

Игра всерьез: многопользовательские ролевые онлайн-игры в фокусе российской правоприменительной практики



Владислав Владимирович Архипов,
доцент кафедры теории и истории государства и права СПбГУ, член редакционной коллегии «Российского ежегодника теории права», кандидат юридических наук

Ключевые слова:

интернет, онлайн-игры, многопользовательские игры, способы защиты права, сделки в интернете

На сегодняшний день возможности сети Интернет широко используются в самых разных областях человеческой деятельности. Сеть является принципиально новым средством поиска, получения, передачи, производства и распространения информации, востребованным публичной властью, бизнесом и частными лицами. Интернет дополняет современную социальную реальность, вводя в нее новые институты, основанные на его возможностях и не имеющие прямых аналогов (такие как социальные сети, многопользовательские онлайн-игры, электронные и виртуальные деньги), а также изменяет ее, устанавливая новый формат действия уже существующих институтов. В то же время пользователи Всемирной паутины продолжают оставаться субъектами права, а возникающие между ними общественные отношения в значительной части требуют правового регулирования.

В России правоприменительная практика в данной области, не считая отдельных эпизодических случаев, начала складываться совсем недавно — примерно начиная с 2008 г. Многие вопросы тем не менее еще только должны стать предметом рассмотрения правоприменительных органов. В частности, это обусловлено недавним изменением (принятием) ряда законодательных актов, прямо признающих особенности отношений, складывающихся в сети Интернет. К таким актам можно отнести Федеральный закон от 27.07.2006 № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» (далее — Закон № 149-ФЗ), Закон РФ от 27.12.1991 № 2124-1 «О средствах массовой информации», Федеральный закон от 27.06.2011 № 161-ФЗ «О национальной платежной системе» и др.

В рамках совместного проекта СПбГУ и Министерства юстиции Российской Федерации «Мониторинг право-

На основе анализа практики судов общей юрисдикции и позиции Конституционного Суда РФ автор исследует возможность судебной защиты прав пользователей, связанных с приобретением виртуальных предметов, с учетом положений ГК РФ об играх.

применения» за январь 2013 г. было проанализировано и обобщено 52 опубликованных правоприменительных акта — судов общей юрисдикции и арбитражных судов, в которых прямо или косвенно затрагивались вопросы, связанные с правовым регулированием отношений в сети Интернет. С учетом содержания отдельных проанализированных судебных решений выявленные проблемы правоприменения можно классифицировать по следующим основным проблемным областям:

- 1) ответственность информационных посредников за распространение нелегального контента в сети Интернет (социальные сети, файлообменные серверы, поисковые системы);
- 2) оборот в сети Интернет информации, относящейся к охраняемой законом тайне (использование общедоступных сервисов электронной почты для оборота такой информации);
- 3) правовое регулирование многопользовательских онлайн-игр (возможность судебной защиты прав пользователей, связанных с приобретением виртуальных предметов, с учетом положений ГК РФ об играх).

Ключевые правоприменительные решения как по первой¹,

¹ См.: Определение ВАС РФ от 07.11.2012 № ВАС-13900/12 (социальные сети); постановления Девятого ААС от 27.12.2012 № 09АП-34167/2012-ГК (файлообменные серверы); ФАС Московского округа от 29.11.2012 по делу № А40-129682/11-51-1169 (поисковые системы). В этих актах нашли отражение правовые позиции, ранее выраженные в Постановлениях Президиума ВАС РФ от 01.11.2011 № 6671/1, от 23.12.2008 № 10962/08. Информационный посредник несет ответственность за нелегальный контент только при условии, что им получено уведомление от правооб-

В России правоприменительная практика в данной области, не считая отдельных эпизодических случаев, начала складываться совсем недавно — примерно начиная с 2008 г.

Особый интерес в контексте мониторинга правоприменения в области интернет-права вызывает сам факт формирования российской судебной практики по вопросам, связанным с правовым регулированием многопользовательских онлайн-игр

так и по второй² проблемным областям уже получили некоторое освещение в научно-практической литературе. В связи с этим особый интерес в контексте мониторинга правоприменения в области интернет-права вызывает сам факт формирования российской судебной практики по вопросам, связанным с правовым регулированием многопользовательских онлайн-игр.

Репрезентативная российская судебная практика по рассматриваемому вопросу может быть представлена определением Басманного районного суда города Москвы от 01.06.2011 по делу № 11-43/11 и делу № 11-115/09, а также Определением Конституционного Суда РФ от 26.05.2011 № 684-О-О. Истец (физическое лицо, пользователь популярной многопользовательской ролевой игры) обратился в суд с требованием к ответчику — юридическому лицу, предоставляющему интернет-сервис, о возмещении материального ущерба, взыскании процентов за пользование чужими денежными средствами и компенсацию морального вреда.

Как следует из материалов дела, в период с 16 по 23 февраля 2009 г. ответчиком была заблокирована учетная запись истца; как следствие, по его мнению, истцу был причинен материальный ущерб в связи с сокращением на три дня времени использования виртуального предмета, приобретенного 18 января 2009 г. сроком действия 28 суток, а также в связи с сокращением на семь дней времени действия платной подписки на игровой сервис, приобретенной 10 февраля 2009 г. сроком действия 30 суток. В удовлетворении иска было отказано, это решение было поддержано вышестоящими инстанциями.

Примечательно то, что в процессе аргументации среди прочего суд признал пользовательское соглашение раз-

ладателя и не приняты в разумный срок меры для устранения последствий правонарушения.

² См.: определение Московского областного суда от 16.09.2010 по делу № 33-18051. Судом было установлено, что истец по данному делу, допущенный в организации к обработке персональных данных третьих лиц, периодически пересылал письма, содержащие данные других работников компании, на почтовый ящик, зарегистрированный на почтовом сервере ООО «Мэйл.Ру». ООО «Мэйл.Ру» было признано обладателем информации в соответствии со ст. 2 Закона № 149-ФЗ, в связи с чем был сделан вывод о разглашении персональных данных третьим лицам.

новидностью смешанного договора в смысле ГК РФ. При этом было определено, что, соглашаясь с условиями пользовательского соглашения и правилами игры, пользователь принимает на себя обязательство по соблюдению правил. Приложение к пользовательскому соглашению суд также интерпретировал как «правила игры», поскольку согласно одному из его пунктов правила игры закреплены этим приложением к пользовательскому соглашению, являющимся его неотъемлемой частью. При этом в силу соответствующего пункта приложения к пользовательскому соглашению пользователь вправе использовать услуги с целью участия в игровом процессе исключительно при соблюдении данных правил.

Таким образом, суд постановил, что ответчик организует возможность участия пользователей в игре по правилам, установленным создателем программы. Правила игры содержатся в названном приложении к пользовательскому соглашению, а также на официальном сайте игры и включают запреты для пользователей совершать определенные действия при пользовании игрой, а также последствия совершения указанных действий. Блокировка учетной записи (аккаунта) пользователя предусмотрена правилами игры в качестве санкции за некоторые виды их нарушений. По мнению ответчика, истец нарушил правила игры, и именно в связи с этим была приостановлена его подписка.

Однако суть аргументации суда выражается не столько в оценке указанного фактического обстоятельства, сколько в применении к отношениям, возникающим из участия в многопользовательских ролевых онлайн-играх, положений о проведении игр и пари, установленных в гл. 58 ГК РФ. Суд решил, что в соответствии с п. 1 ст. 1062 ГК РФ требования граждан и юридических лиц, связанные с организацией игр и пари или с участием в них, 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 п. 5 ст. 1063 ГК РФ (выплата выигрыша победителю лотереи и пр. и (или) нарушение условий организатором игры).

Учетная запись истца была заблокирована ответчиком в связи с нарушением истцом правил игры. Между тем, как

Суд применил к отношениям, возникающим из участия в многопользовательских ролевых онлайн-играх, положения о проведении игр и пари

указано судом, наличие либо отсутствие в действиях пользователя нарушений правил игры относится к организации игрового процесса, таким образом, по заключению, в частности, надзорной инстанции мировой судья, рассматривавший дело в первой инстанции, пришел к обоснованному выводу о том, что требования истца связаны с участием в игре и в силу п. 1 ст. 1062 ГК РФ не подлежат судебной защите. Обстоятельств, свидетельствующих о том, что истец принимал участие в игре под влиянием обмана, насилия либо угрозы, суды первой и апелляционной инстанции не обнаружили.

Для целей анализа репрезентативного примера крайне важен тот факт, что истец по данному делу впоследствии обращался и в высшую судебную инстанцию. В своей жалобе в КС РФ заявитель оспаривал конституционность ст. 1062, 1063 ГК РФ. По его мнению, приведенные нормы нарушали его права, гарантированные ст. 2, 17 (ч. 1), 18, 19 (ч. 1), 44 (ч. 1), 46 (ч. 1), 47 (ч. 1) и 55 (ч. 2) Конституции РФ, поскольку содержат неясность в части определения понятия «игра» и допускают его произвольное истолкование судом.

КС РФ в Определении от 26.05.2011 № 684-О-О, изучив представленные материалы, не нашел оснований для принятия жалобы к рассмотрению и справедливо отметил, что оспариваемые заявителем положения ст. 1063 ГК РФ не применялись в его деле. При этом, однако, в отношении ст. 1062 ГК РФ КС РФ указал следующее: «Формально оспаривая конституционность статьи 1062 ГК РФ, положения которой не предполагают их произвольного применения, заявитель, по существу, подвергает сомнению правомерность применения оспариваемой нормы судами общей юрисдикции». Суд постановил отказать в принятии к рассмотрению жалобы заявителя, поскольку она не отвечает требованиям допустимости. Иными словами, КС РФ косвенно указал, что ст. 1062 ГК РФ не лишена формальной определенности.

Вместе с тем нельзя в полной мере согласиться с подходом, который на данный момент был обозначен в правоприменительной практике. Не все онлайн-игры и отношения в их рамках могут быть исключены из области правового регулирования, и не на всякие требования граждан и юридических лиц, связанные с организацией таких игр и (или) участием в них, должны быть рас-

Не все онлайн-игры и отношения в их рамках могут быть исключены из области правового регулирования, и не на всякие требования граждан и юридических лиц, связанные с организацией таких игр и (или) участием в них, должны быть распространены положения ст. 1062 ГК РФ. Иначе без судебной защиты останется широкий круг требований, связанных с виртуальной собственностью, приобретаемой за реальные деньги

пространены положения ст. 1062 ГК РФ. В ином случае без судебной защиты останется широкий круг требований, связанных с виртуальной собственностью, приобретаемой за реальные деньги³. Представляется, что используемый в ст. 1062 ГК РФ термин «игра» все же лишен формальной определенности, ведь следует принять во внимание возникновение принципиально нового вида — многопользовательских онлайн-игр, также именуемых в литературе виртуальными, или синтетическими, мирами.

С учетом роста рынка многопользовательских онлайн-игр, предполагающих расчет реальными деньгами, в том числе в обороте виртуальных объектов, проблема правового регулирования подобных отношений будет становиться все более актуальной, но в настоящее время законодательство не содержит норм, которые прямо бы их регулировали. Примечательно, что данная проблематика уже нашла серьезное освещение в зарубежной юридической литературе⁴ и правоприменительной практике⁵, а в рамках секции по праву науки и технологии Американской ассоциации адвокатов (АВА) создан комитет по виртуальным мирам и многопользовательским онлайн-играм⁶.

С учетом роста рынка многопользовательских онлайн-игр, предполагающих расчет реальными деньгами, в том числе в обороте виртуальных объектов, проблема правового регулирования подобных отношений будет становиться все более актуальной

³ На данный момент верхний предел сумм сделок с виртуальной собственностью составляет примерно 635 000 долл. США — стоимость виртуальной космической станции в виртуальном мире *Project Entropia* (см.: Meet The Man Who Just Made A Half Million From The Sale Of Virtual Property // www.forbes.com).

⁴ См., напр.: *Duranske B. T. Virtual Law. Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds*. ABA Publishing. Chicago, Illinois, 2008; *Lastowka G. Virtual Justice: The New Laws of Online Worlds* // <http://lastowka.rutgers.edu/virtual-justice>.

⁵ См., напр.: *Bragg v. Linden Research, Inc.*, 487 F. Supp. 2d 593 (E.D.Penn. 2007), № 06-4925. Отдельные материалы дела доступны для ознакомления на официальном сайте суда по адресу: www.paed.uscourts.gov/documents/opinions/07d0658p.pdf.

⁶ См.: Section for Science and Technology Law: Virtual Worlds and Multi-user Online Games Committee // <http://apps.americanbar.org/dch/committee.cfm?com=ST252000>.