

**Распространение реальных правовых норм на нереальное игровое пространство. Тест магического круга.**

**Научный руководитель – Курносова Валерия Витальевна**

***Басаркина Юлия Витальевна***

*Студент (бакалавр)*

Казанский (Приволжский) федеральный университет, Юридический факультет,  
Кафедра теории и истории государства и права, Казань, Россия

*E-mail: basarckina@yandex.ru*

Для данной работы необходимо разобраться в ММО (массовые многопользовательские онлайн-игры). Здесь игроки получают возможность вступать друг с другом через аккаунты в виртуальные отношения, столь схожие с правоотношениями в реальной жизни: заключать сделки, вступать в сообщества, устанавливать писанные правила поведения, причинять вред субъектам, создавать новые объекты и т.д.

Виртуальная реальность подчиняется своим правилам, которые не всегда совпадают с правом. Поэтому необходимо понять в каких пределах право регулирует виртуальное пространство.

Таким образом, Б. Дюранске была предложена теория «тест магического круга»: «Деятельность в виртуальном мире, подчиняется реальному праву только тогда, когда субъект во время ее осуществления осознает или должен осознавать, что она влечет последствия для реального мира» [3].

Начнем с соотношения с уголовным правом. Убийство в игре другого игрока, хищение предметов, если предусмотрено правилами игры, не является противоправным, так как никаким образом не влияет на внешний мир. Умышленное причинение смерти другому человеку в реальности никак нельзя сопоставить со смертью персонажа в виртуальном мире, где он воскреснет и снова сможет продолжить игру. Но, что, если вред, нанесенный в рамках игры, имеет отклик и в действительности?

Если кража предусмотрена самими правилами игры и составляет неотъемлемую часть идеи разработчиков, то данное деяние, несмотря на реальность причинённого материального ущерба, будет охватываться «магическим кругом» и не повлечёт за собой наказания в рамках закона.

Однако при использовании уязвимости программного обеспечения компании-правообладателя или взломе компьютерной информации на её серверах, что не предусмотрено ни внутренними правилами, ни идеей игрового мира, следует квалифицировать как правонарушение. [1]

Также интересна тема авторского права, смежных с ним прав в виртуальном пространстве, который предоставляет широкий спектр возможностей их нарушения. С позиции Дюранске действия с образованием новых объектов, схожих на существующие вне данного пространства, не являются нарушением. Трансляция музыки, фильмов и книг в виде текстовых документов, товарных знаков без преобразования можно представить лишь, как включение инородного элемента в игровой процесс, поэтому это правонарушение

Также рассмотрим право собственности в виртуальном мире. Для этого нам необходимо понять объект данного права. Игровое имущество - это нематериальные объекты, которыми игроки посредством своих персонажей могут владеть, пользоваться и распоряжаться в ММО, по поводу которых возникают отношения в компьютерной игре и взаимосвязанные с ними отношения. Игровое имущество составляют персонажи, аккаунты и иные объекты, которые были приобретены в ММО [2].

Это значит, исходя из теории «Теста магического круга» мы вполне подразумеваем наличие некой собственности в рамках игры. Однако, в случаях, когда игровое имущество куплено за реальные деньги, вопрос, кому принадлежит вещь в игровом пространстве, более интересен.

На данный счет есть позиция крупнейшего IT холдинга «Мейл.Ру Геймз», которая представляет снабжение игрока имуществом за плату как передачу ограниченных договором прав на программу для ЭВМ, поскольку виртуальное имущество в компьютерной игре - это по сути совокупность битов и байтов программного кода (часть программного обеспечения) [2]. И, являясь частью программного кода, объекты не имеют ценности вне игры, и нет смысла осуществлять на них права вне этого пространства.

В то же время среди игроков все чаще появляются призывы обеспечить судебную защиту интересов граждан, которые заплатили реальные деньги за игровое имущество, и выделить их как особую категорию объектов в ст. 128 ГК РФ.

Второй подход однозначно уже вынуждает нас «снять игровую вуаль» и относиться к ним как к объектам настоящего мира. С одной стороны, это открывает множество возможностей для развития бизнеса и уже точно регламентирует рынок игрового имущества, давно существующий в реальности. Но в то же время, такая позиция лишает игровое имущество своих характерных черт и выше уже установленные аспекты институтов преступлений и результатов интеллектуальной деятельности во многом теряют свой смысл. Поэтому мы предлагаем придерживаться первой позиции в отношении права собственности на игровые объекты.

В заключение, несмотря на то, что мы рекомендуем оставить игру подчиняться своим правилам, не всегда возможно избежать ситуаций, где требуется применение правовых норм, так как взаимодействия через аватаров все равно остаются отношениями между людьми. В ГК РФ есть ст. 1062, связанная с организацией игр и пари и участием в них. В ней идет речь, в первую очередь об азартных играх, при этом она заочно распространяется и на игры компьютерные, выигрыш в которых обычно не измеряется в денежном эквиваленте, если это, конечно, не касается онлайн-казино и т.п. Но можно предположить ситуацию, где ММО Second Life, когда лицо через своего персонажа, воспользовавшись доверием другого пользователя, попросит перечислить большую сумму денег на счет своего аккаунта, а потом скроется. Если бы это было в реальном мире, то мы бы квалифицировали данное деяние по ст. 159 УК РФ мошенничество. Однако по ст. 1062 ГК РФ мы имеем право на судебную защиту только в случае вступления в саму игру «под влиянием обмана, насилия, угрозы или злонамеренного соглашения», а УК РФ и вовсе не затрагивает эту сферу, несмотря на то, что объективная сторона виртуального содеянного соответствует составу, предусмотренному УК РФ.

Таким образом, считаем необходимым разработать правовые нормы для отношений, тесно связанных с игровыми, таким образом, чтобы виртуальный мир все-таки воспринимался отдельно от реального, что требует тщательной работы, которая не остановится только на отраслях гражданского и уголовного права. Также не уместно будет сплошное распространение уже существующих законов для реального мира на отношения в игровом пространстве, так как это лишит его цели существования - отвлечься от действительности.

### Источники и литература

- 1) 1 Архипов В.В. Виртуальное право: основные проблемы нового направления юридических исследований // Известия высших учебных заведений. Правоведение. 2013 –No. 2 (307). С. 93-114
- 2) 2 Гаразовская Н. В. Виртуальное имущество в играх: перспективы правового регулирования // E-Scio. 2020. No. 4 (43). С. 276-290

- 3) 3 Duranske B.T. Virtual Law. Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds. American Bar Association., 2008.