



УДК 340



Александр Игоревич МЕДВЕДЕВ,

студент юридического факультета
Санкт-Петербургского государственного
университета

Laarhaaga@gmail.com

РЕАЛЬНАЯ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ В ВИРТУАЛЬНОМ МИРЕ: ПРОБЛЕМА ВОЗНИКНОВЕНИЯ ПРАВОВОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ИГРОКОВ В МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ РОЛЕВЫЕ ОНЛАЙН-ИГРЫ

REAL LIABILITY IN VIRTUAL WORLD: A PROBLEM OF ARISING LEGAL LIABILITY OF GAMERS INVOLVED IN MULTI-USER ONLINE ROLE-PLAYING GAMES

В статье через призму современной теоретико-правовой науки рассматривается правовая ответственность в сфере отношений, возникающих в связи с проведением многоцелевых онлайн-игр. Делается вывод о необходимости совершенствования нормативно-правового регулирования отношений между гражданами в виртуальном пространстве.

The article considers the legal liability in the sphere of relations arising in connection with playing multi-purpose online games in the light of current theoretical and legal science. The conclusion about the necessity to improve the normative and legal regulation of relations among citizens in the virtual space is drawn.

Ключевые слова: виртуальные миры, Интернет, компьютерные игры, ответственность, информационные технологии, виртуальное право, теория права и государства.

Keywords: virtual worlds, Internet, computer games, liability, information technologies, virtual law, theory of state and law.

В современном мире в условиях непрерывного научно-технического прогресса перед юридической наукой и законодательной практикой стоит непростая задача – быстро реагировать на постоянные изменения не только в сфере технологий, но и в общественных отношениях. Особенное влияние на общество и коммуникации между людьми в настоящее время оказывают информационные технологии, а развитие и распространение информационно-коммуникационной сети Интернет породило совершенно новую форму коммуникации между людьми – общение и взаимодействие в виртуальном пространстве.

Интернет позволяет пользователям взаимодействовать друг с другом на расстоя-

нии, используя единое виртуальное пространство, созданное компьютерной программой. Это совершенно новое средство коммуникации вызвало масштабные изменения в обществе, не только оказав огромное влияние на массовую культуру, но и открыв массу новых возможностей для коммуникации людей на расстоянии в самых разных целях – для общения, работы, учебы, творчества, игры. Одним из наиболее масштабных и ярких проявлений этого феномена стало появление массовых многопользовательских ролевых онлайн-игр.

Такие игры принято сокращённо называть MMORPG – аббревиатура от англ. "Massive Multiplayer Online Role-Playing Game", что дословно означает "массовая



многопользовательская онлайн-ролевая игра". MMORPG представляет собой компьютерную игру, в которой пользователю предоставляется возможность управлять действиями вымышленного игрового персонажа. Обычно такого персонажа создает сам игрок в рамках технических ограничений и правил, установленных игрой. Этот персонаж может взаимодействовать с другими персонажами – как управляемыми программой, так и контролируемые живыми игроками, участвовать в игровых событиях, выполняя игровые задания и т.д., получая за это игровое вознаграждение и очки опыта, которые можно потратить на совершенствование навыков и способностей персонажа.

Большинство MMORPG используют для организации игрового процесса так называемые виртуальные миры – смоделированную компьютерную среду, в которой игроки могут взаимодействовать друг с другом и с виртуальными объектами, наполняющими эту среду. Как правило, виртуальный мир MMORPG представлен в виде фантастической интерактивной вселенной, где игрок проявляет себя посредством своего персонажа, видимого другим пользователям этого виртуального мира. Помимо совместной игры пользователи могут общаться на любые темы и т.д. Известно множество случаев, когда игроки, познакомившись в виртуальной среде, в реальной жизни становились друзьями или даже вступали в брак.

Возможность взаимодействовать с практически неограниченным числом людей в рамках игрового процесса является основной особенностью MMORPG, которая привлекает игроков по всему миру. Наиболее популярные MMORPG насчитывают миллионы игроков. К примеру, в 2014 году компания Blizzard Entertainment огласила, что количество пользователей принадлежащей ей игры World of Warcraft превзошло отметку в 12 миллионов. Согласно данным исследовательской компании Newzoo, в России насчитывается 46,4 миллионов игроков в компьютерные игры. Многие из них – это игроки в массовые многопользовательские

ролевые онлайн-игры, которые регулярно взаимодействуют друг с другом в виртуальных игровых пространствах. Однако коммуникация, складывающаяся между игроками в виртуальных мирах, зачастую обесценивается: поскольку она ограничена техническими возможностями игры и опосредована игровыми персонажами, довольно распространено мнение, что виртуальная коммуникация ввиду ее неполноценности нельзя сравнивать с коммуникацией в условиях реальной жизни. Федеральный законодатель, следуя за развитием информационных технологий, стремится урегулировать деятельность в интернет-пространстве с целью защиты прав граждан (законодательство о персональных данных, о противодействии экстремистской деятельности в Интернете и т.д.), однако, как правило, не вмешивается в происходящее в виртуальных игровых мирах. Распространено мнение, что деятельность, связанная с игровым процессом, лежит вне правового поля, а игроки не могут нести правовую ответственность в какой-либо форме в рамках их коммуникации в игровом мире. Но действительно ли нельзя говорить о правовой ответственности в контексте общения и взаимодействия игроков в виртуальных мирах?

Чтобы ответить на этот вопрос, рассмотрим само понятие правовой ответственности. В современной юридической науке понятие "ответственность" часто отождествляется с обязанностью понести некое наказание, меры принуждения, прежде всего – установленные государством. Однако правовая ответственность может быть не только ретроспективной, то есть наступать за уже совершенное деяние и быть сопряженной с какой-либо санкцией, возложенной извне. Большое значение имеет также и проспективная (позитивная) правовая ответственность. Она наступает не за совершенное правонарушение, а за совершаемое или предполагаемое поведение в правовой сфере. Позитивная ответственность возникает внутри самого субъекта за выбор определенного поступка или способа поведения и проявляется в виде самостоятель-



ного, самодостаточного целеполагания, выбора методов, средств, способов, а также определения того, перед кем должен отвечать субъект права в случае должного или противоправного поведения. Иными словами, правовая ответственность выступает инструментом как внешнего, так и внутреннего контроля. Внешний контроль выражается в подотчетности субъекта права обществу и государству, а внутренний отражает готовность субъекта к определенным действиям и поступкам, обусловленную уровнем его волевого и эмоционального самоконтроля. В условиях современного мира главным регулятором общественных отношений выступает государство, которое устанавливает правила должного поведения, а также меры контроля и ответственности за их невыполнение во всех значимых сферах общественной жизни. Таким образом, можно сделать вывод о том, что правовая ответственность может существовать и вне рамок государственного регулирования. И действительно, поскольку право является самоорганизующейся психосоциокультурной коммуникативной системой отношений и имеет личную, социальную и ценностную природу, государство участвует в создании права, но не является его единоличным творцом.

Следовательно, позиция о том, что в виртуальном пространстве правовая ответственность отсутствует в силу невмешательства государства в игровой процесс, представляется ошибочной. Виртуальный игровой мир, являясь пространством для коммуникации игроков, позволяет создавать внутри него сложные системы правоотношений, складывающихся не только между пользователями игры и ее администраторами, регулируемыми игровой процесс со стороны правообладателя игры, но и между равными игроками. В процессе взаимодействия игроков в их среде возникают определенные правила, договоренности, установки, которые составляют правовую основу их коммуникации. И точно так же, как в случае нарушения игроком общих правил игры, установленных пользовательским соглашением, администрация прибе-

гает к определенным санкциям против этого игрока (предупреждение, приостановление права доступа к серверам игры и проч.), так и внутриигровое сообщество реагирует на поведение игроков, оценивая его с точки зрения установившихся в данном сообществе норм должного поведения и наказывает нарушителей – например, при помощи осуждения, игнорирования или даже создания определенных препятствий к участию в игровом процессе. Наконец, игроки по отдельности также реагируют на случаи противоправного, по их мнению, поведения со стороны другого игрока, стремясь урезонить его или же сразу наказать тем или иным способом. И несмотря на то, что основные правила игры предусмотрены текстуально выраженными правилами, определенными разработчиками (и/или правообладателями) игры, имеющими для данного игрового пространства нормативный характер, а также техническими ограничениями компьютерной игровой программы, игроки в лице внутриигрового сообщества обычно устанавливают вдобавок к перечисленному свои собственные правила должного поведения внутри игры.

Однако подобная "автономность правового регулирования" внутриигровых сообществ имеет серьезные недостатки. Помимо взаимодействия посредством персонажей в рамках непосредственно игрового процесса пользователи игры вступают в коммуникацию и как реальные люди. И поскольку государство не вмешивается в деятельность пользователей виртуальных игровых миров, игроки в своем правовом поведении оказываются ограничены в значительной степени лишь внутренним самоконтролем. И хотя нарушение правил самой игры не представляет никакой общественной опасности, пользователь, оказавшийся в виртуальном мире, получает возможность вступать в коммуникацию с другими реальными людьми в условиях фактической безнаказанности, когда администрация игры и внутриигровое сообщество способны наказать его с точки зрения игрового процесса, воздействовав на его персонажа или игровую учетную запись, но не мо-



гут применить наказание к игроку как к живому человеку. На практике это сказывается в агрессивном поведении некоторых игроков, позволяющих себе унижительные, порочащие высказывания в адрес других людей, дискриминацию, а также оскорбления по национальному, религиозному и т.д. признаку. Кроме того, виртуальное игровое пространство позволяет игрокам взаимодействовать внутри него анонимно, используя для общения вымышленные имена – "никнеймы". Во многих массовых многопользовательских ролевых онлайн-играх некоторые пользователи используют это обстоятельство для того, чтобы торговать внутриигровой валютой и предметами в нарушение пользовательского соглашения и установленных администрацией правил игры, а также для мошенничества и вымогательства с целью присвоения как виртуальных игровых, так и реальных материальных ценностей. Очевидно, что ни администрация игры, ни внутриигровое сообщество не обладают таким механизмом наказания и принуждения, который позволял бы осуществить должный внешний контроль за подобными деяниями и возложить на

правонарушителя ответственность, адекватную противоправности и общественной опасности его поступка.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что, несмотря на существование особой системы правоотношений, правовой ответственности и определенных средств наказания и принуждения за противоправное поведение внутри виртуального мира, чаще всего игроки сдерживаются в поведении лишь позитивной ответственностью, своим внутренним самоконтролем. Невмешательство государства как пусть и не единственного, но обладающего наибольшей властью правотворца и регулятора общественных отношений в реальном мире не позволяет осуществить должное внешнее воздействие на нарушителей, совершающих противоправные деяния с использованием виртуального игрового мира. Представляется, что государству в лице его уполномоченных органов следует уделить больше внимания виртуальным игровым пространствам и разработать эффективную систему контроля за совершением реальных правонарушений пользователями виртуального игрового пространства.

Библиографический список

1. Архипов, В.В. Виртуальная собственность: системные правовые проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр / В.В. Архипов // Закон. – 2014. – Сентябрь.
2. Поляков, А.В. Общая теория права: проблемы интерпретации в контексте коммуникативного подхода / А.В.Поляков. – СПб.: Издательский дом Санкт-Петербургского государственного университета, 2004.