

Шалайкин Руслан Николаевич,
кандидат юридических наук, доцент,
юридический институт НИУ БелГУ

Россия, г. Белгород

Филатова Алёна Юрьевна,

студент

юридический институт НИУ

БелГУ

Россия, г. Белгород

ПРОБЛЕМНЫЕ ВОПРОСЫ ГРАЖДАНСКО-ПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ ВИРТУАЛЬНЫХ ИГРОВЫХ МИРОВ

Аннотация: *Статья посвящена исследованию проблем гражданского правового регулирования виртуальных игровых миров. Обращается внимание на отсутствие в действующем гражданском законодательстве в перечне объектов гражданских прав виртуальных игровых миров. Анализируются основные способы определения правового статуса виртуальных игровых миров.*

Ключевые слова: *виртуальные игровые миры, виртуальное право, виртуальные отношения, объекты гражданских прав.*

Abstract: *The article is devoted to the study of the problems of civil and legal regulation of virtual game worlds. Attention is drawn to the absence of virtual game worlds in the list of objects of civil rights in the current civil legislation. The main methods of determining the legal status of virtual game worlds are analyzed.*

Keywords: *virtual game worlds, virtual law, virtual relations, objects of civil rights.*

Актуальность гражданского правового регулирования виртуальных игровых миров связана с тем, что фактически виртуальные игровые миры приобретают характер объектов гражданских прав, поскольку пользователи виртуальных игровых миров вступают в контакт с другими пользователями виртуальных игровых миров, и виртуальные игровые миры становятся не виртуальным, а реальным предметом сделок за реальные деньги. В настоящее время одной из главнейших проблем гражданского правового регулирования виртуальных игровых миров является отсутствие судебного механизма защиты прав, нарушаемых в результате вступления в виртуальные отношения. Полагаем, что данная проблема частично связано в принципе с непониманием самого виртуального игрового мира.

В настоящее время в юридической литературе отмечается, что виртуальные игровые миры - это не просто ролевая компьютерная игра. Во-первых, виртуальные игровые миры являются многопользовательскими, поскольку принимать участие в нем может неограниченное число пользователей. Во-вторых, виртуальные игровые миры предполагают моделирование определенной среды (обстановки, городов, определенного времени и др.). Также, участие пользователей в виртуальных игровых мирах позволяет им взаимодействовать друг с другом. Поскольку сеть «Интернет» является глобальным мировым пространством, пользователями виртуальных игровых миров могут быть люди различных государств со всего мира.

А.И. Медведев пишет: «Виртуальный мир можно определить как моделируемую компьютерными средствами виртуальную среду, обычно представляющую собой виртуальное трёхмерное пространство и предназначенную для взаимодействия пользователей в рамках этого пространства посредством особых виртуальных репрезентаций - графически моделируемых персонажей, или «аватаров». Кроме того, некоторые исследователи причисляют к основным признакам виртуального мира

возможность создания пользовательского контента и наличие виртуальной экономической системы»¹.

Ст. 128 Гражданского кодекса Российской Федерации² установлен перечень объектов гражданских прав. Представляется, что данный перечень является исчерпывающим. Однако в свете развития информационных технологий актуализировались вопросы признания виртуальных миров объектами гражданских прав. Это связано, прежде всего, с высокой экономической выгодой виртуальных игр.

Р.Е. Гаранин отмечает: «Проанализировав правовые доктрины, можно говорить о 4 способах определения статуса виртуальных объектов. Невмешательство право в подобные рода отношение; Распространение на виртуальные объекты норм вещного права и права собственности; Квалификация виртуальных объектов в контексте лицензионных соглашений; Рассмотрение виртуальных объектов в качестве «иного имущества»³.

Анализируя юридическую литература по рассматриваемому вопросу встретилось следующее мнение авторов Т.Р. Хубиева, А.А. Серветник: «К объектам гражданских прав относятся охраняемые результаты интеллектуальной деятельности и приравненные к ним средства индивидуализации (интеллектуальная собственность), в том числе нематериальные блага. На основе данного положения можно сделать вывод о том, что виртуальная игра является объектом интеллектуальной собственности, так как это продукт интеллекта»⁴. Можно констатировать, что юристы находятся в заблуждении относительно признания виртуальных игр объектами гражданских прав, поскольку действующий Гражданский кодекс Российской Федерации прямо не признает виртуальные игры объектами

¹Медведев А.В. Правовые отношения в пространстве виртуальных игровых миров: проблемы теории и практики// 2018. № 2(31) С. 140.

² Гражданский кодекс Российской Федерации (часть первая) от 30 ноября 1994 г. № 51-ФЗ (ред. от 09.03.2021) // Собрание законодательства РФ. – 1994. № 32. Ст. 3102.

³Гаранин Р.Е. Гражданско-правовой статус виртуальных объектов в многопользовательских играх / Р.Е. Гаранин. Текст: непосредственный // Молодой ученый. 2019. № 52 (290). С. 110-112. URL: <https://moluch.ru/archive/290/65756/> (дата обращения: 10.04.2021).

⁴Хубиев Т.Р., Серветник А.А. Виртуальные игры в рамках гражданского права // 2016. № 11(13) С. 5.

гражданских прав, а судебная практика все-таки сталкивается со случаями обращения за защитой прав в сфере виртуальных правоотношений.

Безусловно, вопрос о признании виртуальных игр объектами гражданских прав является одним из дискуссионных среди цивилистов, поскольку характер «виртуальности» сам по себе вызывает сложность определения пределов этих объектов.

А.В. Лисаченко высказывает следующее мнение: «Онлайн-объекты - это ценные вещи, так как могут покупаться за реальную валюту; данные объекты никак не отражены юридически»¹.

Т.Р. Хубиев, А.А. Серветник пишут: «Предлагается, внести дополнения в ст. 128 ГК РФ «объекты гражданских прав», добавить новый объект - виртуальные игры, конкретизируя их как объект виртуальной собственности, в целях устранения препятствий к правильному толкованию и применению нормы следующего содержания «Объекты гражданских прав». Следует использовать статьи гражданского права на виртуальные объекты, квалифицировав их как вещи и собственность, прибегая к аналогиям и прецедентам. Виртуальные позиции должны быть лицензированы или получить другое соглашение в среде правообладателей и приобретателей онлайн-игры с точки зрения договорного права. Данные изменения существенно повлияют на регулирование виртуальных объектов с юридической точки зрения, возникающего в будущем правоотношения»². С авторами трудно не согласиться. Закрепление виртуальных игр в качестве нового объекта гражданских прав с одной стороны сведет на нет все споры относительно признания виртуальных игр объектами гражданских прав, четко обозначит позицию законодателя относительно принадлежности виртуальных игр к числу объектов гражданских прав. С другой стороны, признание виртуальных игр объектами гражданских прав потребует приведение

¹Лисаченко А.В. Право виртуальных миров: новые объекты гражданских прав // Уральская государственная юридическая академия. 2014. № 2(95) С. 104.

²Хубиев Т.Р., Серветник А.А. Виртуальные игры в рамках гражданского права // 2016. № 11(13) С. 7.

действующего гражданского законодательства в соответствие с новыми потребностями, что первое время, вероятнее всего, обозначит ряд проблем правового регулирования.

Так, например, в юридической литературе отмечается, что в настоящее время в судебной практике широко используется подход невмешательства в сферу виртуальных правоотношений. Р.Е. Гаранин отмечает: «Вариант невмешательства является самым распространенным в судебной практике, т. к. является самым простым. В качестве нормативного обоснования суд использует ст. 1062 ГК, квалифицируя сложившиеся отношения, в качестве игр и пари, которые согласно п.1 ст. 1062 ГК, 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 пункте 5 статьи 1063 настоящего Кодекса¹». Таким образом, складывается ситуация, при которой общественные отношения в сфере виртуальных игровых миров не получают необходимого правового закрепления.

Кроме того, остроту проблеме придает тот факт, как мы отмечали ранее, виртуальные игровые миры являются многопользовательскими. Пользователями этих виртуальных игровых миров могут люди со всего мира, имеющих различное гражданство. Возникает еще больший вопрос, какое право подлежит применению? Таким образом, признание российским гражданским правом виртуальных игровых миров объектами гражданских прав потребует урегулированию всех затронутых нами вопрос, в том числе вопроса судебной защиты прав.

По нашему мнению, нецелесообразно применять к правому регулированию виртуальных игровых миров положений гражданского права, регламентирующие проведение игр и пари. Обращаясь к Федеральному закону

¹Гаранин Р.Е. Гражданско-правовой статус виртуальных объектов в многопользовательских играх / Р.Е. Гаранин. Текст: непосредственный // Молодой ученый. 2019. № 52 (290). С. 110-112. URL: <https://moluch.ru/archive/290/65756/> (дата обращения: 12.04.2021).

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» азартная игра и пари представляют собой соглашение, основанное на риске, целью которого является выигрыш. Кроме того, законодательство ничего не упоминает о виртуальном характере их проведения. В.И. Савельев также пишет: «Таким образом, отношения, возникающие в многопользовательских играх и прочих виртуальных мирах по поводу виртуальных объектов, имеющих реальную денежную оценку, не охватываются существующей законодательной дефиницией игр и пари. Следовательно, отсутствуют и формальные основания для применения к ним положений гл. 58 ГК РФ»¹. Полагаем, что компьютерная игра и виртуальный игровой мир не являются тождественными понятиями.

Н. Бунина пишет: «Причины этого пробела в правовом регулировании видятся в следующем: 1. Законодатель не считает явление виртуальных миров, виртуальных объектов значимым и общепринятым, поэтому не видит практического смысла в легальном закреплении этих явлений. 2. Законодатель предлагает использовать для этого понятия аналогию, т.е. применять к нему нормы гражданского законодательства РФ об объектах гражданских прав. Оба эти положения не отвечают реалиям современного времени, с одной стороны, потому что описанные понятия уже вошли в понятийный аппарат многих людей, с другой стороны, потому что виртуальные объекты явно отличаются от обычных объектов гражданских прав и должны иметь своё правовое регулирование»².

По мнению В.В. Архипова: «Другая отраслевая проблема, связанная с виртуальными правоотношениями, — это проблема «виртуальной

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

² Бунина Н. Правовая природа виртуальных объектов в компьютерных играх [Электронный ресурс] – URL: https://zakon.ru/blog/2020/11/30/pravovaya_priroda_virtualnyh_obektov_v_kompyuternyh_igrah (дата обращения 12.04.2021).

собственности». Согласно многим пользовательским соглашениям, виртуальные объекты представляют 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. Виртуальные предметы все чаще становятся предметом сделок, по своему смыслу представляющих собой сделки купли-продажи, а не уступки прав из лицензионного договора»¹.

Таким образом, представляется, что проблема правового регулирования виртуальных игровых миров, безусловно, кроется в непонимании самого виртуального мира. Кроме того, для того, чтобы практика применения судами норм к отношениям, связанных с виртуальными игровыми мирами, была единообразной, законодателю необходимо определиться с правилами гражданского правового регулирования виртуальных игровых миров. Потому, можно констатировать, что основной правовой проблемой, связанной с виртуальными мирами, является сама возможность и пределы применения к отношениям, возникающим в связи и по поводу них, права реального мира. С проблемой возможности применения реального права к виртуальным отношениям связана правовая неопределенность термина «игра», тогда как статус какой-либо активности как игровой, по сложившейся правовой традиции, исключает такую возможность.

Библиографический список:

1. Конституция Российской Федерации: принята всенародным голосованием 12 декабря 1993 г. (с учетом поправок, внесенных Законами РФ о поправках к Конституции РФ от 30.12.2008 № 6-ФКЗ, от 30.12.2008 № 7-

¹Архипов В.В. Виртуальное право: основные проблемы нового направления юридических исследований// Правоведение. 2013. № 2(307) С.110.

ФКЗ, от 05.02.2014 № 2-ФКЗ, от 21.07.2014 № 11-ФКЗ) // Российская газета. - 1993, 25 декабря; 2014, 7 июля.

2. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть первая) от 30 ноября 1994 г. № 51-ФЗ (ред. от 09.03.2021) // Собрание законодательства РФ. – 1994. – № 32. – Ст. 3102.

3. Архипов, В.В. Виртуальное право: основные проблемы нового направления юридических исследований // Правоведение. – 2013.– № 2(307) – С.93-114.

4. Лисаченко, А.В. Право виртуальных миров: новые объекты гражданских прав // Уральская государственная юридическая академия – 2014. – № 2(95). – С. 104-110.

5. Медведев, А.В. Правовые отношения в пространстве виртуальных игровых миров: проблемы теории и практики // – 2018. – № 2(31).– С. 139-150.

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

7. Хубиев, Т.Р., Серветник, А.А. Виртуальные игры в рамках гражданского права // – 2016. – № 11(13). – С. 5-7.

8. Бунина, Н. Правовая природа виртуальных объектов в компьютерных играх [Электронный ресурс] – URL: https://zakon.ru/blog/2020/11/30/pravovaya_priroda_virtualnyh_obektov_v_kompyuternyh_igrah (дата обращения (12.04.2021)).

9. Гаранин, Р.Е. Гражданско-правовой статус виртуальных объектов в многопользовательских играх / Р.Е. Гаранин. — Текст: непосредственный // Молодой ученый. — 2019. — № 52 (290). — С. 110-112. — URL: <https://moluch.ru/archive/290/65756/> (дата обращения: 12.04.2021).