательств.

На наш взгляд, это не играет какой-либо существенной роли, ведь не так важно называть это «правовой связью», «комплексным правоотношением» или каким-либо иным образом.

Третий аргумент, скорее, является некоторым выводом из первых двух. А. Г. Карапетов пишет: «Как мы видим, обязанность одного лица (должника) перед другим лицом (кредитором) является одним из двух элементов обязательства как правоотношения. Второй элемент — это право требовать исполнения. Понятие обязательства как правоотношения, закрепленное в комментируемой норме, охватывает собой оба эти элемента» [15]. Так мы видим, что в момент появления этой простейшей связи у разработчика возникает обязанность не чинить препятствий в использовании предмета, а у игрока появляется право требовать от разработчика такого поведения. Если предположить, что это вписывается и существует в рамках цельного правоотношения, то у игрока с момента запуска игры возникает право требовать у разработчика не чинить препятствий в использовании всех объектов, что на наш взгляд кажется нелогичным. Следовательно, в момент получения предмета между сторонами все-таки возникает эта простейшая связь и только с момента ее появления у игрока появляется право требовать.

Выводы относительно того, по поводу какого объекта и какие отношения возникают между разработчиком и пользователем, мы уже сделали. Между тем само по себе лицензионное отношение может в себя включать различные права и обязанности. Предложенные аргументы подтверждают, что по поводу конкретного объекта внутриигровой индустрии между пользователем и разработчиком складывается простейшее обязательство в рамках целого лицензионного отношения. Полагаем, что поскольку такое простейшее обязательство возникает в рамках лицензионного отношения, постольку само оно является лицензионным. В рамках этого обязательства у игрока есть право использования результата интеллектуальной деятельности, в свою очередь, у разработчика есть обязанность не препятствовать его использованию. Считаем, что если у пользователя есть право использования объекта внутриигровой индустрии, основанное на лицензионном договоре, то оно представляет собой определенное имущественное право этого лица. Таким образом, если у него есть это имущественное право, то он вправе им распоряжаться постольку, поскольку ему это предоставлено законом и лицензионным договором, в частности, пользователь вправе заключить договор по поводу имущественного права с другим пользователем. Из чего мы можем прийти к выводу, что между пользователями складываются отношения, опосредованные лицензионными.

Реферируя, скажем, что объекты внутриигровой индустрии представляют огромную правовую неопределенность в современном мире, это касается не только Российской Федерации, но и многочисленного ряда других стран. Мы попытались описать возможность применения законодательного регулирования к двум различным ситуациям и с помощью конструкции «магического круга» разграничили ситуации, в которых применение права возможно. Мы привели основные позиции, которые встречаются в юридическом сообществе по поводу этой темы. На наш взгляд, на настоящем этапе следует констатировать, что последняя концепция понимания отношений как лицензионных является наиболее верной. А также указали возможное правовое регулирование такого рода отношений.

Важно отметить и то, что правовые системы, так или иначе, но связаны с обществом, которое отличается своим менталитетом и определенным пониманием вещей, потому утверждать однозначность той или иной позиции невозможно и применять «под копирку» ко всем странам то или иное решение просто невозможно. В то же время нельзя уходить и в крайность, обосновывая какое-нибудь явно несправедливое решение менталитетом общества. Необходимо искать какой-то усредненный подход, способный в большей степени удовлетворить потребность общества, который, как указали, мы видим в концепции рассмотрения отношений между пользователями как лицензионных.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Архипов В. В. Виртуальная собственность: системные правовые проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр // Закон. 2014. №9. С. 69–90 // КонсультантПлюс.
2. Дюранске Б. Т., Кейн Ш. Ф. Виртуальные миры, реальные проблемы / пер. с англ. В. В. Архипова // Правоведение. 2013. №2. С. 115–134. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/virtualnye-miry-realnye-problemy/viewer> (дата обращения: 01.09.2020).
3. Blizzard Entertainment, Inc. Восстановление предметов в World of Warcraft. URL: <https://eu.battle.net/support/ru/article/16572> (дата обращения: 01.09.2020).

4. Сергей Будылин. Дело о волшебной маске, или Можно ли украсть несуществующее? URL: https://zakon.ru/blog/2017/5/10/delo_o_volshebnoj_maske_ili_mozhno_li_ukrast_nesuschestvuyushee (дата обращения: 01.09.2020)

5. Архипов В. В., Рыбалов А. О. Право собственности на виртуальные объекты. URL: <https://lfacademy.ru/course/1496348/1496377?autoplay=t> (дата обращения: 01.09.2020).

6. Горохова О. Н. «Игровое имущество» как разновидность «Виртуального имущества» // E-commerce и взаимосвязанные области (правовое регулирование) : сборник статей / А. А. Богустов, О. Н. Горохова, Д. А. Доротенко и др. ; рук. авт. кол. и отв. ред. М. А. Рожкова. М. : Статут, 2019. 448 с.

7. Победоносцев К. П. Курс гражданского права. Первая часть: Вотчинные права. М. : Статут, 2002. URL: <http://civil.consultant.ru/elib/books/15/> (дата обращения: 01.09.2020)

8. Савельев А. И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. 2014. № 1. С. 127–150 // КонсультантПлюс.

9. Останина Е. А. Основание присоединения к многопользовательской онлайн игре — договор с участием потребителей // Право в сфере Интернета: сборник статей / рук. авт. кол. и отв. ред. д.ю.н. М. А. Рожкова. М. : Статут, 2018. С. 311–345 // КонсультантПлюс.

10. Решение мирового суда судебного участка № 352 Басманного района г. Москвы от 1 февраля 2011 г. № 2–01/11 // КонсультантПлюс.

11. Волчек Е. В. Жизнеспособность игровых аккаунтов и виртуальных игровых объектов в деле о банкротстве. URL: https://zakon.ru/blog/2020/4/9/zhiznesposobnost_igrovyyh_akkauntov_i_virtualnyh_igrovyyh_obektov_v_dele_o_bankrotstve#_ftn11 (дата обращения: 01.09.2020)

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

13. Wargaming. Лицензионное соглашение от 01.04.2017 г. URL: <https://legal.ru.wargaming.net/ru/eula/> (дата обращения: 01.09.2020).

14. Райзберг Б. А., Лозовский Л. Ш., Стародубцева Е. Б. Современный экономический словарь. 6-е изд., перераб. и доп. М., 2011 // КонсультантПлюс.

15. Договорное и обязательственное право (общая часть) постатейный комментарий к статьям 307–453 Гражданского кодекса Российской Федерации / В. В. Байбак, Р. С. Бевзенко, О. А. Беляева и др.; отв. ред. А. Г. Карапетов. М. : М-Логос, 2017 // КонсультантПлюс.

УДК 34.09
ББК 67.0

К ВОПРОСУ О ВЛИЯНИИ ПРАВА НА МОРАЛЬ

К. А. Синкин, Д. А. Емельянова

Алтайский государственный университет (Барнаул, Россия)

В статье рассматриваются проблемы взаимодействия права и морали с позиции влияния права на мораль. Отмечается, что влияние позитивного права на мораль проявляется двояко: с одной стороны, право защищает сформированную в обществе мораль, а с другой — право такую мораль трансформирует. При этом изменение морали приобретает преимущественно негативную тенденцию, заключающуюся в том, что право санкционирует безнравственное поведение его субъектов посредством закрепления конформистского и маргинального поведения в качестве правомерного. Отмеченный негативный фактор усугубляется и тем, что в условиях стремительно изменяющихся, расширяющихся и получающих все большую свободу социальных отношений эффективность общественного порицания как моральной санкции снижается. На основе анализа отдельных правовых предписаний, а также исторических примеров продемонстрированы некоторые варианты влияния права на мораль. Делается вывод, согласно которому в условиях переходного государства процесс