

АКТУАЛЬНЫ ЛИ ЕЩЕ ПРОБЛЕМЫ «ВИРТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ»?



Архипов Владислав Владимирович
кандидат юридических наук,
заведующий кафедрой теории и истории государства и права
Санкт-Петербургского государственного университета
Советник IT IP практики 大成 Dentons

25 июня 2020

Коротко об авторе

COMPUTER LAW & SECURITY REVIEW 32 (2016) 868-887
Available online at www.sciencedirect.com
ScienceDirect
www.compseconline.com/publications/prodclaw.htm

Computer Law & Security Review

ELSEVIER

The legal definition of personal data in the regulatory environment of the Russian Federation: Between formal certainty and technological development

Vladislav Arkhipov ^{a,b,*}, Victor Naumov ^{a,b,c}

^a Dentons, Russian Federation
^b Saint Petersburg State University, Saint Petersburg, Russian Federation
^c The Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration, Moscow, Russian Federation

Keywords:

using interest due


 Silver 5
0 LP / 64W 60L
Win Ratio 52%
Janna's Vindicators

 Unranked Flex 5:5 Rank

S8 Total	Ranked Solo	Ranked Flex 5v5	Ranked Flex 3v3
 Braum	3.58:1 KDA	61%	
CS 42.6 (1.4)	1.7 / 4.9 / 15.9	33 Played	

Best Lawyers

Lawyer Profile



Wladislaw Arkhipov

Programma kursa

Часто задаваемые вопросы

Авторы

Стоимость

Рейтинги и отзывы

Зарегистрироваться
Навигация Apr 09

Apply for Financial Aid

coursera Explore

Чему бы вы хотели научиться?


Для организаций Войти Зарегистрироваться


Правовое регулирование отношений в Интернете. Российская перспектива


Об этом курсе: «Правовое регулирование отношений в Интернете» - обзорный курс, нацеленный на формирование основных представлений о подходах к регулированию глобальной информационно-телекоммуникационной сети. Основная задача курса заключается в формировании целостного представления об отношениях в Интернете как о предмете правового регулирования. Курс построен на

Для кого этот курс: Обязательные требования не предусмотрены, однако материал курса рассчитан на уровень подготовки не ниже, чем второй курс обучения бакалавриата юридического ВУЗа (в частности, в пределах основных представлений в области теории права и государства, конституционного права и общей части гражданского права).

Автор: Санкт-Петербургский государственный университет



 Преподаватели: Архипов Владислав Владимирович, канд. юрид. наук, доцент кафедры теории и истории государства и права СПбГУ; советник практики по интеллектуальной собственности, информационным технологиям и телекоммуникациям международной юридической фирмы Dentons

 Преподаватели: Наумов Виктор Борисович, канд. юрид. наук, доцент кафедры государственного и административного права СПбГУ; управляющий партнер, руководитель практики по интеллектуальной собственности, информационным технологиям и телекоммуникациям международной юридической фирмы Dentons

Игры и право: причины интереса

1. Индустрия компьютерных игр (включая киберспорт) **экономически значима**, и только поэтому может заслуживать внимания.
2. По общему правилу, компьютерные игры **представляют собой срез проблем «цифрового права»**, за счет используемых технологий.
3. Компьютерные игры подразумевают **особый вызов в области применения и толкования права**, связанный с виртуальной средой

Some statistics from Newzoo

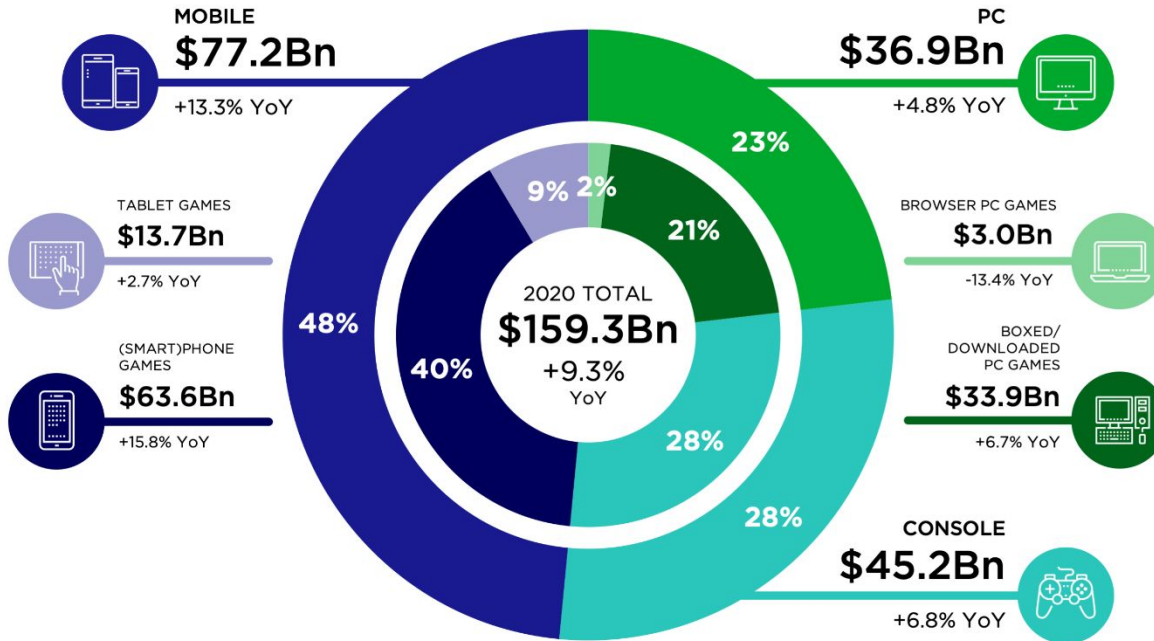
“The World’s 2.7 Billion Gamers Will Spend \$159.3 Billion on Games in 2020; The Market Will Surpass \$200 Billion by 2023”.

<https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-games-market-numbers-revenues-and-audience-2020-2023/>



2020 Global Games Market

Per Device & Segment With Year-on-Year Growth Rates



\$77.2Bn

Mobile game revenues in 2020 will account for 48% of the global market

Source: ©Newzoo | 2020 Global Games Market Report | April Update
newzoo.com/globalgamesreport

Четыре аспекта: игры – это...

#	Аспект	Ключевые вопросы
1.	<i>IP</i>	Софт, сложные объекты (мультимедийные продукты) или нечто иное? UGC. Персонажи. Прототипы объектов. Клонирование.
2.	<i>Информация</i>	Ограничения на распространение информации различного вида.
3.	<i>Средство коммуникации</i>	Вопросы соответствия законодательству о средствах коммуникации в сети.
4.	<i>...игры</i>	«Реальное» и «виртуальное», защита требований из игр, виртуальная собственность , защита прав потребителей.

Правовая квалификация?

1. “Status Quo”.
2. Аналогия вещного права.
3. РИД.
4. «Иное имущество».

↑ **Савельев А.И.** Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. 2014. № 1. Электронная версия статьи доступна в СПС «КонсультантПлюс».

+ Предмет услуг по организации игрового процесса.

Исчерпываются ли этим квалификации?

Игры как игры: известная практика в России

#	Этап	Ключевой подход
1.	<i>Первые дела</i>	Требования из игр не подлежат судебной защите в силу ст. 1062 ГК РФ (e.g. Определение Басманного районного суда города Москвы от 01.06.2011 по делу № 11-43/11 и делу № 11-115/09, Определение Московского городского суда от 10.03.2011 по делу № 4г/1-1668, Определение КС РФ от 26.06.2011 № 684-О-О).
2.	<i>“Дела Mail.Ru”</i>	Виртуальная собственность – предмет услуг, а игроки - потребители (e.g. Определение Ленинского районного суда г. Кемерово от 26.05.2013 г., Постановление Арбитражного Суда Московского округа от 18.06.2015 г. № Ф05-7093/2015 по делу № А40-91072/14 и Постановление Арбитражного Суда Московского округа от 12.10.2015 г. № Ф05-13554/2015 по делу № А40-56211/14).
3.	<i>Что сейчас?</i>	Игры – услуги, игроки – потребители, но ст. 1062 содержит специальную норму, исключающую судебную защиту (e.g. Апелляционное определение Московского городского суда от 14.03.2018 г. по Делу №33-10610, Постановление Президиума Московского городского суда от 18.09.2018 по Делу №44г-259/18, в итоге – Решение Чертановского районного суда г. Москва от 07.12.2018 г. по Делу № 02-4488/2018).

«Старый» взгляд индустрии (2004)

(vs «новые» практики монетизации) – сомнения:

- 1) Представляет ли виртуальная собственность осмысленную концепцию сама по себе? (В игре – да, а вне – нет; «Монополия» и MTG incl. ante)
- 2) Ответственность разработчика за изменение баланса и т.п.
- 3) Игровой статус отношений: игры не должны превращаться в работу.
- 4) Недовольство игроков: инвестиции, handicap, социальный статус.
- 5) Интеллектуальная собственность – опасность коллизий.

Bartle, Richard A., Pitfalls of Virtual Property. April 2004 // <http://www.themis-group.com/uploads/Pitfalls%20of%20Virtual%20Property.pdf>

Возражения игроков (Р. Бартл)

- 1) «Мне принадлежит это, т.к. я это купил».
- 2) «Мне принадлежит это, т.к. я это украл» (аналог приобретательной давности).
- 3) «Это принадлежит мне как продукт моего труда».
- 4) «Я продаю свое время» (для gold farmers).
- 5) «Мне принадлежит это, т.к. меня вынудили это купить».

Bartle, Richard A., Pitfalls of Virtual Property. April 2004 // <http://www.themis-group.com/uploads/Pitfalls%20of%20Virtual%20Property.pdf>

Ключевой вывод Р. Бартла

“Все сводится к тому, что если разработчики не определили иначе, игроки платят за манипуляцию с битами информации в базе данных, а не за право собственности в отношении какой-либо информации, выступающей в качестве предмета их действий. Они могут легитимно утверждать, что определенные свойства данных бит информации «их», но это не означает, что они владеют такими битами. Вы можете арендовать дом, изменить его оформление, заблокировать чердак, сделать множество других вещей, но это не даст Вам права его продать, он не может считаться вашим для целей продажи».

Таким образом, с точки зрения игрового дизайна, существование виртуальной собственности как практического феномена, приведет к двум негативным последствиям: в дело вступает реальное законодательство, а игра перестает быть игрой.

Bartle, Richard A., Pitfalls of Virtual Property. April 2004 // <http://www.themis-group.com/uploads/Pitfalls%20of%20Virtual%20Property.pdf>

Промежуточные вопросы

1. Фактическое или юридическое понятие?
2. Насколько и чем интересна игрокам?
3. Насколько и чем интересна индустрии?
4. Что может дать юристам?

“Videogame law”: история

Подход 1:

«Стандартный»

2000-е

2010-е

Мы
здесь



“Первопроходцы”: Р. Бартл, Д. Хантер, Г. Ластовка, Дж. Фэйрфилд, Э. Кастронова, Б. Дюранске и пр. (США)

Ключевое: виртуальные миры, виртуальная собственность, «магический круг»

“Последователи”: энтузиасты из многочисленных других юрисдикций.

Ключевое: разочарование в «магическом круге», практические аспекты права ИТ и ИС.

“Videogame law”: история

Подход 2: «Более ТОЧНЫЙ»

1990-е

2000-е



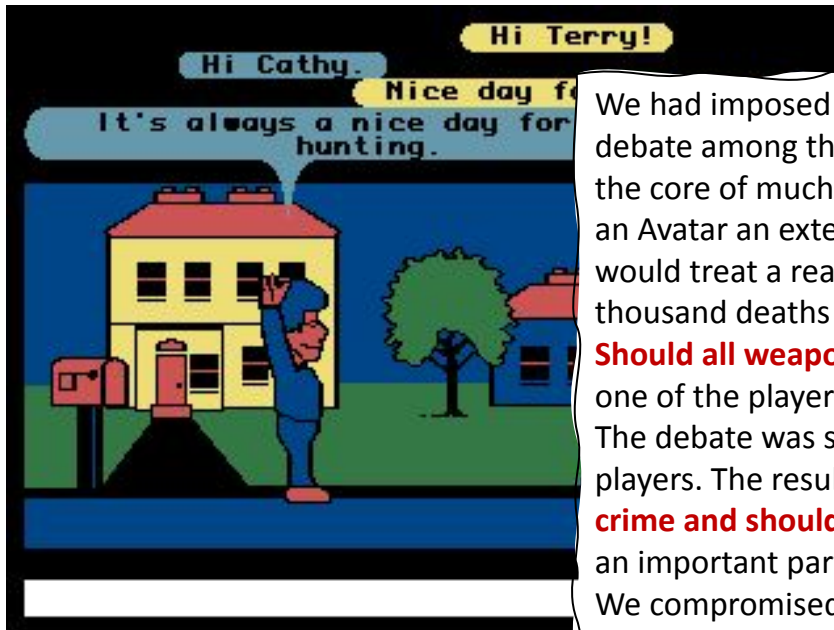
Ранние практические
вопросы в области ИС (Игры
как АВП? Кто является
автором?)

Новые взгляды на игровую
реальность – e.g. ‘**The Lessons
of Lucasfilm’s Habitat**’ (1990).



[То же, что и раньше]

“The Lessons of Lucasfilm’s Habitat”



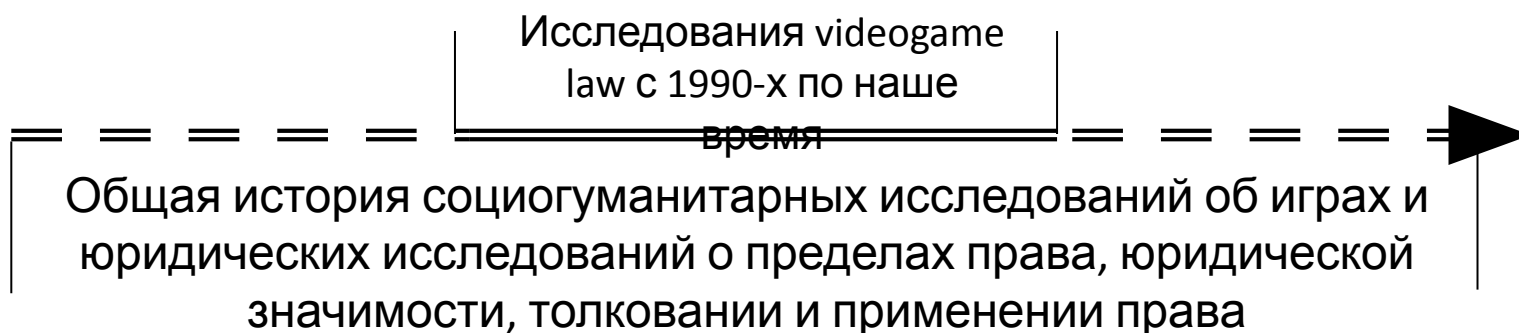
https://web.stanford.edu/class/history34q/readings/Virtual_Worlds/LucasfilmHabitat.html

We had imposed very few rules on the world at the start. There was much debate among the players as to the form that Habitat society should take. At the core of much of the debate was an unresolved philosophical question: is an Avatar an extension of a human being (thus entitled to be treated as you would treat a real person) or a Pac-Man-like critter destined to die a thousand deaths or something else entirely? **Is Habitat murder a crime? Should all weapons be banned? Or is it all "just a game"?** To make a point, one of the players took to randomly shooting people as they roamed around. The debate was sufficiently vigorous that we took a systematic poll of the players. The result was ambiguous: **50% said that Habitat murder was a crime and shouldn't be a part of the world**, while the other 50% said it was an important part of the fun.

We compromised by changing the system to allow thievery and gunplay only outside the city limits. The wilderness would be wild and dangerous while civilization would be orderly and safe. This did not resolve the debate, however. **One of the outstanding proponents of the anti-violence point of view was motivated to open the first Habitat church, the Order of the Holy Walnut (in real life he was a Greek Orthodox priest).** His canons forbid his disciples to carry weapons, steal, or participate in violence of any kind. His church became quite popular and he became a very highly respected member of the Habitat community.

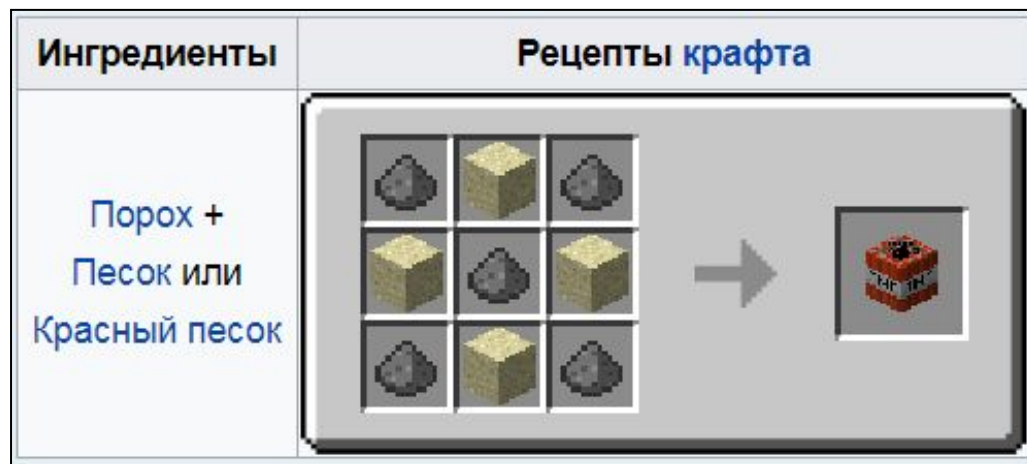
“Videogame law”: история

Подход 3: «Широкий»



Ключевое: исследования в области videogame law могут помочь выявить и разрешить более общую проблему «виртуального» и «реального», которая в скрытом виде была известна давно, но актуализировалась сейчас

Случай с Minecraft (2017)



<https://minecraft-ru.gamepedia.com/%D0%A2%D0%9D%D0%A2>

The Village нашел сотрудника Роскомнадзора, который анонимно рассказал, кто «хайпжорит» на бло

блокировать по-тихому.

Однажды к нам поступило решение суда о блокировке сайта с информацией об изготовлении динамита в игре Minecraft. На сайте было сказано, что если смешать песок и уголь, то получится динамит. И вот думаешь, а что с этим судебным решением делать: нельзя же его исполнять и блокировать Minecraft. В итоге мы поговорили с юристами и написали в прокуратуру, чтобы они обратились в суд с просьбой пересмотреть решение.

<https://www.the-village.ru/village/people/howtobe/316129-zapreschalschik>

Более широкий контекст

- **Правовые коллизии отношений в многопользовательских играх.**
Возможность защиты требований, вытекающих из игр в суде. Определения Басманного районного суда Москвы от 01.06.2011 по делам № 11-43/11 и № 11-115/09, Постановление АС МО от 18.06.2015 г. № Ф05-7093/2015 по делу № А40-91072/14 и др.
- **Информация, запрещенная к распространению в Интернете.**
Приказ Роскомнадзора № 84, МВД России № 292, Роспотребнадзора № 251, ФНС России ММВ-7-2/461@ от 18.05.2017 и административная практика применения положений ст. 15.1 ФЗ «Об информации...».
- **Правовая оценка насилия в информационной продукции.**
Экспертизы согласно ФЗ «О защите детей...». Дискуссии о «жестоких компьютерных играх». Brown v. Entertainment Merchants Association. Спортивное право о признании отдельных киберспортивных дисциплин и их включении в олимпийскую программу.
- **Защита исторической памяти, противодействие экстремизму.**
Теоретический (на данный момент) вопрос о возможности применения ч. 1 ст. 354.1 УК РФ к интерактивным играм, в том числе за «распространение заведомо ложных сведений о деятельности СССР в годы Второй мировой войны».
- **Квалификация различных «игр» как азартных и как не азартных.**
Практика применения ФЗ от 29.12.2006 г. № 244-ФЗ. Юридические дискуссии относительно «лутбоксов», официальные исследования и последующие поправки в законы в Бельгии и Нидерландах.

Дополнительно для обсуждения

Может ли возможность участия в игре и соответствие игрового процесса разумным ожиданиям рассматриваться как **нематериальное благо** в гражданско-правовом смысле?

(Вместо попыток использовать конструкции имущественных прав; постановка вопроса примерная.)

Спасибо за внимание!

v.arhipov@spbu.ru / vladislav.arkhipov@dentons.com