

Назаров Сергей Романович

Магистрант

Направление: Юриспруденция

Магистерская программа: Гражданское право, семейное право, международное частное право.

Новые объекты гражданских прав

Аннотация: На основе анализа действующего законодательства проводится анализ общетеоретического определения понятия осуществления гражданских прав касательно объектов виртуального мира.

Ключевые слова: гражданские права, осуществление права, цифровизация, гражданское право, виртуальные объекты.

Одним из маркеров современных тенденций в общественной жизни является развитие и применение информационных технологий, отраженных в виртуальном пространстве – интернете. Неоспоримо его значение как фактора окружающей действительности в жизни человека. Это утверждение проиллюстрировано весьма показательными статистическими данными: если в начале 2020 г. число пользователей интернета составляло более 4,5 млрд человек, то к началу 2021 г. их количество возросло до 4,66, при этом возросло и число пользователей социальных сетей с 3,8 млрд человек на начало 2020 г. до 4,20 млрд человек к началу 2021 г., т. е. 53,6% мирового населения пользуются социальными сетями, причем эти показатели имеют тенденцию роста. По данным отчета о состоянии цифровой сферы Digital 2020 в России, количество интернет-пользователей составило 118 млн, это значит, что интернетом пользуются 81% россиян. Гражданские отношения активно развиваются, появляются новые явления, требующие не только правовой регламентации, но и теоретического осмысления [4].

Новые объекты права, к числу которых принадлежат объекты виртуального мира – социальные сети, виртуальные онлайн игры, электронные кошельки, интернет-аккаунты, обладая специфическими особенностями, могут иметь высокую экономическую стоимость, и требуют пристального и детального внимания на стыке различных наук, в том числе и в сфере их правового регулирования. Их имущественную и коммерческую ценность можно проиллюстрировать примером внутри игровых объектов, которые очень часто продаются за вполне реальные деньги, превышающие, сотни тысяч, например, виртуальное представительство Амстердама было продано за 50 000 долларов США, виртуальная космическая станция была продана за 100 000 долларов США, а виртуальный остров был продан за 30 000 долларов США, а там, где есть стоимостное выражение – есть и экономический оборот, нуждающийся в правовом регулировании.

Цифровизация породила большое количество новых объектов, обладающих экономической ценностью, именуемых виртуальными объектами. Законодательного определения виртуальных объектов в настоящее время нет, в отдельных законах определяются лишь некоторые из них, например, интернет-сайты как совокупность программ для ЭВМ и иной информации, содержащейся в информационной системе, доступ к которой обеспечивается посредством информационно-телекоммуникационной сети Интернет по доменным именам и или сетевым адресам, позволяющим идентифицировать сайты в сети Интернет, что отчетливо проявляет техническую составляющую сущности сайта, не определяет его правовой природы и не позволяет соотнести его с объектами гражданских прав, обозначенными в ст. 128 ГК РФ [1].

© Правовая природа виртуальных объектов происходит через их осмысление в онлайн игровом пространстве массовых компьютерных игр, где появился оборот игровых объектов между игроками.

Терминология «виртуальных объектов» подвергается научному осмыслению, а проблема их правового определения остается нерешенной. В.В. Архипов, рассуждая о виртуальном праве, отмечает, что формулировка

«объекта интеллектуальных прав, который участник виртуального мира использует на основании неисключительной лицензии» представляется разумной в свете действующих норм права интеллектуальной собственности, однако может вступать в противоречие с экономической основой отношений [3]. А.В. Лисаченко сформулировал ключевые выводы в отношении таких объектов – воспринимаются как имеющие реальную ценность и оборото способность, т.е. как существующие и не имеющие отражения в праве [5]. А.И. Савельев подчёркивал оправданность отнесения виртуальных объектов к категории имущества, отмечая, что ее «можно использовать максимально гибко и включать в нее новые объекты, которые так или иначе вовлекаются в имущественный оборот, что открывает возможности для защиты прав их владельцев посредством инструментария норм о неосновательном обогащении» [6].

Б.А. Борисовым отмечалось невозможность отнесения виртуального объекта к категории собственности в рамках российского законодательства, поскольку отсутствует главный признак вещно-правовых отношений – их материальность, при этом говорить о цифровом имуществе как о цифровом активе можно только в случае использования в информационной системе технологии блокчейна [4]. Иной подход демонстрирует К.Е. Коган, приравнивая виртуальные объекты к категории нормативно закрепленных объектов – базам данных или программному обеспечению для ЭВМ, т.е. правовой режим их устанавливается по аналогии права. Э.И. Абдулиной виртуальные объекты разделяются на несколько групп [2]:

– созданные правообладателем результаты интеллектуальной деятельности, служащие основой для формирования виртуальной реальности (связаны с категорией сложного объекта интеллектуальных прав, п.1. ст.1240 ГК приводит закрытый перечень его разновидностей);

– объекты, созданные или приобретенные пользователем на базе предоставленных симулятором или игрой функциональных возможностей. Вопрос о квалификации таких объектов является дискуссионным. На практике

инструментом регламентации является соглашения с конечным пользователем, в соответствии со стандартными условиями которого «права на любой контент, который пользователь создает в рамках использования программы, принадлежат правообладателю в полном объеме с момента создания. При этом данный контент может являться результатом интеллектуальной деятельности, если отвечает установленным законом критериям его охраноспособности (для объектов авторских прав — творческий характер труда автора и объективная форма выражения результата – ст. 1257, п. 3 ст. 1259 ГК РФ)» [1].

Виртуальная собственность имеет характеристики, присущие традиционным объектам права – она может приобретаться, отчуждаться, обладает выраженной потребительской ценностью, а отношения между пользователями, также имеют ценностную направленность, участники, например, могут состоять в одном игровом сообществе, могут достигать договоренностей по поводу игровой валюты, виртуального имущества и др. Однако законодатель не приводит определения виртуальной собственности, что приводит к трудностям в понимании их природы и применимого правового режима. Возможно, логика законодателя сводится к применению к виртуальным объектам аналогии с понятием объекта гражданских прав ст.128 ГК РФ. В данной связи отмечу, что критерием отграничения виртуальных объектов от «классических» объектов является форма объективного выражения, первые не являются объектами реального мира, их нельзя потрогать, осязать, они выражаются вовне как графические объекты или как часть компьютерного кода. Именно их специфика обуславливает появление вопроса о том, что считать объектом гражданского права: графическое обозначение объекта, которое видит обычный пользователь, или часть компьютерного кода, которая отвечает за то, как именно обычный пользователь будет воспринимать данный конкретный объект, либо же совокупность части компьютерного кода и графической составляющей?

В результате границы понятия размываются до пределов, когда термином виртуальный объект можно обозначить почти любой артефакт Интернета или

почти любой, либо же, наоборот сужаются с целью употребления термина безотносительно аналогии.

При этом в отношении их правового режима сложилось несколько основных подходов (выделены А.И. Савельевым) [6]. Первый – невмешательство права, иллюстрируемое нормой п. 1. ст. 1062 ГК РФ (не подлежат судебной защите требования граждан и юридических лиц, связанные с организацией игр и пари или участием в них). Второй - применение норм вещного права и права собственности, что, конечно привлекательно для пользователей, но не учитывает правовое положение компаний-владельцев, поскольку увеличивает их ответственность и, более того, «создает совершенно невероятную ситуацию в случае прекращения сервиса по организации игрового процесса и «закрытия» виртуального мира», т.е. такой подход, чрезмерно обременяющий для разработчиков. В рамках третьего подхода виртуальная собственность рассматривается как разновидность интеллектуальной собственности, что может быть применимо к объектам творчества и интеллектуального труда – объекты дизайна, виртуальные произведения искусства, но не решает проблему, например, игровой валюты, специальных игровых услуг и др. Кроме этого применение такого подхода еще более усилит роль лицензионных договоров и сместит баланс интересов в сторону компании-производителя.

Четвертый подход – включение виртуальных объектов в категорию иного имущества в контексте ст. 128 ГК РФ. Если вернуться к ее определению, то виртуальные объекты относятся к категории объектов гражданских прав, и, если следовать логике В.Ф. Яковлева в его определении благ как объекта гражданских правоотношений с целью удовлетворения потребностей, то виртуальные объекты уже давно стали таковыми [5]. Кроме этого, исходя из отнесения к объектам гражданских прав интеллектуальной собственности и ст. 1225 ГК РФ – результаты интеллектуальной деятельности и приравненные к ним средства индивидуализации...в том числе программы для ЭВМ, то очевидно, что наличие такой программы является одним из свойств

виртуального объекта, который, помимо этого, создается и с использованием художественных средств, а значит к таким объектам применимы нормы ч. 1. ст. 1225 ГК РФ о произведениях искусства. Иными словами, виртуальный объект, является продуктом интеллектуальной деятельности разработчиков, художников, программистов, следовательно, его можно отнести к объектам интеллектуальной собственности [1].

И пятый – сложившийся в судебной практике, относящей виртуальные объекты к категории услуг по организации игрового процесса, а не к результатам интеллектуальной деятельности.

Конечно, это далеко не полный перечень вопросов, относящихся к различным аспектам объектов виртуального мира, поскольку смежное значение имеют и вопросы идентификации пользователей, определение юрисдикции и ответственность. Резюмирую лишь, что и на уровне теоретического осмысления, и на законодательном уровне отсутствует, единый подход к пониманию виртуальных объектов, что детерминировано несколькими факторами: наличием признаков объектов интеллектуальной собственности, отсутствием физической овеществленности, обращением только в определенных системах, а сама фактическая природа виртуальных объектов на данном этапе развития правовой доктрины не дает возможности для единого понимания правовой природы.

Литература

1. Гражданский кодекс российской федерации от 22 декабря 1995 года (ред от 26.06.2020) [Электронный ресурс] // Режим доступа: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_9027/

2. Абдулина Э.И. Правовые аспекты создания и использования сложных объектов интеллектуальных прав в виртуальной реальности // Актуальные проблемы российского права. 2017. № 9(82).

3. Архипов В.В. Виртуальное право: основные проблемы нового направления юридических исследований // Известия Высших учебных заведений. Правоведение. 2013. № 2(307).

4. Борисов Б.А. Цифровые объекты гражданских прав: объекты виртуального мира в контексте гражданско-правового регулирования // Науки и образование: хозяйство и экономика; предпринимательство; право и управление. 2020. № 4(119).

5. Гражданское право: Учебник / Под ред. В.Ф. Яковлева. М.: Изд-во РАГС, 2005.

6. Савельев А.И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. 2014. Т. 14. № 1.

© Бюллетень магистранта 2023 год № 1