

## КОМПЬЮТЕРНЫЕ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ОНЛАЙН-ИГРЫ: ПРАВОВЫЕ СЮЖЕТЫ (RPG)\*

*А.А. Васильев*

*Алтайский государственный университет, г. Барнаул*

*email: anton\_vasiliev@mail.ru*

**Аннотация.** В статье на основе многопользовательских онлайн-игр демонстрируется возникновение целого ряда правовых проблем, нуждающихся в разрешении в юридической науке и практике. Одной из серьезных проблем для юриспруденции выступает природа и режим виртуального имущества и игровой валюты. Автор предлагает придать таким объектам статус объектов гражданских прав и предоставить защиту их обладателем в судебных и иных органах.

**Ключевые слова:** компьютерные игры, право, виртуальное имущество, игровая валюта, лутбоксы, объекты прав.

Вся палитра философских и юридических вопросов относительно виртуальных миров проявляется применительно к ролевым социальным играм или как иначе они называются массовым многопользовательским ролевым играм. Выбор таких игр в качестве наглядной иллюстрации правовых сюжетов обусловлен целым рядом причин.

Во-первых, такие игры носят массовый и популярный характер, демонстрируя широкое социальное вовлечение в игровой мир человечества (в мире насчитывается порядка 2 млрд. постоянных игроков).

Во-вторых, многопользовательские ролевые онлайн-игры воплощают в себя подобие (симуляцию) социальных миров, подогревая уровень социальности в таком виртуальном пространстве.

В-третьих, многопользовательские ролевые онлайн-игры – это всегда игры, в которые играют два и более реальных человека, используя в виртуальном мире свои аватары в виде персонажей. В отличие от игр с собственно компьютером и без использования интернет-коммуникации, в которых отсутствует социальное взаимодействие, в многопользовательских ролевых онлайн-играх всегда присутствует социальная связь двух и более людей.

В-четвертых, именно в таких играх становится важной социальной и правовой оценка внутриигровых отношений и событий. В этой сумеречной для права зоне рождаются те отношения, которые потенциально могут стать предметом правового регулирования.

В-пятых, виртуальные миры таких ролевых онлайн-игр оказываются не менее реальными, чем физический мир и нередко сопряжены с разрушением между двумя мирами преград в виде магического круга.

В-шестых, все ранее сказанное обусловило формирование богатой практики различного рода ситуаций и прецедентов правового характера. Виртуальные объекты становятся вполне реальными объектами гражданского оборота с неопределенным правовым режимом. Так, персонаж *Worlds of Warcraft* был продан за 7 тысяч евро, а полный комплект рун в *Аллодах онлайн* был оценен в 1,3 млн. рублей.

В многопользовательских ролевых онлайн-играх значительное место занимают такие экономически значимые сюжеты как:

– наличие виртуальной валюты и его конвертация в реальные денежные средства;

---

\*Статья подготовлена при финансовой поддержке Российского научного фонда в рамках проекта «Индустрия компьютерных игр: в поисках правовой модели» № 22-28-00433, <https://rscf.ru/project/22-28-00433/>.

- виртуальные персонажи с различного рода улучшениями вследствие игры или затраченных средств;
- виртуальные материальные ценности (имущество, земельные участки и пр.);
- различного рода виртуальные артефакты, имеющие игровую и экономическую ценность;
- контент в игре, созданный пользователем за счет труда и собственных денежных средств.

Оборот указанных виртуальных объектов, споры относительно их потери, блокировки и других действий приобретают серьезное социальное и правовое значение.

Однако, относительно такой «виртуальной собственности» сложилось несколько диаметрально противоположных подходов.

1. Идея невмешательства в споры о виртуальной собственности (господствует в судебной практике России), когда решение конфликтов отдается на откуп пользователей и игровых платформ и подчиняется правилам игры – соглашению с конечным пользователем (End User License Agreement, Terms of Service, Terms of Use). При таком подходе оборот виртуальной собственности находится в серой зоне и под постоянной угрозой находятся интересы пользователя. Операторы виртуальных миров на основе ссылки на нарушение правил игры избегают ответственности в спорах такого рода. К сожалению, российские суды неверно толкуют правила закона и недооценивают экономическую сторону компьютерных игр, которая приводит к конфликтам и дисбалансу между пользователями и игровыми платформами.

Невмешательство не только удобно лобби компьютерной индустрии и безответственной позиции законодателей и судей, но и может породить использование самосуда. Так, Qui Chengwei, пользователь онлайн-игры «Legends of Mir III», в 2005 г. передал своему другу меч в игре. Тот продал его за 820 долларов. Полиция отказалась вмешиваться в спор и тогда Qui Chengwei убил своего друга.

2. Согласно другой позиции виртуальное имущество оценивается в качестве вещей и на него распространяется правовой режим вещного права. По такому пути пошли отдельные страны Азии. Так, по праву Китая и Тайваня виртуальные ценности оцениваются как разновидность собственности. Соответственно, хищение и иные посягательства на виртуальную собственность квалифицируются как кража или иные имущественные преступления [1].

Отчасти виртуальная собственность может быть интерпретирована в термина права собственности на основе трудовой теории Дж. Локка, согласно которой собственность есть то, что создано трудом человека, на что потрачены его время, физические и интеллектуальные усилия. Но, главными недостатками такой точки зрения являются два момента:

- виртуальные объекты не являются материальными вещами, несмотря на их экономическую ценность и способность к обороту;
- признание права собственности пользователя на виртуальное имущество приводит к ограничению прав разработчиков и операторов виртуальных миров, хотя благодаря их инвестициям и создан был объект виртуального мира (технический код, усилия на поддержание игры и т.п.).

3. Следующая позиция исходит из необходимости оценки виртуальной собственности в рамках лицензионных и иных соглашений пользователей и операторов виртуальных миров, но при таком подходе формируется преимущественная позиция оператора виртуального мира по отношению к пользователю. Само по себе пользовательское соглашение – продукт оператора виртуального мира и несет в себе набор правил и гарантий в пользу оператора, а не пользователя. По своей юридической сути такое пользовательское соглашение – это

договор присоединения и для пользователя есть только два варианта: принять невыгодные условия соглашения или не играть.

4. Наконец, еще одной точкой зрения выступает попытка отнести виртуальную собственность к «иному имуществу» и распространить на нее правила деликатного права и норм о неосновательном обогащении [2]. В ГК РФ перечень гражданских прав и имущества не является закрытым. Вполне возможно отнесение иных благ к категории «иного имущества» с предоставлением им режима правовой охраны от возможного вреда или обогащения за счет таких виртуальных объектов.

Иного взгляда придерживается ряд правоведов, которые в виртуальной собственности усматривают не вещный компонент, а результат оказания услуг. Как следствие выдвигается концепция о квалификации отношений по поводу виртуальной собственности с точки зрения правил о возмездном оказании услуг – организации доступа к игре и ее отдельным возможностям. Кстати, изредка такие подходы встречаются в российской практике, когда ограничение доступа к виртуальному имуществу суды расценивают как нарушение договора об оказании услуг [3].

Все чаще среди исследователей раздаются предложения о разработке специальных правил относительно виртуальной собственности и компьютерных игр как таковых с учетом особенностей данных объектов.

В рамках проблемы виртуальной собственности наряду с природой прав на виртуальные ценности и правилами их оборота немаловажным выступает вопрос оценки посягательств на эти объекты: причинение им вреда или изъятие у игроков. Действующее уголовное законодательство не предусматривает специальных норм об ответственности за посягательства на виртуальные объекты, включая криптовалюту, виртуальные предметы игрового мира и т.п. Зачастую только в судебной практике социально опасные деяния с такими виртуальными объектами получают оценку в качестве противоправных действий.

Для уголовно-правовой сферы наиболее удобной и эффективной представляется квалификация ущерба или изъятия виртуальных благ в качестве преступлений против имущества и соответственно понимания права на виртуальные объекты в игре в качестве объектов права собственности. Данный правовой режим, по крайней мере, позволяет судам предоставлять игрокам необходимые средства защиты своих интересов [4].

В качестве примера можно привести дела из мировой судебной практики. Так, в 2007 г. двое молодых людей напали на своего друга, угрожая ножом, требовали от него отдать его игровое имущество в игре Runescape. Игрок вошел в свой аккаунт и передал игровые артефакты (маску и амулет) аватарам напавших на него людей. Дело было возбуждено по ст. 312 Уголовного кодекса Нидерландов — хищение с насилием и в группе. Весьма интересна аргументация суда по данному делу. По вопросу о том, является ли игровой артефакт имуществом, суд отметил два обстоятельства:

- игровой артефакт имеет материальную ценность для игроков и подсудимых;
- игровой артефакт имеет ценность, поскольку в него вкладываются время, усилия, настоящие деньги.

Оценка виртуального артефакта как нематериального объекта по мнению суда ничего не меняет. Ранее и электричество, которое также не имеет осязаемых форм, было признано имуществом. Наконец, довод о том, что в данном случае не было изъятия, суд отверг на том основании, что изъятие может быть не только физическим, но и представлять собой переход власти над объектом. Кроме того, суд фактически применил концепцию магического круга, указав на то, что отношения вышли из сферы игры и действия подсудимых стали носить общественно опасный характер. Суд осудил нападавших и отнес их действия к групповому разбою [5].

Особой темой выступает юридическая судьба лутбоксов – игровых сундуков, содержание которых для игроков заранее неизвестно. Открытие таких сундуков может быть связано с игровыми достижениями либо с покупкой таких лутбоксов за виртуальную или реальную валюту. Чаще всего лутбоксы дают некие новые преимущества игрокам или доступ к новым персонажам, а могут и вовсе ничего нового не дать игроку. В мировой практике серьезно дискутируются режим таких лутбоксов и их доступность для детей, поскольку их использование эксплуатирует у детей привыкание и аномальное влечение к игровой механике [6]. Ряд государств мира, таких как Бельгия, Нидерланды и Великобритания, установили, что лутбоксы являются азартными играми, поскольку в них используется идея выигрыша за реальные деньги. В таком случае на лутбоксы должны распространяться правила об азартных играх, а в России они достаточно жесткие.

Единственное, что отличает лутбоксы от азартных игр, так это наличие всегда выигрыша. В азартных играх может и не быть выигрыша. Скорее лутбоксы ближе к беспроигрышной лотерее (Н.Ю. Андреев).

Таким образом, виртуальная собственность в компьютерных играх представляет собой яркий пример, когда собственно игровая практика покидает собственные пределы и оказывает ощутимое воздействие на реальный мир повседневности. Материальная ценность объекта виртуальной собственности в глазах игроков, серьезность различного рода манипуляций с ним с очевидностью ставит вопрос о социально-правовом значении признания права на такие виртуальные ценности и их оборота: продажи, дарения, наследования, возможности их изъятия операторов игрового пространства.

Приведенный беглый обзор правовых моделей разрешения конфликтов относительно виртуальной собственности и лутбоксов показывает ограниченность собственно юридических концепций и нормативных установлений. Очевидно, что поиск оптимальных правовых решений таких вопросов возможно только на основе более широкого междисциплинарного подхода, который учитывает философские, экономические, этические и моральные аргументы при оценке феномена компьютерной игры. Так, дисбаланс между оператором игровой реальности и пользователем выражает несправедливость во взаимоотношениях как этическую категорию. Отказ от разрешения споров относительно компьютерных игр может быть преодолен за счет философского обоснования онтологического статуса виртуальной реальности в качестве полноценной социальной реальности, в котором вполне естественным и необходимым выступает наличие социальных норм, в том числе и правовых норм.

#### **Библиографический список.**

1. Fairfield J. Virtual Property // Boston University Law Review. 2005. Vol. 85. P. 1086.
2. Савельев А.И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. 2014. № 1. С. 131.
3. Лисаченко А.В. Право виртуальных миров: новые объекты гражданских прав // Российский юридический журнал. 2014. № 2. С. 104-110.
4. Степанов П.П. Проблемы уголовно-правовой охраны виртуального игрового имущества // Всероссийский криминологический журнал. 2021. Т. 15, № 6. С. 744–755.
5. Lodder A.R. The 2009 Dutch Convictions on Virtual Theft Conflict Resolution in Virtual Worlds: General Characteristics // Virtual Worlds and Criminality. 2010. URL: <https://ssrn.com/abstract=1590144/> (дата обращения: 15.05.2022).

6. Киселева Л.Ю. Правовое регулирование лутбоксов в видеоиграх // Научные записки молодых исследователей. 2021. № 9 (4). С. 34-40.

### **COMPUTER MULTIPLAYER ONLINE GAMES: LEGAL PLOTS (RPG)**

*A.A. Vasiliev*

*Altai state university, Barnaul*

*email: anton\_vasiliev@mail.ru*

**Annotation.** The article demonstrates the emergence of a number of legal problems based on multiplayer online games that need to be resolved in legal science and practice. One of the serious problems for jurisprudence is the nature and mode of virtual property and game currency. The author proposes to give such objects the status of objects of civil rights and to provide protection by their owner in judicial and other bodies.

**Keywords:** computer games, law, virtual property, game currency, lightboxes, objects of rights.