

Право в рамках киберпространства Law within cyberspace

Жильцов Н.А., Чердаков О.И., Куликов С.Б.¹

Аннотация: в статье говорится о проблеме законодательного урегулирования правоотношений в киберпространстве, затрагиваются вопросы узаконения права собственности на виртуальные объекты онлайн-игр, предлагаются авторское толкование понятий социальная сеть, интернет-пользователь, виртуальная реальность, цифровая среда, виртуальное сообщество, киберпространство (виртуальное пространство или виртуальный мир).

Abstract: the article refers to the problem of legislative settlement of legal relations in cyberspace, touches on the legalization of ownership of virtual objects of online games, proposes the author's interpretation of social concepts network, Internet user, virtual reality, digital environment, virtual community, cyberspace (virtual space or virtual world).

Ключевые слова: цифровая экономика, цифровизация, киберпространство, виртуальные правоотношения, онлайн-игровая сфера, кибер-игра.

Keywords: digital economy, digitalization, cyberspace, virtual legal relations, online gaming, cyber game.

Программа «Цифровая экономика Российской Федерации» была подготовлена в Минкомсвязи РФ и представлена на Международном экономическом форуме в Санкт-Петербурге в начале июня 2017 года под слоганом: «В поисках нового баланса в глобальной экономике».²

С этого времени в России официально началась кампания создания цифрового общества, а в медиапространстве появился термин «цифровая

¹ Жильцов Николай Александрович, ректор Международного юридического института, кандидат юридических наук, профессор.

Чердаков Олег Иванович, проректор по научной и инновационной работе Международного юридического института, доктор юридических наук, профессор.

Куликов Станислав Борисович, адвокат Московской коллегии адвокатов «Единство».

² Программа «Цифровая Экономика РФ» представлена Президенту 5 июля 2017 года: комментарии и оценки аналитиков РАЭК. URL: <https://raec.ru/live/position/9547/> (дата обращения 12.10.2019).

экономика», который обозначил новый курс страны на всеобщую цифровизацию, по аналогии с индустриализацией и коллективизацией.

Вместе с цифровизацией в обиходе появилось понятие «виртуальная реальность» или «киберпространство», которое выражает специфику существования интернета параллельно с объективной реальностью. Хотя параллельно ли?

Этот вопрос не имеет однозначного ответа. По подсчетам специалистов в виртуальной среде отдельные пользователи находятся до 18 часов в сутки. В Китае киберзависимость официально признана заболеванием. Пользователи воспринимают виртуальный мир как среду, позволяющую реализовывать самые сокровенные фантазии и мечты, где право в его классическом понимании бессильно, а возможности выражения своего эго не ограничены.

В период зарождения интернет представлялся зоной виртуальной свободы, суть которой выражалась в полной анонимности пользователя, возможности распространения любого контента без цензуры государства. Среди представителей сетевого сообщества был популярным тезис о невозможности правового регулирования интернета, поскольку он не имеет географической привязки, ввиду чего национальные законы не могут применяться на глобальном уровне. Однако по мере популяризации киберпространства стали появляться концепты, определяющие условия вмешательства в распространение контента в виртуальном мире.

В теории существует четыре инструмента, которыми можно регулировать интернет: законы, архитектура, нормы и рынки. Этот подход был описан в статье «Закон об интернете - руководство по праву киберпространства».³

Но на практике все выглядит иначе. Законы не всегда эффективны в регулировании интернет-отношений в связи со спецификой

³ Internet Law - Guide to Cyberspace Law. URL: <https://www.hg.org/internet-law.html> (дата обращения 2.06.2019).

киберпространства. Архитектура интернета часто меняется. Нормы, устанавливающие контроль сетевого общения, с каждым разом ужесточаются. Рыночное регулирование, определяющее модели поведения в интернете с помощью традиционных экономических законов спроса и предложения, трансформируется, и государство пытается установить в этой области тотальный контроль.

Современные реалии свидетельствуют о том, что в виртуальной среде формируется новый тип общественных отношений - виртуальные отношения, которые касаются объектов, существующих в виртуальном пространстве, обладающих потребительскими качествами или потенциальной коммерческой ценностью в силу готовности людей платить за них реальные деньги.

В этой связи возникает надобность в упорядочении гражданско-правовых сделок с данными продуктами и оформлении прав собственности, включая возможность дарения, передачи по наследству и иных вещных прав. Специфика виртуальной среды не представляет возможным инструментарием, установленным гражданским кодексом Российской Федерации и другими нормативными правовыми актами, регулировать виртуальную сферу.

Нотариальные конторы отказываются регистрировать право собственности на виртуальные предметы в онлайн - играх. Так, например, при обращении к нотариусу с просьбой об оформлении прав собственности на ключи, заработанные в игре Golf Clash, последовал отказ, мотивированный отсутствием соответствующих законодательных процедур. А попытка оформить дарственную на танки и оружие, приобретенные в одной из самых популярных на сегодняшний день в рунете онлайн-игр World of Tanks, у нотариуса вызвала непонимание и иронию.

Практика показывает, что ирония по отношению к собственности в онлайн-игровой сфере неуместна, так как одним из наиболее популярных и коммерчески успешных является онлайн-игровая сфера, позволяющая

получать вознаграждение и очки опыта, которые игрок может использовать в виде игровой валюты для приобретения внутриигровых предметов, составляющих основу экономических отношений между участниками игры. Стоимость отдельных объектов, таких как экипировка игрового персонажа, модель самолета, корабля или танка, может варьироваться от нескольких сотен рублей до десятков тысяч долларов США. Немалой ценностью обладают и сами виртуальные персонажи. Известно, что один из высокоуровневых персонажей Worlds of Warcraft с уникальной экипировкой был продан за 7 тысяч евро.⁴

В статье «Правовая природа внутри игровых объектов» Я.В. Залевский, ссылаясь на А.И. Савельева, констатировал: «предметы, существующие в виртуальных пространствах, порой имеют экономическую ценность по причине готовности людей платить за них реальные денежные средства. В некоторых играх развиты свои собственные экономические системы, так, например, общий объем рынка виртуальных объектов в игре Second Life за 10 лет существования составил 3,2 млрд. долларов. Новые возможности с неизбежностью становятся поводом для различных споров относительно внутри игрового контента, и в особенности касательно права собственности на определённый предмет».⁵

Онлайн-игровая сфера в киберпространстве развивается в арифметической прогрессии, и, по словам Й.М. Линдемманна, президента и генерального директора компании MTG, в 2018 году принесла компании 113

⁴ Виноградов П. А. Понятие виртуального объекта и оборотоспособность виртуальных объектов в системе современного отечественного законодательства на примере интернет-сайта // Молодой ученый. 2017. №15. С. 229-234.

⁵ Залевский Я.В. Правовая природа внутриигровых объектов // Молодой ученый. 2017. №13. С. 439.

миллиардов долларов США, из них 45% прибыли дали мобильные и компьютерные игры, составляющие самый быстрорастущий сегмент.⁶

В российском секторе, согласно исследованиям сотрудников Superdata, проведенным по заказу компании Wargaming, за минувший год россиянами было потрачено на PC-игры более 48 млрд. рублей или 736 млн. долларов, из них почти 30 млрд. рублей, или 456 млн. долларов пришлось на тайтлы формата free-to-play.⁷ Эти показатели выше аналогичных показателей за 2017-й год на 13%.⁸

Для сравнения: на развитие культуры в Москве в 2019 – 2021 годах правительство выделит 52 млрд. рублей, а на спорт - только 32 млрд. рублей.⁹

По результатам года Россия заняла шестое место среди самых прибыльных рынков мира, уступив лишь Германии, Южной Корее, Японии, США и Китаю.¹⁰

Несмотря на очевидный рост специфического интернет-сегмента, который нуждается в правовом регулировании, у российского законодателя нет решения данного вопроса, в результате чего правоприменителям и пользователям рунета приходится придумывать соответствующие уловки. Например, применять аналогию права и распространять на виртуальные объекты нормы вещного права и права собственности, квалифицировать подобные отношения в контексте уже существующих лицензионных соглашений и иных договорных конструкций, приравнивать объекты

⁶ MTG increases ownership in online games developer InnoGames. URL: <https://www.mtg.com/press-releases/mtg-increases-ownership-in-online-games-developer-innogames/> (дата обращения 14.10.2019).

⁷ Free-to-play (F2P) - игры с легальной возможностью установки без вложения денег или созданные для игры в браузере. Авторы таких игр получают прибыль путем доната (микротранзакций).

⁸ Бычек В. В 2018 году россияне потратили на игры 48 миллиардов рублей URL: https://4pda.ru/2019/02/21/356058/?utm_source=older (дата обращения 14.10.2019).

⁹ Там же.

¹⁰ Там же.

виртуальной собственности к «иному имуществу» и применять к этим отношениям нормы соответствующих видов договоров.

Попытки трансформации гражданского кодекса РФ под нужды цифровой экономики закрыли лишь часть вопросов, например, статья 128 ГК РФ закрепила перечень имущественных прав. В качестве вида имущественных прав предусмотрены «цифровые права». Статья 141.1 сформулировала определение цифровых прав. С 1 января 2020 года в качестве вида цифровых прав приводятся «утилитарные цифровые права», являющиеся правами требования. Обладателем цифрового права признается лицо, которое имеет возможность распоряжаться этим правом.¹¹

Осуществление цифровых прав, распоряжения ими, установление обременений, иные ограничения должны производиться в рамках информационной системы без обращения к третьему лицу. Так, например, в число передаваемых по договору уступки прав требования, заключенному в письменной форме, не могут включаться цифровые права. К передаче цифровых прав могут применяться положения о договоре купле-продаже согласно новой редакции пункта 4 статьи 454 ГК РФ.¹²

Помимо вышеназванных изменений упрощено исполнение условий отдельных сделок с участием цифровых прав, в частности, смарт-контрактов.

Законодательное регулирование цифровой среды в нашей стране только начинает формироваться, и многие приоритетные задачи далеки от решения.

Вместе с тем очевидна тенденция на изменение ситуации в позитивную сторону. Подтверждением тому является выход в правовое пространство в 2019 году некоторых законодательных актов: а) Федерального закона «О привлечении инвестиций с использованием инвестиционных платформ и о

¹¹ Гражданский кодекс Российской Федерации. URL: <https://base.garant.ru/10164072/76f6f285769ca3565678381da7f4c707/> (дата обращения 10.09.2019).

¹² Там же.

внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации»¹³ от 2 августа 2019 года, но на момент подготовки данной статьи не вступившего в силу. Закон должен регулировать отношения, возникающие в связи с инвестированием и привлечением инвестиций с использованием инвестиционных платформ, определять правовые основы деятельности операторов инвестиционных платформ, регламентировать возникновение и обращение утилитарных цифровых прав и выдачу и обращение ценных бумаг, удостоверяющих утилитарные цифровые права; б) наделавшего много шума в медийном пространстве закона «О суверенном Рунете», точнее Федерального закона «Об информации, информационных технологиях и о защите информации»,¹⁴ вступившего в силу 1 ноября 2019 года. Настоящий закон регулирует отношения, возникающие при осуществлении права на поиск, получение, передачу, производство и распространение информации в процессе применения информационных технологий для обеспечения защиты информации.

Помимо принятых законов в последние годы появилось множество проектов, которые не отражают актуальных потребностей общества, а, наоборот, создают негативный социальный резонанс. Так произошло с проектом закона «О правовом регулировании деятельности социальных сетей и о внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации».¹⁵ Авторы проекта предложили установить правовые и

¹³ Федеральный закон от 02.08.2019 N 259-ФЗ «О привлечении инвестиций с использованием инвестиционных платформ и о внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации». URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_330652/ (дата обращения 21.11.2019).

¹⁴ Федеральный закон «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» от 27.07.2006 N 149-ФЗ. URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_61798/ (дата обращения 12.10.2019).

¹⁵ Проект федерального закона № 145507-7 «О правовом регулировании деятельности социальных сетей и о внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации» (внесен 10.04.2017 депутатом

организационные ограничения пользования социальными сетями внутри страны. Однако парламентарии высказали сомнение в целесообразности и необходимости законопроекта. Часть депутатов озабочилась негативным общественным резонансом, особенно со стороны молодежи, поэтому не поддержала проект.

В проекте закона разработчики предложили толкование некоторых дефиниций. Например, понятие «социальная сеть» ими рассматривается как «сайт в информационно-телекоммуникационной сети «интернет», предназначенный для распространения, передачи в сети «интернет» пользователями социальной сети (далее – пользователь, пользователи) информации, голосовой информации, письменных текстов, изображений, звукозаписей, музыкальных произведений, аудиовизуальных произведений и для удаленного взаимодействия, иного обмена информацией между пользователями».¹⁶ Полагаем, что в данном варианте понятие неточно отражает сущность и социальную направленность социальных сетей. Авторы не смогли уловить и передать его содержание.

Также не выдерживает критики и предложенное толкование содержания понятия «пользователь». Инициаторы проекта закона решили, что это «физическое лицо вне зависимости от гражданства, достигшее возраста 14 лет и заключившее с владельцем социальной сети (далее – владелец) пользовательское соглашение путем регистрации в данной социальной сети».¹⁷

Конструкция понятия «пользователь» некорректна, так как в нем содержится несколько несоответствующих позиций. Первое, в буквальном смысле пользователь это потребитель. Применительно к контексту интернет-пользователь это потребитель интернет-контента, в виде текстовых, аудио, видео файлов предназначенных для различных возрастных групп, начиная от

ГД В.В. Милоновым). URL: <https://base.garant.ru/57277582/> (дата обращения 11.11.2019).

¹⁶ Там же.

¹⁷ Там же.

детей, смотрящих мультфильмы и играющих в детские игры, заканчивая взрослыми людьми. Необязательно «пользователи» состоят в каких-либо социальных сетях, поэтому привязка понятия «пользователь» лишь к социальным сетям не выдерживает критики. Пользователь потребляет любые интернет-услуги.

Второе, социальные сети - это не только одноклассники и инстаграм. У современных детей имеется возможность общаться посредством детских социальных сетей, которые позволяют учиться и развиваться. Среди наиболее востребованных можно назвать детские социальные сети категории 0+: а) «Лунтик» World.luntik.ru – сеть для самых маленьких детей от одного года! В ней ребёнок может окунуться в мир сказочных героев российских и зарубежных мультфильмов и историй, позволяющих ребенку познавать мир, и развивается; б) «Смешарики» Smeshariki.ru, данная сеть ориентирована на дошкольный возраст и начальные классы. В ней дети получают возможность общения с любимыми героями мультфильмов, получать от них различные советы и смотреть учебные видеоролики; в) «Бибигон» Karusel-tv.ru создана для детей школьного возраста холдингом ВГТРК. В данной сети, кроме общения и развития, дети могут принимать участие в конкурсах с настоящими призами, играть в развлекательные и обучающие игры; г) «Твиди» Tvidi.ru - сеть предназначена для подросткового возраста и отличается от других большим количеством контента и более взрослыми темами, которые обсуждают подростки; д) «Класснет» Classnet.ru - школьная социальная сеть создана для общения молодых людей с 1 по 9 класс. Пользователи могут найти друзей, обсудить школьную программу, поучаствовать в школьном КВНе и проверить свои познания интеллектуальными тестами. Помимо перечисленных существует еще множество социальных сетей, ориентированных на детей и подростков.¹⁸

¹⁸Детские социальные сети/ URL: <https://smonews.ru/detskie-socialnye-seti> (дата обращения 20.11.2019).

Получается, что определяя возрастное ограничение участников социальных сетей 14 годами, инициаторы законопроекта или не знали о существовании детских социальных сетей, или вообще не владели темой.

Поскольку предложения разработчиков законопроекта выглядят недостаточно проработанными, надеемся, что макет документа останется в истории как несостоявшаяся инициатива.

Несмотря на активную дискуссию вокруг проблем, связанных с виртуальным миром, теоретики права не дали ответ на определяющие вопросы: что есть «виртуальная реальность» или «киберпространство» в правовом отношении? можно ли нормами права установить её границы? что представляет объект и предмет виртуального мира? какова природа виртуальной собственности?

Ответы на поставленные вопросы, безусловно, прозвучат в ближайшее время, исследователи работают над названными проблемами, и подтверждением сказанного могут служить вышедшие за последние три года публикации следующих авторов: А.И. Савельева,¹⁹ Я.В. Залевского,²⁰ М. Рожковой,²¹ М. Коми,²² Е.С. Гринь, А.Г. Королевой,²³ Т.Я. Хабриевой, Н.Н. Черногора,²⁴ Н.А. Жильцова, О.И. Чердакова, А.Л. Журавлева²⁵ и других.

¹⁹ Савельев А. И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. 2014. № 1. С. 127 - 150.

²⁰ Залевский Я. В. Правовая природа внутриигровых объектов // Молодой ученый. 2017. №13. С. 439 - 444.

²¹Рожкова М. Цифровые активы и виртуальное имущество: как соотносится виртуальное с цифровым. URL: https://zakon.ru/blog/2018/06/13/cifrovye_aktivy_i_virtualnoe_imuschestvo_kak_sootnositsya_virtualnoe_s_cifrovym#comment_466344 (дата обращения 10.10.2019).

²² Коми М. Виртуальная собственность в Интернет-играх с точки зрения права. URL: https://zakon.ru/blog/2017/1/27/virtualnaya_sobstvennost_v_internetigrakh_s_tochk_i_zreniya_prava (дата обращения 10.10.2019).

²³ Гринь Е.С., Королева А.Г. Формирование базовых моделей охраны технологий виртуальной и дополненной реальности в сфере права

Завершая размышления о праве и киберпространстве, предлагаем наше толкование нескольких распространенных в медиапространстве понятий с учетом юридических аспектов.

Начнем с раскритикованного нами выше понятия «социальная сеть». Полагаем, что **социальная сеть** – это объединенная одним доменным именем или IP-адресом интерактивная площадка, где сетевые пользователи в рамках своих интересов осуществляют коммуникацию, проводят досуг, обмениваются информацией, а также решают коммерческие вопросы, не противоречащие установкам данного сетевого сообщества.

Далее сформулируем содержание понятия «интернет-пользователь». По нашему мнению, **интернет-пользователь** - это потребитель контента, в виде текстовых, аудио, видео файлов, предназначенных для различных возрастных групп, участвующий в интерактивной виртуальной жизни.

Виртуальная реальность - искусственно созданный аппаратными средствами цифровой мир, позволяющий существовать виртуальному объекту в виде цифрового или оцифрованного образа, информационного или иного файла и интегрировать человека в виртуальный мир в виде цифрового объекта, аватара или иного суррогатного образа.

Цифровая среда - виртуальное пространство, в котором существуют объекты виртуального мира и распространяются продукты цифровых технологий в форме электронных программ, цифровых платформ, где осуществляется обмен информацией.²⁶

интеллектуальной собственности// Актуальные проблемы российского права. 2019. №6(103). С.90 - 94.

²⁴ Хабриева Т.Я., Черногор Н.Н. Право в условиях цифровой реальности // Журнал российского права. 2018. № 1. С. 85 - 102.

²⁵ Жильцов Н.А., Чердаков О.И. О правовых и не правовых регуляторах киберпространства. Юридический мир.2020 №1; Журавлев А.Л., Чердаков О.И. Идеология виртуальной реальности и право или роль права в сохранении homo sapiens в эпоху цифровой революции//Право и глобальный социум. 2019. №1.

²⁶ Жильцов Н.А., Чердаков О.И. К концепции юридического образования в эпоху цифровой экономики//Юридический мир 2018. №12.С.43.

Виртуальное сообщество - это группа единомышленников, объединенная общими интересами с целью решения различного рода задач, начиная от коммуникации, обмена информацией и организации досуга, заканчивая коммерческими задачами.

Киберпространство или виртуальное пространство, или виртуальный мир - это электронно-цифровое пространство, созданное в интернет-сети, не имеющее территориальных границ, служащее для решения различного рода задач, начиная от социальных, заканчивая военными задачами.

Так как тема построения цифрового общества в перспективе не потеряет актуальности, работа юридического научного сообщества в этом направлении также будет востребованной. В этой связи предлагаем создать тематическую площадку в рамках издательства «Юрист», на которой исследователи смогут публиковать материал, посвященный цифровой проблематике, что в дальнейшем позволит отобрать предложения по урегулированию отношений, возникающих в виртуальной среде. Площадку можно будет назвать «Виртуальная среда и социальная экосистема».

Литература

1. Internet Law - Guide to Cyberspace Law. URL: <https://www.hg.org/internet-law.html>
2. MTG increases ownership in online games developer InnoGames. URL: <https://www.mtg.com/press-releases/mtg-increases-ownership-in-online-games-developer-innogames/>
3. Бычек В. В 2018 году россияне потратили на игры 48 миллиардов рублей URL: https://4pda.ru/2019/02/21/356058/?utm_source=older
4. Виноградов П. А. Понятие виртуального объекта и оборотоспособность виртуальных объектов в системе современного отечественного законодательства на примере интернет-сайта // Молодой ученый. 2017. №15. С. 229-234.
5. Гражданский кодекс Российской Федерации. URL: <https://base.garant.ru/10164072/76f6f285769ca3565678381da7f4c707/>
6. Федеральный закон от 02.08.2019 N 259-ФЗ «О привлечении инвестиций с использованием инвестиционных платформ и о внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации»

- Федерации». URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_330652/
7. Гринь Е.С., Королева А.Г. Формирование базовых моделей охраны технологий виртуальной и дополненной реальности в сфере права интеллектуальной собственности// Актуальные проблемы российского права. 2019. №6(103). С.90 - 94.
 8. Детские социальные сети/ URL: <https://smonews.ru/detskie-socialnye-seti>
 9. Жильцов Н.А., Чердаков О.И. К концепции развития юридического образования в эпоху цифровой экономики//Юридический мир 2018. №12.С.43 - 45
 10. Журавлев А.Л., Чердаков О.И.. Идеология виртуальной реальности и право или роль права в сохранении homo sapiens в эпоху цифровой революции//Право и глобальный социум. 2019. №1.
 11. Залевский Я. В. Правовая природа внутриигровых объектов // Молодой ученый. 2017. №13. С. 439 - 444.
 12. Залевский Я.В. Правовая природа внутриигровых объектов // Молодой ученый. 2017. №13. С. 439.
 13. Коми М. Виртуальная собственность в Интернет-играх с точки зрения права.
URL: https://zakon.ru/blog/2017/1/27/virtualnaya_sobstvennost_v_internetigrah_s_tochki_zreniya_prava
 14. Рожкова М. Цифровые активы и виртуальное имущество: как соотносится виртуальное с цифровым. URL: https://zakon.ru/blog/2018/06/13/cifrovye_aktivy_i_virtualnoe_imuschestvo_kak_sootnositsya_virtualnoe_s_cifrovym#comment_466344
 15. Программа «Цифровая Экономика РФ» представлена Президенту 5 июля 2017 года: комментарии и оценки аналитиков РАЭК. URL: <https://raec.ru/live/position/9547/>
 16. Проект федерального закона № 145507-7 «О правовом регулировании деятельности социальных сетей и о внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации» (внесен 10.04.2017 депутатом ГД В.В. Милоновым). URL: <https://base.garant.ru/57277582/>
 17. Савельев А. И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. 2014. № 1. С. 127 - 150.
 18. Федеральный закон «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» от 27.07.2006 N 149-ФЗ. URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_61798/
 19. Хабриева Т.Я., Черногор Н.Н. Право в условиях цифровой реальности // Журнал российского права. 2018. № 1. С. 85 - 102.

Сведения об авторах

Жильцов Николай Александрович, ректор Международного юридического института, кандидат юридических наук, профессор. Тел: 8(495) 610-20-00.

Чердаков Олег Иванович, проректор по научной и инновационной работе Международного юридического института, доктор юридических наук, профессор. Тел: 89267476114; e-mail: olegmui@mail.ru.

Куликов Станислав Борисович, адвокат Московской коллегии адвокатов «Единство». Тел.89169170801; e-mail:916917801@mail.ru.