Научная статья
Original article
УДК 347.1

ПРОБЛЕМЫ ПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ ВИРТУАЛЬНЫХ ОБЪЕКТОВ

PROBLEMS OF LEGAL REGULATION OF VIRTUAL OBJECTS

Шерстобитов Александр Андреевич, магистрант, Юридический институт, Белгородский государственный национальный исследовательский университет, Белгород, Россия, Электронная почта: Alex16394@yandex.ru

Sherstobitov Alexander Andreevich, master's student, Law institute, Belgorod State National Research University, Belgorod, Russia, e-mail: Alex16394@yandex.ru

Аннотация. В статье рассматривается ситуация, сложившаяся вокруг правого регулирования общественных отношений, связанных с виртуальными объектами в многопользовательских онлайн играх. Автором анализируется экономическая ситуация, сложившаяся в рамках виртуального мира мира в связи с оборотом виртуальных объектов. Приводятся аргументы важности правового регулирования рассматриваемых отношений. Анализу и оценке подвергаются существующие на данный момент, в рамках Российской Федерации, практические подходы к регулированию отношений, связанных с виртуальными объектами. На основе анализа выдвигаемых позиций ученых предпринимается попытка предложить возможные варианты правого регулирования общественных отношений, связанных с виртуальными объектами в многопользовательских онлайн играх.

Abstract. The article examines the situation that has developed around the legal regulation of public relations related to virtual objects in multiplayer online games. The author analyzes the economic situation that has developed within the virtual world of the world in connection with the turnover of virtual objects. Arguments of importance of legal regulation of the considered relations are given. Practical approaches to regulating relations related to virtual objects that currently exist within the Russian Federation are being analyzed and evaluated. Based on the analysis of the positions put forward by scientists, an attempt is made to propose possible options for the legal regulation of public relations related to virtual objects in multiplayer online games.

Ключевые слова: Виртуальные объекты, виртуальное имущество, правовое регулирование, лицензионное соглашение с конечным пользователем, виртуальный мир, интеллектуальная собственность.

Keywords: Virtual objects, virtual property, legal regulation, end-user license agreement, virtual world, intellectual property.

За последнее время многочисленные сферы общественной жизни все чаще подвергаются информатизации. Такая тенденция позволяет не только адаптировать общественные отношения под изменившиеся реалии, но и создает предпосылки для формирования совершенно новых, ранее недоступных отношений. Право по своей сути достаточно консервативно, перед сдвигом устоявшихся институтов и норм проходит немало времени, но развитие технологий не стоит на месте. Научно-технический прогресс создает все больше и больше возможностей для права, которые далеко не всегда своевременно отражаются в законодательстве. Все чаще киберпространство, сильно увеличившееся за последнее время, вступает в активное взаимодействие с различными сферами общественной жизни. Виртуальный мир постепенно интегрируется в мир реальный, при этом нормативная база, которая бы позволяла разрешать отдельные вопросы, просто на просто отсутствует. В настоящее время такие понятия как виртуальный объект, виртуальное имущество и многие другие рассматриваются наукой, но не законодателем. На

федеральном уровне отсутствует единый подход, который бы позволял понимать, к каким категориям относить то или иное новшество в виртуальной сфере. При этом параллельно мы можем наблюдать рост взаимодействия отдельных общественных организаций и виртуального мира. Ярким примером может послужить созданная в нашем государстве Федерация компьютерного спорта России, основное направление которой - развитие массового компьютерного спорта. В связи с этим перед юридической наукой и законодателем сейчас стоит задача по выработке единого подхода, применимого к виртуальному миру.

Прежде всего необходимо начать с изучения виртуального мира. Любопытно, что упомянутый объект находится в зоне интересов экономистов, так как постепенно возрастает число сделок, совершаемых в отношении отдельных предметов из виртуальной реальности. Все популярнее становится рынок виртуального имущества, когда люди фактически платят за нематериальный объект обычными денежными средствами. В рамках исследования, проведенного еще в 2001 году в США, было установлено, что только объем сделок в рамках одной многопользовательской онлайн игры равен ВВП целой страны. Так, Э. Кастронова, проводя упомянутое исследование на примере игры «Everquest», установил, что ее виртуальный ВВП равен ВВП Болгарии, при этом даже обменный курс игровой валюты превышает курс ряда реальный денежных единиц и составляет 0,0107 к курсу доллара [1]. Нельзя сказать, что оборот виртуальных объектов угас к настоящему времени на пример, согласно данным с торговой площадки «Steam» за период с 9 мая 2022 по 15 мая 2022 было продано 259 предметов «Exalted Bladeform Legacy» на общую сумму 1057838 рублей, и это только один предмет в рамках одного виртуального ресурса торговли [2].

Другим примером активного функционирования рынка виртуального имущества может послужить многопользовательская игра «Second Life», изданная компанией «Linden Lab» в 2003 г. Важной причиной популярности данного проекта для рынка виртуального имущества стало создание

возможности для пользователей продажи через торговую площадку (Marketplace) отдельных виртуальных объектов (виртуального имущества) за реальные денежные средства. При этом такие объекты могут создаваться пользователями самостоятельно или приобретаться в процессе игры. Такая возможность не смогла остаться без внимания предприимчивых людей, что повлекло за собой активное заполнение и рост рынка. Стоит отметить, что денежные средства, получаемые в рамках сделок, заключенных на аукционе, могут выводиться двумя способами.

Первый способ состоит в зачислении полученной прибыли на внутренний счет пользователя в игровой системе. Деньги, полученные таким способом, могут быть использованы для приобретения другой продукции этой же компании.

Второй способ более привлекателен для ряда пользователей, так как предполагает вывод средств через систему «PayPal», вывод осуществляется путем обмена внутри игровой валюты (Linden-долларов) на реальную [3]. В данном случае пользователи могут тратить денежные средства уже на неограниченный набор объектов. Фактически, отдельные личности стали зарабатывать таким способом, так как в отдельных случаях доход от игры мог превышать тысячу долларов [4]. Необходимо отметить тот факт, что такие действия пользователей порождают правовые отношения, схожие с отношениями из договора купли-продажи. В отдельных случаях возможно даже предоставление услуг в отношении виртуальных объектов.

Как видно, перспективы виртуальных миров достаточно широки, даже несколько приведённых ранее примеров показывают большой потенциал виртуальных миров в целом, а также виртуальной имущества. Однако, возникает вопрос с правовым регулированием упомянутых явлений. На практике в рамках нашей страны существует несколько подходов к регулированию отношений, связанных с виртуальными объектами.

Первый связан с наиболее популярной позицией судов. Он сводится к применению к данным отношениям норм главы 58 ГК РФ [5]. Яркую

демонстрацию подхода мы можем увидеть в Определении Басманного районного суда города Москвы от 01.06.2011 по делу № 11-43/11 и делу № 11-115/09 [6]. Суть данного дела состояла в том, что истец требовал возмещения материального ущерба, а также взыскания процентов за пользование чужими денежными средствами и компенсации морального вреда за блокировку учетной записи. Нарушение своих прав истец увидел в том, что в результате блокировки срок пользования виртуальный предметом, приобретенным на 28 суток, был сокращен на три дня. К тому же он потерял неделю из срока действия платной подписки на игровой сервис, в котором была заблокирована учетная запись. Решением суда истцу было отказано в удовлетворении заявленных требований. Последующие судебные инстанции согласились с правильностью принятого решения. Стоит отметить, что в рамках рассмотрения дела судом был учтен тот факт, что использование игрового сервиса осуществляется в рамках модели «free-to-play». Упомянутая модель не требует от пользователя платы за предоставление доступа к игровому сервису. Виртуальные объекты, в частности игры, использующие такую модель, предусматривают в качестве дополнительной возможности приобретение платных услуг, которые предоставляют пользователю отдельные преимущества.

Судом были использованы положения ст. 420 и 421 ГК РФ, так как пользователь самостоятельно изъявил желание присоединиться к условиям пользовательского соглашения, а также правилам игры. При этом соблюдение правил – условие обеспечения доступа к игровому сервису. За нарушение предусмотренных правил пользователь может быть заблокирован на время.

Таким образом, следуя формулировке рассматриваемого акта, суд установил, что ответчик организует возможность участия пользователей в игре по тем правилам, которые установлены создателем программы. Правила игры содержатся в Приложении 2 к Пользовательскому соглашению, а также на официальном сайте игры и предусматривают запреты для пользователей совершать определенные действия при пользовании игрой, а также санкции за совершение указанных действий. Блокировка учетной записи (аккаунта)

пользователя предусмотрена правилами игры в качестве санкции за некоторые виды нарушений правил игры.

Самое важное из данного документа, это то, что фактически аргументация судебного органа свелась к применению отдельных положений об играх и пари. Так как правила игры являются неотъемлемой частью игрового процесса, то санкции за нарушение правил, это часть организации такого процесса, следовательно, требования истца не подлежат судебной защите в силу п. 1 ст. 1062 ГК РФ.

Не согласившись с решениями судов, включая апелляцию и надзорную инстанцию, истец решил обратиться в Конституционный Суд Российской Федерации. Полагая свои права нарушенными, заявитель решил оспорить конституционность ст. 1062 и ст. 1063 ГК РФ. Нарушение своих прав заявитель усмотрел в неясности понятия «игра», что приводит к произвольному толкованию со стороны судебных органов. Итогом стало Определение Конституционного Суда РФ от 26.05.2011 № 684-О-О, которым заявителю было отказано в принятии жалобы к рассмотрению. В данном акте стоит обратить на следующую формулировку: «…Формально оспаривая конституционность статьи 1062 ГК РФ, положения которой не предполагают их произвольного применения, заявитель, по существу, подвергает сомнению правомерность применения оспариваемой нормы судами общей юрисдикции…» [7]. Отсюда можно сделать вывод о том, что ст. 1062 ГК РФ не лишена формальной определенности. Таким образом, в рассматриваемом примере к многопользовательским онлайновым ролевым играм была применена Глава 58 ГК РФ.

Неверная интерпретация онлайн-игр приводит к их фактическому уравниванию с азартными, что является в корне неверным. Если мы обратимся к п. 1 ст. 4 Федерального закона от 29.12.2006 № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации», то обнаружим в нем понятие азартной игры, под которой

понимается соглашение о выигрыше, заключаемое между несколькими (двумя и более) участниками между собой либо с организатором азартной игры [8]. При этом, в основе такого соглашения лежит риск проигрыша. По большому счету, положения статей 1062 и 1063 Гражданского кодекса направлены на устранение ответственности за участие в азартных играх. Если подходить с этой точки зрения к онлайн-играм, то выходит, что нормы главы 58 ГК РФ не могут их регулировать. В отличие от азартных игр, многопользовательские онлайн-игры не связаны с какой-нибудь материальной потерей в случае поражения. В достаточно большом числе игр основной целью является даже не результат, а сам процесс, приносящий пользователям удовольствие.

При этом, любопытна позиция отдельных ученых, которые указывают на отсутствие результата в онлайн-играх. Например, Архипов В.В., проводя анализ азартных и онлайн-игр пришел к выводу, что в последних результат фактически отсутствует. О некоем результате можно говорить только в том случае, если признавать им победу в отдельных игровых сессиях. Стоит отметить, что такие победы не приносят какого-либо материального вознаграждения. Чаще всего пользователь получает продвижение в рамках рейтинговой системы. Таким образом онлайн-игры нельзя относить к азартным играм [9]. Исследователи Степанов П.П., Филатова М.А., в свою очередь отмечают что дальнейшее применение такого подхода препятствует защите интересов пользователей не только перед компаниями-разработчиками, но иными субъектами права, например, в случае хищения виртуальных объектов [10].

Фактически, пользователи игры выступают в качестве потребителей услуги. Однако первый подход, активно используемый судами, лишает граждан ряда, предоставляемых законодательством в области защиты прав потребителей возможностей. Толкование условий пользовательских соглашений только в рамках свободы договора, создает предпосылки для включения в них условий, которые будут ухудшать положение пользователей как более слабой стороны. О необходимости применения к пользователям онлайн-игр законодательства о защите прав потребителей говорят и отдельные ученые, например, Ермакова Е.В.

и Поспелова Е.С [11]. Такой вариант защиты интересов пользователей представляется наиболее оптимальным так как дает пользователь необходимый уровень правовой защиты, при этом не навязывая компаниям-разработчикам излишней ответственности, как например в случае признания за пользователями права собственности на приобретаемые ими виртуальные объекты.

Второй подход состоит в отождествлении отношений, вытекающих из лицензионных соглашений с конечным пользователем, и отношений, связанных с использованием виртуальной реальности. Одним из самых распространенных явлений в рамках виртуальных миров является использование пользовательских соглашений и лицензий, определяющих порядок взаимоотношений пользователя и собственника сервиса. Компании предпочитают относить создаваемые объекты к интеллектуальной собственности. Так, в п. 1.2. лицензионного соглашения компании «Lesta» указывается на тот факт, что: «игра представляет собой программу для ЭВМ, состоящую из совокупности данных, команд и порождаемых ею аудиовизуальных отображений, активируемых последовательно пользователем для получения результата, предусмотренного сценарием» [12]. Такой подход не редкость, многие компании указывают на принадлежность собственных продуктов к интеллектуальной собственности, как правило, к программам для ЭВМ. Данный подход больше отвечает сути виртуальных объектов, однако, не проясняется ситуация в отношении виртуальных предметов, которые становятся предметами сделок. Эти виртуальные предметы доступны для получения в виртуальных мирах компаний, но компания не является участником сделки в отношении такого предмета. При этом виртуальные предметы имеют неразрывную связь с виртуальным миром компании. Отсюда возникает вопрос, что же является виртуальными объектами, виртуальным миром.

Кроме того, такой подход ставит в уязвимое положение пользователя в отношениях с компанией, владеющей игрой, поскольку в их полной власти отстранить пользователя от аккаунта в игре, тем самым уничтожив все вложения реальных денег в игру. Блокировка аккаунта представляется как крайнее

средство в пользовательских соглашениях. Тем не менее, всегда существует возможность ошибки, и, единственный способ защитить себя у пользователя, это обратиться к самому владельцу игры, который его же и заблокировал. Тем самым присутствует несбалансированность возможностей участников отношений, связанных с виртуальными объектами.

Таким образом, оба подхода не являются совершенными. Хоть второй и более близок к сути виртуальных объектов, его изъяны не позволяют признать его верным. Фактически виртуальные миры представляют собой явление на стыке экономики и информационных технологий, которое должно быть урегулировано правом. При этом подходить к рассмотрению виртуальных миров необходимо с использованием системного метода, так как отдельные элементы – виртуальные предметы могут быть самостоятельными предметами сделок купли-продажи, возмездного оказания услуг. Недостаток правового регулирования не только создает возможности для компаний в злоупотреблении своими правами, но и не позволяет защитить должным образом права пользователей. Соответственно необходимо изменение подхода законодателя и тщательная разработка положений, которые бы регулировали виртуальную собственность и виртуальные миры в целом. Довольно интересной кажется позиция Гаско А.В., который считает, что для надлежащего правого регулирования всей сферы информационных технологий необходим единый федеральный закон, который закрепит базовые понятия [13].

Исходя из проведённого исследования можно сделать вывод, что надлежащее правовое регулирование отношений, связанных с виртуальными объектами, включая их разновидности может быть осуществлено только в рамках специализированного законодательного акта, который позволит закрепить понятийный аппарат, виды объектов, урегулирует вопросы ответственности субъектов, предусмотрит дополнительные гарантии для потребителей, с учетом специфики регулируемых отношений. Не представляется возможным внести соответствующие изменения в Гражданский кодекс Российской Федерации, так как это может нарушить существующее структурное

изложение правовых норм. Вполне логичным было бы закрепление отсылочной нормы с общими положениями о виртуальных объектах. В качестве дополнительной меры правового регулирования можно рассмотреть формирование единых правил предоставления доступа к виртуальным мирам Правительством России по аналогии с выработкой правил розничной продажи отдельных видов товаров. Однако для принятия такого акта необходим базис в виде специализированного закона.

Список литературы

1. Castronova E. Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier // Social Science Research Network. [Электронный ресурс] URL: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=294828 (дата обращения 15.05.2022).
2. Статистика продаж виртуального объекта «Exalted Bladeform Legacy» // Официальный сайт онлайн-сервиса цифрового распространения компьютерных игр и программ «Steam». [Электронный ресурс] URL: https://steamcommunity.com/market/listings/570/Exalted%20Bladeform%20Legacy (дата обращения: 15.05.2022).
3. Покупка и продажа Linden-долларов // Официальный форум игры «Second Life» [Электронный ресурс] URL: https://community.secondlife.com/knowledgebase/русская-база-знаний/покупка-и-продажа-linden-долларов-r1320/
4. Second Life – больше, чем виртуальная жизнь // Новостной портал Бизнес-школы «RMA» [Электронный ресурс] URL: https://www.rma.ru/news/4557/
5. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть вторая) от 26.01.1996 № 14-ФЗ (ред. от 01.07.2021, с изм. и доп., вступ. в силу с 01.01.2022) // Собрание законодательства РФ. 1996. № 5. Ст. 410.
6. Определение Басманного районного суда города Москвы № 11-115/2009 11-43/2011 от 01.06.2011 г. по делу № 11-115/2009 [Электронный ресурс] URL: https://sudact.ru/regular/doc/64Gc17ps4Hgx/ (дата обращения 16.05.2022)

7. Определение Конституционного Суда Российской Федерации от 26.05.2011 г. № 684-О-О [Электронный ресурс] URL: http://sudbiblioteka.ru/ks/docdelo_ks/konstitut_big_10349.htm (дата обращения 16.05.2022)
8. Федеральный закон от 29.12.2006 № 244-ФЗ (ред. от 02.07.2021) «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации» // Собрание законодательства РФ. 2007. № 1 (1 ч.). Ст.
9. Архипов В.В. Виртуальное право: основные проблемы нового направления юридических исследований // Правоведение. 2013. № 2. С. 45-67.
10. Степанов П.П., Филатова М.А. Проблемы уголовно-правовой охраны виртуального игрового имущества // Всероссийский криминологический журнал. 2021. №6. С. 744-755.
11. Ермакова Е.В., Поспелова Е.С. Проблемы защиты прав пользователей, Приобретающих виртуальные объекты за реальные деньги в многопользовательских онлайн-играх // Электронный журнал «Экономика, государство, общество». 2014. № 4. URL:http://ego.uapa.ru/en/issue/2014/04/17/.
12. Лицензионный договор компании «Lesta» [Электронный ресурс] URL: https://legal.ru.wargaming.net/ru/eula-ruby/
13. Гаско А.В. Правовые дефекты в законодательном регулировании виртуальной реальности // Актуальные проблемы российского права. 2015. № 12. С. 34-40.

Bibliography

1. Kastronova E. Virtual worlds: A first-hand account of the market and society on the border of cyberspace // Social Sciences Research Network. [Electronic resource] URL: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=294828 (accessed 15.05.2022).

2. Sales statistics of the virtual object "Exalted Bladeform Legacy" // Official website of the online service for digital distribution of computer games and programs "Steam". [Electronic resource] URL: https://steamcommunity.com/market/listings/570/Exalted%20Bladeform%20Legacy (accessed: 05/16/2022).
3. Purchase and sale of Linden-dollars // Official forum of the game "Second Life" [Electronic resource] URL: https://community.secondlife.com/knowledgebase/русская-база-знаний/покупка-и-продажа-linden-долларов-r1320/
4. Second Life – than virtual life, than virtual life // News portal of the Business School "RMA" [Electronic resource] URL: https://www.rma.ru/news/4557/
5. The Civil Code of the Russian Federation (Part Two) of 26.01.1996 No. 14-FZ (ed. of 01.07.2021, with amendments and additions, intro. effective from 01.01.2022) // Collection of Legislation of the Russian Federation. 1996. No. 5. St. 410.
6. Determination of the Basmanny District Court of Moscow No. 11-115/2009 11-43/2011 dated 01.06.2011 in case No. 11-115/2009 [Electronic resource] URL: https://sudact.ru/regular/doc/64Gc17ps4Hgx / (accessed 16.05.2022)
7. 26.05.2011 No. 684-O-O [Electronic resource] URL: http://sudbiblioteka.ru/ks/docdelo_ks/konstitut_big_10349.htm (accessed 16.05.2022)
8. Federal Law No. 244-FZ of 29.12.2006 (as amended on 02.07.2021) "On state regulation of the organization and conduct of gambling and on Amendments to Certain Legislative Acts of the Russian Federation" // Collection of Legislation of the Russian Federation. 2007. No. 1 (1 part). Article
9. Arkhipov V.V. Virtual law: the main problems of the new direction of legal research // Jurisprudence. 2013. No. 2. pp. 45-67.
10. Stepanov P.P., Filatova M.A. Problems of criminal and legal protection of virtual gaming property // All-Russian Criminological Journal. 2021. No.6. pp. 744-755.

11. Ermakova E.V., Pospelova E.S. Problems of protecting the rights of users who purchase virtual objects for real money in multiplayer online games // Electronic journal "Economy, state, society". 2014. No. 4. URL:http://эго.зпдп.ру/ванная/выпуск/2014/04/17 /.
12. License agreement of the company "Lesta" [Electronic resource] URL: https://legal.ru.wargaming.net/ru/eula-ruby/
13. Gasko A.V. Legal defects in the legislative regulation of virtual reality // Actual problems of Russian law. 2015. No. 12. pp. 34-40.

© Шерстобитов А.А., 2022 Научно-образовательный журнал для студентов и преподавателей «StudNet» №6/2022.

Для цитирования: Шерстобитов А.А. ПРОБЛЕМЫ ПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ ВИРТУАЛЬНЫХ ОБЪЕКТОВ// Научно-образовательный журнал для студентов и преподавателей «StudNet» №6/2022.