

ПУБЛИЧНОЕ И ЧАСТНОЕ ПРАВО: ПРИКЛАДНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

УДК 34.096, 346.7

Компьютерные игры в юридических исследованиях: к вопросу о предпосылках модели регулирования*

В. В. Архипов¹, А. А. Васильев², Н. Ю. Андреев³, Ю. В. Печатнова²

¹ Санкт-Петербургский государственный университет,
Российская Федерация, 199034, Санкт-Петербург, Университетская наб., 7–9

² Алтайский государственный университет,
Российская Федерация, 656049, Барнаул, пр. Ленина, 61

³ Государственный академический университет гуманитарных наук,
Российская Федерация, 119049, Москва, Мароновский пер., 26

Для цитирования: Архипов, Владислав В., Антон А. Васильев, Николай Ю. Андреев, Юлия В. Печатнова. 2023. «Компьютерные игры в юридических исследованиях: к вопросу о предпосылках модели регулирования». *Вестник Санкт-Петербургского университета. Право* 1: 5–21. <https://doi.org/10.21638/spbu14.2023.101>

Игры в целом и компьютерные игры в частности давно составляют предмет исследований в юридической науке. Из трудов философов и теоретиков права (например, А. Росса) следует аналогия права и игр как таковых. Однако к началу XXI в. компьютерные игры, прежде всего многопользовательские компьютерные игры (виртуальные миры), стали самостоятельным предметом юридических исследований в силу интереса к частным правовым проблемам и вследствие методологической предпосылки в духе Л. Лессига, согласно которой изучение правового измерения многопользовательских игровых миров, как ранее было с интернетом, может дать новое знание о праве в целом. Компьютерные игры — коммерчески успешный вид медиа, отражающий острые проблемы цифрового права и одну из значимых теоретико-правовых проблем опре-

* Статья подготовлена при финансовой поддержке РФН, проект № 22-28-00433 «Индустрия компьютерных игр: в поисках правовой модели».

Авторы выражают благодарность медиафилософу, сотруднику Центра медиафилософии СПбГУ, старшему преподавателю кафедры философии науки и техники Института философии СПбГУ Константину Алексеевичу Очеретяному за консультации по отдельным вопросам медиафилософских исследований.

© Санкт-Петербургский государственный университет, 2023

деления разумных пределов вмешательства права в «несерьезные» или «виртуальные» отношения. Для понимания особенности компьютерных игр как явления культуры, в том числе для целей юридических исследований и совершенствования модели правового регулирования, необходим широкий междисциплинарный взгляд, который учитывает подходы, сложившиеся в медиаисследованиях (прежде всего, в исследованиях М. Маклюэна, Л. Мановича и др.) и в исследованиях игр в целом (включая исторические основы данных исследований, заложенные в трудах Й. Хейзинги и Р. Кайуа). В итоге компьютерные игры могут быть рассмотрены как разновидность новых медиа. Качества игр отражаются в их правовой квалификации с точки зрения наиболее важных и социально значимых аспектов: результатов интеллектуальной деятельности, информации, средства коммуникации и собственно игр. Данные качества могут считаться основными для развития модели регулирования компьютерных игр и игровой индустрии с учетом баланса интересов разработчиков, издателей и игрового сообщества, а также с учетом национальных интересов.

Ключевые слова: компьютерные игры, видеоигры, медиафилософия, правовое регулирование, интеллектуальная собственность, цифровое право, виртуальные миры, метавселенные.

1. Введение

На протяжении последних десятилетий в юридической литературе сформировалась, на первый взгляд, достаточно узкая, но при этом вызывающая устойчивый интерес область исследований, связанных с правовой проблематикой компьютерных игр, прежде всего многопользовательских. Значимость данной области обусловлена тремя основными обстоятельствами:

— компьютерные игры представляют собой наиболее актуальный срез современной массовой культуры: как разновидность интерактивных медиа, игры очень популярны (в первую очередь среди молодежи, но не только), при этом они используются для трансляции социальных, политических, культурных и иных нарративов и в то же время представляют собой одну из наиболее коммерчески успешных форм медиа;

— правовая проблематика компьютерных игр находится в авангарде дискурса, связанного с проблемами правового регулирования цифровых технологий (от вопросов так называемой виртуальной собственности до проблем цифровой идентичности), и может послужить областью для разработки новых правовых подходов, в том числе с использованием метода теоретического моделирования;

— в силу особенностей самого предмета изучение правовой проблематики, связанной с компьютерными играми, может способствовать не только разрешению частных проблем игровой индустрии или цифрового общества в целом, но и более глубокому пониманию отдельных аспектов права по аналогии с тем, как предлагал оценивать исследования правовых проблем регулирования интернета, или «киберправа», еще в 1990-х годах Л. Лессиг (Lessig 1999).

Основная задача данной работы — обобщение ключевых, по мнению авторов, направлений юридических и связанных с ними междисциплинарных исследований феномена компьютерных игр, а также обоснование необходимости принимать во внимание природу игр как медиа с точки зрения междисциплинарных исследо-

ваний. Это представляется необходимым и для дальнейшего определения исследовательской программы, и для совершенствования правового регулирования соответствующих общественных отношений.

2. Основное исследование

2.1. Методологические основы: ключевые понятия и термины в ретроспективе исследований медиа и игр

2.1.1. Общий контекст исследований в области компьютерных игр. Подходы к периодизации

Исследования правовой проблематики компьютерных игр и игровой индустрии осуществляются на протяжении не менее двух десятков лет — конкретные подсчеты зависят от подхода к периодизации. В свете методологии, заданной для определения ключевого контекста исследуемых понятий, возможны три варианта, каждый из которых научно легитимен в зависимости от определения предмета исследования:

— если принимать за точку отсчета целенаправленное и фактически институционализированное исследование правовых проблем игровых и неигровых цифровых многопользовательских сред, основной период может быть соотнесен с началом 2000-х годов и исследованиями таких авторов, как Р. Бартл, Б. Дюранске, Э. Кастронова, Дж. Фэйрфилд и пр.¹, преимущественно относящихся к англоязычным юрисдикциям, которые по историческим и экономическим причинам в большей степени близки к контексту развития объекта исследования; впоследствии, в 2010-х годах, исследования были продолжены² по мере распространения технологий в других юрисдикциях, включая Российскую Федерацию;

— если расширять предмет исследования до частных проблем компьютерных игр как результата интеллектуальной деятельности и первых попыток осмыслить правовое значение виртуального взаимодействия, то период 2000-х годов может быть дополнен исследованиями, относящимися еще к 1990-м годам; один из таких репрезентативных примеров — попытка осмыслить правовое и этическое измерение многопользовательской игры *Habitat* уже в 1990 г., авторы которой задавались вопросами о том, следует ли искать реальное значение в событии виртуального «убийства» или в целом «насилия» в виртуальном мире (Morningstar, Farmer 1991);

— в наиболее общем смысле как междисциплинарные, так и специальные юридические исследования проблем многопользовательских компьютерных игр и виртуальных миров соотносимы с общей историей социогуманитарных исследований о медиа и играх, а также юридических исследований о пределах права, юридической значимости, толковании и применении права; данный подход связан

¹ Примером могут послужить публикации, упоминаемые в отдельных частях настоящей статьи (Bartle 2004; Castronova 2004; Duranske 2008; Fairfield 2005; Fairfield 2009), и публикации, называемые указанными авторами и/или авторами, с которыми они состояли в научном диалоге, в том числе Г. Ластовка или Д. Хантер, не включенные в обзор.

² Характерный пример — упоминаемая в данной статье работа А. И. Савельева о виртуальных объектах, приобретаемых за реальные деньги (Савельев 2014а).

с гипотезой о том, что игровые исследования помогают выявить и разрешить более общую проблему виртуального и реального, которая в неявном виде известна давно, но особенно актуализировалась сейчас, в условиях медиального поворота (подробнее об этом см. п. 2.2.2).

Приведенные модели периодизации исследований не взаимоисключающи: они дополняют друг друга в зависимости от определения предмета исследования и призваны прояснить общий методологический контекст представлений, необходимых для совершенствования правовых подходов к компьютерным играм.

2.1.2. Ключевые понятия и термины в контексте исследований

Слово «игра» и словосочетание «компьютерная игра» чрезвычайно многозначны. Только на платформе Steam, по некоторым подсчетам, в период с 2004 по 2022 г. выпущено более 60 тыс. игр³, относящихся к различным жанрам, форматам и особенностям организации игрового процесса, в том числе юридически значимым (например, является ли игра однопользовательской, многопользовательской или смешанной, есть ли в ней развернутые функции по созданию пользовательского контента, коммуникативные функции и пр. — все, что в комбинации может приводить на практике к различному сочетанию юридически значимых особенностей), причем данная статистика не охватывает другие современные платформы дистрибуции и предшествующий их возникновению период игровой индустрии. Тем не менее полагаем возможным сформулировать наиболее общие теоретические представления о компьютерных играх, которые могут выступить в качестве концептуальной основы для осмысления феномена игр и в юридическом дискурсе.

На протяжении последних десятилетий (а если принимать во внимание историю изучения и медиа, и игр на современном этапе, то речь идет о периоде, который начался с изданием книги Й. Хёйзинги «Homo Ludens» в 1938 г. (Хёйзинга 1997), положившей начало современному дискурсу об играх) опубликовано множество социально-гуманитарных и междисциплинарных исследований по вопросам медиа и игр, рассматриваемых совместно и по отдельности. Многие работы включались в научный оборот в отечественном социально-гуманитарном дискурсе лишь в последние годы, и подавляющее большинство идей и концепций начинает осмысливаться в теоретико-правовых исследованиях лишь на текущем этапе⁴, по мере возникновения необходимости изучения новых социально-коммуникативных явлений. Не имея возможности представить полный обзор исследований в рамках статьи⁵, остановимся на наиболее репрезентативных, отражающих фун-

³ Number of games released on Steam worldwide from 2004 to 2022. *Statista*. Дата обращения 25 октября, 2022. <https://www.statista.com/statistics/552623/number-games-released-steam>.

⁴ Поскольку настоящая статья сосредоточена именно на играх, а не на праве, мы не учитываем игровые метафоры, известные из трудов ряда авторов, относящихся к классикам юридической мысли, например А. Росса (Ross 2019, 20–24).

⁵ Тем не менее многие исследования прямо или косвенно отражены в том числе в публикациях Исследовательского центра медиафилософии СПбГУ, образованного в 2007 г. под руководством д-ра филос. наук проф. В. В. Савчука (Исследовательский центр медиафилософии. Дата обращения 25 октября, 2022. <http://mediaphilosophy.ru/biblioteka>). Основные положения медиафилософии об играх заданы именно упомянутыми в настоящей статье работами классиков, а в правовом контексте — преимущественно авторами, чьи работы также приводятся в статье. Косвенно об этом может сви-

даментальные идеи, ключевые для междисциплинарного исследования на пересечении права и игр.

С точки зрения междисциплинарных исследований качества компьютерных игр как явления человеческой культуры, которое при определенных условиях может стать предметом различных правоотношений, определяются следующими концептуальными характеристиками: рассматриваемое явление, с одной стороны, относится к медиа (в том числе в значении школы медиаисследований М. Маклюэна), конкретно к «новым медиа», а с другой — имеет все признаки игр в понимании культурологических исследований XX в. Понимание того, что игры относятся к медиа, важно и потому, что при таком подходе игры, по крайней мере с точки зрения права и правовой политики, — феномен не ценностно нагруженный, а ценностно-нейтральный. Игры — это способ подачи информации, но не информация как таковая. Однако есть и отдельные нюансы. Например, М. Маклюэн видел в медиа продолжение человеческого тела: «Все человеческие артефакты, относящиеся к языку, законам, идеям, гипотезам, инструментам, одежде и вычислительным устройствам, — все они представляют собой продолжения (extensions) человеческого тела» (McLuhan 2013, 451). Впоследствии эта идея будет развита в современной медиафилософии и послужит основой для гипотезы юридического дискурса о правовой квалификации различных цифровых репрезентаций.

В наиболее общем междисциплинарном смысле компьютерные игры любого вида могут быть отнесены к объектам «новых медиа». Данный термин, подробно раскрытый в книге известного исследователя Л. Мановича «Язык новых медиа» («The language of new media») еще в начале 2000-х годов, обозначает артефакты культуры, для которых характерны признаки выраженности в качестве числовых репрезентаций, модулярности (фрактальности), автоматизации, вариативности и транскодирования (Manovich 2001, 30–47). Иными словами, объекты новых (цифровых) медиа, в отличие от старых (аналоговых), представлены в виде числовой основы, по своей природе они масштабируемое явление (один объект как бы вложен в другой — так, графическое изображение может быть разобрано на объекты низшего порядка, например текстуры или скрипты, которые сохраняют свою, по выражению автора, «идентичность», даже будучи включенными в иной объект более высокого уровня), поддаются алгоритмизации, способны изменять свое техническое и содержательное воплощение и при этом существуют как бы в двух культурных измерениях, подобно тому как электронная книга воспринимается, с одной стороны, как книга, а с другой — как цифровое устройство, что и выражается, по мнению Л. Мановича, в признаке транскодирования. В то же время критики отмечают, что при всех достоинствах в освещении эстетических свойств программных приложений как основной концепции новых медиа за точку отсчета в концепции автора был принят кинематограф, а сама концепция по прошествии десятилетия (на момент критической публикации) не высветила открытость интерфейсов в качестве основного признака новых медиа (Galloway 2011). Полагаем, однако, что особое понимание и исходный специальный комментарий Л. Мановича относительно интерактивности (интерактивность как тавтологическое понятие,

детельствовать содержанию номеров «Ежегодника медиафилософии» за последние годы, в котором играм уделяется лишь опосредованное внимание (Internationales Jahrbuch für Medienphilosophie. 2021. Дата обращения 25 октября, 2022. <https://jbmedienphilosophie.de>).

поскольку новые медиа интерактивны по определению) позволяют нам применять его концепцию без особых ограничений.

Наконец, нельзя обойти вниманием авторов, в чьих фундаментальных работах исследовалась природа игр как таковых. Наиболее значим упомянутый выше Й. Хейзинга, обосновавший в *Homo Ludens* (1938) первичность игры по отношению к культуре, обозначивший ряд ключевых свойств игр и наметивший несколько ценных аналогий, включая возможное уподобление права и игр (Хейзинга 1997). Метафора «магического круга», предложенная Й. Хейзингой, станет значимой для междисциплинарных исследований игр, в том числе правовых, как предмет и критики (Consalvo 2009), и положительного переосмысления (Stenros 2012). Не менее значимы для общего дискурса исследований игр работы французского мыслителя Р. Кайуа, автора книги «Игры и люди» (1958), отразившей творческий диалог в том числе с Й. Хейзингой (Caillois 2001). Деление Р. Кайуа игр на состязательные, азартные, подражательные и экстатические (примеры каждого вида можно обнаружить и в компьютерных играх) стало актуальным и для осмысления медиального поворота в целом (Савчук 2014, 136–137). Идеи Й. Хейзинги и Р. Кайуа были творчески восприняты упомянутыми современными авторами-юристами, которые положили начало процессу осмысления широкой и разносторонней правовой проблематики компьютерных игр (прежде всего многопользовательских). Яркий пример — работа Э. Кастроновы «Право на игру» («The right to play»), который рассматривает игру как ценность, осмысливает проблему «магического круга», увязывая ее с виртуальной собственностью, и предлагает дать юридическую защиту играм, позволяющим выполнять гуманистическую функцию создания мира, альтернативного реальному (Castronova 2004).

В общем методологическом контексте компьютерная игра может быть определена как «организованное в соответствии с правилами игры художественное виртуальное пространство, использующее для организации игрового процесса компьютерную программу» (Югай 2007, 368). Данное определение применимо как к однопользовательским, так и к многопользовательским компьютерным играм и в целом не зависит от жанровых и художественных особенностей конкретной игры. Характерные черты компьютерных игр, выделенные в литературе ранее, могут относиться и к однопользовательским, и к многопользовательским играм. Так, все выделяемые тем же автором качества — сетевой способ распространения информации⁶, расширение возможности и содержания коммуникации, активность зрителя, индивидуализация получаемой информации, управление временной последовательностью событий и явлений (Югай 2007, 370–371) — применимы к многопользовательским играм, но при этом первые два применимы к однопользовательским лишь с серьезными оговорками. Компьютерная игра может пониматься как феномен виртуальной художественной культуры, она «стремится объединить в рамках одного произведения художественную и игровую деятельности» (Югай 2007, 368), но при этом главным содержанием игры является «активность зрителя, участника игры, его свободная деятельность» (Югай 2007, 371). Абстрактный характер многих игр и отсутствие явно выраженного персонажа в узком смысле слова не является препятствием для применения данной категории — действие,

⁶ В данном случае подразумеваются не информационно-телекоммуникационные технологии, а горизонтальные коммуникации.

опосредованное инструментами игрового дизайна, может быть рассмотрено как драматическое в широком смысле слова, соответствующем новому (на самом деле уже не новому) цифровому искусству, тогда как персонаж может в эстетическом смысле реконструироваться как результат взаимодействия интерфейса и пользователя⁷.

Уже в юридических исследованиях и практико-ориентированных публикациях начала 2000-х годов⁸, стимулом для которых послужило появление нового на тот момент этапа развития⁹ многопользовательских сред, возникает популярное понятие «виртуальный мир». Согласно Б. Дюранске, виртуальные миры — это симулируемые с помощью компьютеров пространства, пользователи которых представлены аватарами (виртуальными репрезентациями), способными взаимодействовать между собой, при этом во многих виртуальных мирах допускается сохранение пользовательского контента и есть подобие экономической системы (Duranske 2008, 2). В этом контексте термин «метавселенная», используемый и в современных юридических исследованиях (Рожкова 2022), может рассматриваться как современная интерпретация термина «виртуальный мир», даже более удачная с учетом многозначности слова «виртуальный», используемого в социально-гуманитарном дискурсе. В то же время, подобно понятию виртуального мира, понятие метавселенной необязательно пересекается с понятием многопользовательской компьютерной игры, хотя в центре внимания в настоящей статье оказываются именно «игровые метавселенные».

Таким образом, с точки зрения междисциплинарного дискурса компьютерные игры в целом и многопользовательские игры в частности следует рассматривать как *медиа* (конкретно — новые медиа) и *игры* в том смысле, в котором их значение и особенности рассматривались и классиками (Й. Хейзингой и Р. Кайуа), и последующими авторами, в том числе критиками. Эти качества определяют особенности

⁷ Один из примеров, актуальных на момент написания статьи, — предельно абстрактная по художественному выражению, но крайне популярная в своем жанре «башенной защиты» (tower defense) игра «Infinitode 2» (Infinitode 2 — Infinite Tower Defense. *Steam*. Дата обращения 25 октября, 2022. https://store.steampowered.com/app/937310/Infinitode_2__Infinite_Tower_Defense), в которой игровые объекты представлены преимущественно геометрическими формами. Выразительные средства не мешают усмотреть в игровых сессиях определенную долю драматизма с искусствоведческой и медиафилософской точек зрения.

⁸ Речь идет об упоминаемых в настоящей статье работах авторов, которые относятся к этому периоду.

⁹ Допустимы различные классификации, и согласно одной из них можно выделить три таких этапа. Исходный — до 2000-х годов; для него характерны первые опыты в создании виртуальных игровых и неигровых пространств — от MUD1 Р.Бартла и Р.Трабшоу (1978) и более ранних прототипов до неигровых опытов создания протометавселенных на базе VRML (Virtual Reality Modeling Language) и графических игровых виртуальных миров вроде Ultima Online (1997). Второй этап условно относится к 2000–2020-м годам и связан с такими примерами, как Second Life (2003), популярным многофункциональным графическим виртуальным миром с оборотом виртуальных ценностей за реальные деньги, и World of Warcraft (2004) — первой по-настоящему массовой многопользовательской ролевой онлайн-игрой. Третий этап как раз может быть связан с актуальной проблематикой метавселенных. В зависимости от критерия сравнения периодизация может быть очень условна, поскольку отдельные функции, механики и бизнес-процессы появлялись нелинейно: так, считается, что первой многопользовательской игрой, в которой была реализована условно бесплатная модель с приобретением виртуальной собственности за реальные деньги, был текстовый мир Achaea (1997).

рассматриваемых игр как объектов общественных отношений (конкретно — правоотношений), в чем и выражается основная гипотеза настоящей статьи.

2.2. Юридические и междисциплинарные исследования в области компьютерных игр и правового регулирования игровой индустрии

2.2.1. Специальные и отраслевые проблемы правового режима компьютерных игр и отдельных виртуальных ценностей

Значительная часть исследований в области правовых аспектов компьютерных игр и игровой индустрии сосредоточена вокруг вопросов правового режима компьютерных игр с точки зрения права интеллектуальной собственности, правовой квалификации виртуальных предметов, выступающих предметом оборота за реальные деньги, и пределов применения права к отношениям в виртуальных мирах. Отчасти к этой области также относится и имеющий преимущественно междисциплинарное измерение дискурс проблематики так называемых жестоких компьютерных игр, связанный с применением законодательства о защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию.

Полагаем, что в каждом из этих случаев мы видим проявление двух принципиальных качеств исследуемого предмета: относимости к объектам новых медиа и игрового (но не обязательно «несерьезного») характера. Данные качества компьютерных игр выражаются в четырех основных аспектах их правовой квалификации. Так, многопользовательские компьютерные игры, представляющие собой наиболее проблемную с точки зрения права область, — это результаты интеллектуальной деятельности, информация, средство коммуникации и собственно игры.

Проблема правовой квалификации компьютерных игр с точки зрения права интеллектуальной собственности выражается в их комплексной природе — игры сочетают в себе множество объектов, однако в судебной практике рассматриваются преимущественно как программы для ЭВМ. С одной стороны, это обусловлено целями, которые обычно преследуют правообладатели, — защита от неправомерного использования обычно не требует большего, чем признание игры каким-либо видом охраняемого результата интеллектуальной деятельности (с сопутствующими доказательствами наличия такого права у истца и факта нарушения исключительного права)¹⁰. С другой стороны, данный подход в теории может оказаться нецелесообразным при определении баланса сторон среди самих разработчиков, поскольку правовая квалификация игры как программы для ЭВМ предполагает в качестве основных авторов именно разработчиков программы, а не многочисленных иных участников творческого процесса (художников, сценаристов и др.). В по-

¹⁰ Такой подход встречается как в типовых делах об ограничении распространения информации с нарушением исключительных прав в интернете (см., напр.: Решения Московского городского суда от 26.02.2020 по делу № 3-116/2020; от 27.09.2019 по делу № 3-835/2019; от 27.09.2019 по делу № 3-835/2019 и др.), так и в иных случаях, связанных с нарушениями исключительных прав (см., напр.: Апелляционное определение Московского городского суда от 26.06.2015 по делу № 33-15908/2015, Постановление Федерального арбитражного суда (ФАС) Московского округа от 01.04.2010 № КГ-А40/1714-10 по делу № А40-81876/09-27-689 и др.). Здесь и далее все ссылки на российские нормативно-правовые акты и судебную практику приводятся по СПС «КонсультантПлюс». Дата обращения 25 октября, 2022. <http://www.consultant.ru>.

следнее десятилетие развивается представление об игре как о сложном объекте — мультимедийном продукте (ст. 1240 Гражданского кодекса РФ (часть четвертая) от 18.12.2006 № 230-ФЗ (далее — ГК РФ)) (Гринь (Котенко) 2012; Гринь (Котенко) 2013; Савельев 2014b)¹¹. В то же время игры потенциально могут включать в себя не только объекты различной природы, но и объекты, способные быть охраняемыми или неохраняемыми (а также объекты, которые находятся в общественном достоянии), из чего следует возможность создания игр из произвольной комбинации охраноспособных объектов. Это, в свою очередь, позволяет поставить вопрос о том, что игра не обязательно должна быть программой для ЭВМ или сложным объектом, а, как явление из мира фактов, может квалифицироваться от случая к случаю в зависимости от конкретной комбинации. Также проблема выделения охраноспособных объектов актуальна для практической проблемы клонирования игр. Полагаем, наиболее интересный анализ проблемы на данный момент представлен в деле Tetris Holdings, LLC v. XIO Interactive, Inc.¹², в котором суд признал конкретные пропорции фигур Тетриса частью охраняемой творческой формы (хотя такой подход на практике и не стал пока доминирующим). Правовая квалификация игр также актуальна с точки зрения правовой квалификации сопутствующих явлений, таких как снимки экрана (скриншоты), записанные на основе игр видеоролики и пр. Если игра признается программой для ЭВМ, тогда есть сомнения в том, что данные материалы могут быть рассмотрены в контексте случаев свободного использования (цитирования). Скорее, они должны считаться производными произведениями¹³. Это не исчерпывающий, но, по нашему мнению, репрезентативный круг проблем правового регулирования компьютерных игр, связанный с правом интеллектуальной собственности и обусловленный ключевыми аспектами игр как современных интерактивных медиа.

Другой проблеме — правовой квалификации виртуальных предметов, выступающих предметом оборота за реальные деньги, — посвящено много отечественных и зарубежных публикаций. С точки зрения игровых компаний (если судить по практике, правовым позициям и пользовательским соглашениям) данная проблема носит несколько надуманный характер, поскольку все отношения с игроками исчерпываются моделью интеллектуальных прав и лицензионных соглашений. В то же время как с точки зрения игроков, так и с точки зрения социально-гуманитарного дискурса проблема заключается в том, что многопользовательская игра предполагает не только вертикальную правовую коммуникацию между игровой компанией и игроком, но и сеть горизонтальных правовых коммуникаций между самими игроками по поводу различных виртуальных ценностей (в широком смысле слова), что может давать основания для гипотезы о виртуальной социальной реальности и своего рода социальном праве игровых сообществ. Вопросы так называемой виртуальной собственности (данный термин используется условно, так как обозначает прежде всего игровую механику и/или механику монетизации, а не

¹¹ См. ограниченное отражение данного подхода в судебной практике: Определение Верховного Суда РФ от 24.04.2012 № 45-В12-1; Постановления ФАС Северо-Западного округа от 21.09.2012 по делу № А13-10058/2011; от 31.07.2009 по делу № А56-32809/2008).

¹² Tetris Holdings, LLC v. XIO Interactive, Inc. No. 09–6115 (D. C. NJ 2012). Дата обращения 25 октября, 2022. <https://casetext.com/case/tetris-holding-llc-v-xio-interactive-inc>.

¹³ Похожая проблема рассматривалась Г. Ластовкой в меморандуме от 05.07.2013 в адрес К. Огино (Lastowka 2013).

какое-либо гражданско-правовое понятие) широко исследовались как в зарубежной (Bartle 2004; Fairfield 2005), так и отечественной (Савельев 2014а) литературе; на тот момент возможные правовые позиции включали диапазон подходов от сохранения статус-кво до признания виртуальных предметов «иным имуществом». В то же время любая имущественная и/или притязанная на абсолютные правоотношения правовая квалификация виртуального имущества вызывает ряд сомнений, поскольку ценность такого имущества обусловлена лишь виртуальным миром. На сегодня вопрос о правовой квалификации виртуальной собственности можно считать временно решенным: формально данные цифровые объекты могут отвечать признакам цифровых прав согласно ст. 141.1 ГК РФ (часть первая) от 30.11.1994 № 51-ФЗ, но при этом не признаваться в качестве таковых в силу отсутствия прямого признания со стороны закона¹⁴. Тем не менее остаются еще два аспекта: 1) соотношение концепций виртуальной собственности, основанных на лицензионной модели, с возможной правовой квалификацией отношений в данной области как услуг по организации игрового процесса (которые юридически сосуществуют с лицензионными отношениями или заменяют их)¹⁵; 2) последующее возможное признание имущественного или даже вещно-правового характера за невзаимозаменяемыми токенами (non-fungible tokens, NFT). При общем (возможно, вызывающем с точки зрения классической цивилистики) тезисе в настоящее время развиваются концепции, обосновывающие такой подход, исходя из того представления, что NFT могут представлять собой исторически первую разновидность по-настоящему уникального цифрового объекта (Fairfield 2022)¹⁶.

Отдельным направлением исследования, связанным с широким пониманием виртуальных ценностей, но не конкретно с имущественными правоотношениями, может быть изучение проблемы цифровой идентичности в правовом ракурсе (имеются в виду прежде всего аспекты нематериальных благ и персональных данных).

¹⁴ По сути, этот подход прямо отражен в Пояснительной записке «К проекту Федерального закона “О внесении изменений в части первую, вторую и четвертую Гражданского кодекса РФ”»: «Важным фактором стабилизации отношений по поводу цифровых прав становится упоминание о том, что такие права признаются только в случаях, предусмотренных законом. Это позволит отграничить важные для экономики существности (на данный момент в обиходе они называются “токенами”, но не исключено появление новых) от *второстепенных или опасных* (бонусы по картам лояльности, *виртуальные предметы в сетевых играх* и пр.) (курсив наш. — Авт.), не имеющих значения или имеющих весьма ограниченное значение для экономики».

¹⁵ Подразумевается судебная практика по налоговым вопросам, в которой для целей НДС реализация виртуальных ценностей за реальные деньги была квалифицирована как оказание услуг по организации игрового процесса в противовес позиции игровой компании (см., напр.: Постановление Арбитражного суда Московского округа от 18.06.2015 № Ф05-7093/2015 по делу № А40-91072/14; от 12.10.2015 № Ф05-13554/2015 по делу № А40-56211/14), а также относительно недавний судебный акт, в котором предоставление пользователю виртуального имущества было рассмотрено в качестве услуги, оказанной потребителю, но при этом положения ст. 1062 ГК РФ (о том, что требования, возникающие из организации игр или участия в них, не подлежат судебной защите) были рассмотрены как специальная норма законодательства о защите прав потребителей, исключающая возможность защиты прав потребителей игровых услуг (Решение Чертановского районного суда г. Москвы от 07.12.2018 по делу № 02-4488/2018).

¹⁶ Также отметим исследовательский отчет Великобритании «Digital assets: Consultation paper», подготовленный в 2022 г. и существенным образом затрагивающий общие вопросы виртуальной собственности и конкретно потенциальные перспективы признания имущественного или вещно-правового характера за NFT (Digital assets: Consultation paper. UK Law Commission. 28 July 2022. Дата обращения 25 октября, 2022. <https://www.lawcom.gov.uk/project/digital-assets>).

Вопросы цифровой идентичности становятся особенно актуальными в современных условиях (Дмитрик 2022). С точки зрения медиафилософии в цифровом мире человек представлен через интерфейс, выступающий продолжением его тела (эта мысль связана и с общей идеей М. Маклюэна, представленной выше) (Очеретяный 2015). Аватары используются для саморепрезентации и выражения себя (Nowak, Fox 2018), находясь в диалектической связи с пользователем (Meredith 2014). Все это дает основания высказать гипотезу о наличии аспекта личных неимущественных прав в отношении какой-либо составляющей цифрового мира, неразрывно связанной с личностью, а также о возможной квалификации какой-либо сопутствующей информации как персональных данных. Несмотря на основания для постановки гипотезы о такой правовой квалификации, данное направление еще далеко от полноценной разработки.

С точки зрения специальных положений информационного права игры интересны и в том контексте, что они представляют собой способ коммуникации, а значит, подпадают под разнообразные нормы публичного права о доступе правоохранительных органов к коммуникации между пользователями (в англоязычных юрисдикциях — *lawful intercept*), в российском контексте — под специальные требования ст. 10.1 Федерального закона от 27.06.2006 № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» (далее — Закон об информации) об организаторах распространения информации. В этом аспекте, помимо чисто практических вопросов, намечается особый вопрос о соотношении виртуального и реального: могут ли многопользовательские ролевые игры с обязательным правилом об отыгрыше роли (т. е. правила, предусматривающие действия и речь только от лица воображаемого персонажа — *roleplay enforced*) подпадать под данные требования, или как элемент исключительно игровой механики данная форма коммуникации принципиально исключается из игрового мира? Схожим образом обстоят дела и с применением положений об ограничении распространения информации по содержательным признакам к игровому контенту: допустимо ли применение норм, запрещающих распространение «реально» негативной информации, к исключительно воображаемому (в ряде случаев) контенту игр и иногда содержащемуся в нем пользовательскому творчеству?¹⁷ С этим вопросом связан вопрос о применении к контенту разнообразных критериев информации, запрещенной к распространению среди детей, включая вопрос о пределах допустимости установления ограничений на распространение игровой продукции по этим основаниям.

¹⁷ О том, что проблема не надумана, свидетельствует и подход законодателя, отраженный в действующих актах. Так, п. 1 ч. 1 ст. 15 Закона об информации запрещает распространять «информацию о способах, методах разработки, изготовления и использования наркотических средств, психотропных веществ и их прекурсоров, новых потенциально опасных психоактивных веществ, местах их приобретения, способах и местах культивирования наркосодержащих растений». К такой информации отдельный Приказ Роскомнадзора № 84, МВД России № 292, Роспотребнадзора № 251, ФНС России ММВ-7-2/461@ от 18.05.2017 относит в том числе «информацию, направленную на формирование у целевой аудитории положительного образа лиц, осуществляющих изготовление, разработку и использование наркотических средств, предоставляющих услуги по их приобретению либо осуществляющих культивирование растений, содержащих наркотические средства», но также содержит оговорку: «за исключением художественных произведений, в которых описывается информация, оправданная их жанром».

Общую предпосылку данной проблематики целесообразно лишь отметить в настоящем разделе, поскольку она наглядно иллюстрирует природу игр как медиа. Однако рассматривать подробно ее нужно отдельно, ведь она связана с особыми фундаментальными качествами игр как явления современной цифровой культуры, которые традиционно объединяются в литературе под термином «магический круг» и поднимают более значимые для юридической науки вопросы.

2.2.2. Теоретико- и философско-правовые проблемы компьютерных игр в контексте проблемы пределов права. «Магический круг»

Развиваемая долгое время концепция «магического круга», призванная прояснить пределы вмешательства «реального права» в «виртуальные миры» и прочие многопользовательские цифровые среды (Duranske 2008), оспаривается в медиа-философии (Consalvo 2009), однако остается актуальной для юриспруденции, поскольку право нуждается в формально определенном подходе, позволяющем объяснить, в каких случаях применение права к отношениям, опосредованным виртуальным пространством, оправданно, а в каких — абсурдно. В данном направлении актуализируются исследования, позволяющие переосмыслить проблему «магического круга» и пояснить ее общее значение для теории и философии права.

Известные концепции «магического круга», основанные на субъективной стороне (принимал ли во внимание субъект права последствия своих виртуальных действий для реального мира (Duranske 2008)) или договорной модели (все, что стороны исключили из действия права пользовательским соглашением, является частью игры (Fairfield 2009)), недостаточно универсальны и объясняют далеко не все возможные правовые коллизии в различных правовых системах со своими особенностями. Однако к проблеме можно подойти и с другой стороны, выстраивая рассуждение не от игр, а от самого права. Проблему «магического круга» допустимо рассматривать как проблему толкования и применения права в смысле принятия решения относительно того, что входит в объем значения какого-либо слова, используемого в правовом тексте (например, входит ли «виртуальная собственность» в диапазон значений слова «имущество» из ГК РФ, а виртуальное «насилие» — в диапазон значений соответствующего термина из законодательства о защите детей). Разрешение данного вопроса можно основывать на том, обладает ли соответствующий потенциальный предмет необходимой социальной и юридической значимостью, что, в свою очередь, обосновывается исходя из социологических концепций «социально-валютной ценности» предметов общественных отношений и их функциональной соотносимости с центральным значением слова, упоминаемого в правовом тексте, на что обращал внимание один из авторов настоящей статьи (Архипов 2019).

При таком подходе проблема «магического круга» потенциально сохраняется и разрешается, но ни о каком метафорическом круге, конечно, речь уже не идет: условное пространство, изолированное правилами игры от реального мира, определяется по не прямой траектории, состоящей из предметов, имеющих соответствующее качество юридической значимости. Данная проблема выходит за рамки именно компьютерных игр и соотносится с общей проблемой пределов действия права.

2.2.3. Баланс интересов разработчиков, издателей и игрового сообщества в контексте национальных интересов

С практической точки зрения разработка модели правового регулирования отношений по поводу такого объекта, как компьютерные игры (прежде всего многопользовательские), не может игнорировать разнонаправленные интересы ключевых действующих лиц в индустрии и актуальные потребности конкретной политико-правовой среды, в которых данное правовое регулирование осуществляется. Так, актуальные потребности поддержки отечественной игровой индустрии ограничивают различные подходы исследователей относительно признания имущественного характера «виртуальной собственности», по крайней мере до широкого внедрения технологии NFT в игровые и околоигровые проекты, поскольку это может существенно затруднить деятельность игровых компаний, не принося каких-либо очевидных преимуществ.

Потребности национальных интересов, в свою очередь, предполагают взвешенный подход к определению границ возможного вмешательства «реального» права в игровой контент: толкование права в данной области должно учитывать, помимо известного законодательства, и определяющие его смысл стратегические документы, включая Стратегию национальной безопасности РФ, утв. Указом Президента РФ от 02.07.2021 № 400, закрепляющую в п. 91 приоритет традиционных российских духовно-нравственных ценностей, что обязательно для учета, например, в просветительской деятельности согласно ч. 4 Правил осуществления просветительской деятельности, утв. Постановлением Правительства РФ от 01.07.2022 № 1195, которые распространяются и на просветительские игровые проекты.

Общие представления, изложенные в настоящей части работы, обозначают еще одно измерение для разработки практических аспектов модели регулирования отношений в области компьютерных игр, которое также связано с их общими качествами, следующими из предложенного для изучения междисциплинарного дискурса.

3. Выводы

Для совершенствования правовой модели регулирования отношений в сфере компьютерных игр требуется учитывать прежде всего их общие качества: 1) игры — это вид медиа, а потому нейтральны как инструмент для трансляции нарративов; 2) это объект «новых медиа», обладающих качествами, предопределяющими их многоаспектную природу, а значит, игры как явление из мира фактов не могут сводиться к одной исчерпывающей правовой квалификации (определенному виду результатов интеллектуальной деятельности, информации и т. п.); 3) компьютерным играм, в отличие от неигровых виртуальных миров и метавселенных, присущи свойства, характерные для иных видов игр в человеческой культуре, что предопределяет и общую проблематику пределов права.

Совершенствование правовой модели регулирования отношений, предметом которых выступают компьютерные игры различных видов, должно осуществляться в контексте истории исследования и разрешения правовых коллизий, характер-

ных для данной области, и учитывать ключевые правовые квалификации игр как результата интеллектуальной деятельности, информации, средства коммуникации, а в ряде случаев особой практики (или предмета) игрового характера. Перспективные направления развития такой правовой модели связаны с развитием представлений об оптимальной форме охраны прав на игры как результаты интеллектуальной деятельности, об информационно-правовых аспектах игр, значении виртуальных ценностей для человека с точки зрения личных неимущественных прав, балансе интересов разработчиков, издателей и игрового сообщества в контексте особенностей правовой среды.

Библиография

- Архипов, Владислав В. 2019. «Действие правовых норм в цифровом медиапространстве и семантические пределы права». *Правоведение* 63 (1): 8–27.
- Гринь (Котенко), Елена С. 2012. «Мультимедийный продукт как объект авторских прав». Дис. ... канд. юрид. наук, Московская государственная юридическая академия имени О. Е. Кутафина.
- Гринь (Котенко), Елена С. 2013. *Авторские права на мультимедийный продукт*. М.: Проспект.
- Дмитрик, Николай А. 2022. «Люди в своем праве: от правоспособности к идентичности и обратно». *Закон* 3: 16–31.
- Очеретяный, Константин А. 2015. «Тело как медиа: опыт реконструкции». Дис. ... канд. филос. наук, Санкт-Петербургский государственный университет.
- Рожкова, Марина А. 2022. «Виртуальная реальность и метавселенная: предмет правового исследования». *Закон.ру*. Дата обращения 25 октября, 2022. https://zakon.ru/blog/2022/01/12/virtualnaya_realnost_i_metavselennaya_predmet_pravovogo_issledovaniya_virtual_reality_and_metaverse.
- Савельев, Александр И. 2014а. «Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх». *Вестник гражданского права* 1: 127–150.
- Савельев, Александр И. 2014б. *Электронная коммерция в России и за рубежом: правовое регулирование*. М.: Статут.
- Савчук, Валерий В. 2014. *Медиафилософия. Приступ реальности*. СПб.: Издательство Русской христианской гуманитарной академии.
- Хейзинга, Йохан. 1997. *Ното Ludens. Статьи по истории культуры*. М.: Прогресс-Традиция.
- Югай, Инга И. 2007. «Компьютерная игра как вид художественной практики». *Известия Российского государственного педагогического университета имени А. И. Герцена* 37: 367–372.
- Bartle, Richard. 2004. «Pitfalls of virtual property». *Mud.co.uk*. Дата обращения 25 октября, 2022. <https://mud.co.uk/richard/povp.pdf>.
- Caillois, Roger. 2001. *Man, play and games*. Urbana; Chicago: University of Illinois Press.
- Castronova, Edward. 2004. «The right to play». *New York Law School Law Review* 1: 185–210.
- Consalvo, Mia. 2009. «There is no magic circle». *Games and Culture* 4: 408–417.
- Duranske, Benjamin T. 2008. *Virtual law. Navigating the legal landscape of virtual worlds*. Chicago; Illinois: ABA Publ., American Bar Association.
- Fairfield, Joshua. 2005. «Virtual property». *Articles by Maurer Faculty 1787*. Дата обращения 25 октября, 2022. <https://www.repository.law.indiana.edu/facpub/1787>.
- Fairfield, Joshua. 2009. «The magic circle». *Vanderbilt Journal of Entertainment & Technology Law* 1: 823–840.
- Fairfield, Joshua. 2022. «Tokenized: The Law of Non-Fungible Tokens and Unique Digital Property». *Indiana Law Journal* 4: 1261–1313.
- Galloway, Alexander. 2011. «What is new media? Ten years after “The language of new media”». *Criticism* 3: 377–384.
- Lastowka, Greg. 2013. «Memorandum to file re: The use of video game screenshots in scholarly publications». *Academia.edu*. Дата обращения 25 октября, 2022. https://www.academia.edu/4971794/MEMORANDUM_TO_FILE_Re_The_Use_of_Video_Game_Screenshots_in_Scholarly_Publications.
- Lessig, Lawrence. 1999. «The law of the horse: What cyberlaw might teach». *Harvard Law Review* 113: 501–549.

- Manovich, Lev. 2001. *The language of new media*. London; Cambridge; Massachusetts: MIT Press.
- McLuhan, Marshall. 2013. "Laws of the media". *ETC: A Review of General Semantics* 70 (4): 449–454.
- Meredith, Alexander D. 2014. "The presentation of self in massively multiplayer online games". Dr. Thesis in Philosophy, Nottingham Trent University. Дата обращения 25 октября, 2022. <https://core.ac.uk/download/pdf/30624339.pdf?fbclid=IwAR3axl7smS0gxOMIGyArw4echEWigB1hrZ7F6o05PSkWB A6Ehy5-ESZxCNE>.
- Morningstar, Chip F., Randall Farmer. 1991. "The lessons of Lucasfilm's Habitat". *Cyberspace: First Steps*. Ed. by Michael Benedikt, 273–301. Cambridge; Massachusetts: MIT Press.
- Nowak, Kristine L., Jesse Fox. 2018. "Avatars and computer-mediated communication: A review of the definitions, uses, and effects of digital representations". *Review of Communication Research* 6: 31–53.
- Ross, Alf. 2019. *On law and justice*. Oxford: Oxford University Press.
- Stenros, Jaakko. 2012. "In defence of magic circle: The social and mental boundaries of play". *Proceedings of DiGRA Nordic 2012 Conference: Local and Global — Games in Culture and Society*. Tampere. Дата обращения 25 октября, 2022. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.43543.pdf>.

Статья поступила в редакцию 1 мая 2022 г.;
рекомендована к печати 28 октября 2022 г.

Контактная информация:

Архипов Владислав Владимирович — д-р юрид. наук; v.arhipov@spbu.ru
Васильев Антон Александрович — д-р юрид. наук; anton_vasiliev@mail.ru
Андреев Николай Юрьевич — канд. юрид. наук; nandreev@gaugn.ru
Печатнова Юлия Вадимовна — магистр; jp_0707@mail.ru

Computer games in legal research: On the prerequisites of the regulation model*

V. V. Arkhipov¹, A. A. Vasiliev², N. Yu. Andreev³, Yu. V. Pechatnova²

¹ St Petersburg State University,
7–9, Universitetskaya nab., St Petersburg, 199034, Russian Federation

² Altai State University,
61, pr. Lenina, Barnaul, 656049, Russian Federation

³ State Academic University for the Humanities,
26, per. Maronovsky, Moscow, 119049, Russian Federation

For citation: Arkhipov, Vladislav V., Anton A. Vasiliev, Nikolai Yu. Andreev, Yulia V. Pechatnova. 2023. "Computer games in legal research: On the prerequisites of the regulation model". *Vestnik of Saint Petersburg University. Law* 1: 5–21. <https://doi.org/10.21638/spbu14.2023.101> (In Russian)

Games in general and computer games in particular have long been a subject of research in legal research starting from the focus on the analogy between law and games (known in-ter alia from the works by A. Ross). However, by the beginning of the 21st century computer games and, above all, multiplayer computer games (virtual worlds) became an independent subject of legal research, both because of the interest in private legal problems and based on the methodological premise in the spirit of L. Lessig, according to which the study of the legal dimension of multiplayer game worlds, just as it was earlier with the Internet, can provide new

* This article was prepared with financial support from the Russian Science Foundation (RNF), project no. 22-28-00433 "The Computer Games Industry: In Search of a Legal Model".

The authors are grateful to Konstantin A. Ocheretyaniy, media philosopher, member of the Center for Media Philosophy at St Petersburg State University, Senior Lecturer at the Department of Philosophy of Science and Technology, Institute of Philosophy, St Petersburg State University, for advice on certain issues of media philosophy.

knowledge about the law in general. Computer games are a commercially successful type of media, reflecting the acute problems of “digital law” and one of the significant theoretical and legal problems of determining the reasonable limits of law intervention in “non-serious” or “virtual” relationships. To understand the peculiarities of computer games, including for the purposes of legal research and improvement of the model of legal regulation, a broad interdisciplinary view that takes into account the approaches developed in media studies (M. McLuhan, L. Manovich et al.) and in studies of games as such (J. Huizinga and R. Caillois et al.). As a result, computer games can be considered as a kind of new media the qualities of which are reflected in their main legal qualifications — as the results of intellectual activity, information, means of communication and, actually, games. These qualities can be considered as basic for the development of the model of regulation of computer games and the game industry, taking into account the balance of interests of developers, publishers and the game community, as well as taking into account national interests.

Keywords: computer games, videogames, mediaphilosophy, legal regulation, intellectual property, digital law, virtual worlds, metaverses.

References

- Arkipov, Vladislav V. 2019. “The effect of legal norms in the digital media space and the semantic limits of law”. *Pravovedenie* 63 (1): 8–27. (In Russian)
- Bartle, Richard. 2004. “Pitfalls of virtual property”. *Mud.co.uk*. Accessed October 25, 2022. <https://mud.co.uk/richard/povp.pdf>.
- Caillois, Roger. 2001. *Man, play and games*. Urbana; Chicago, University of Illinois Press.
- Castronova, Edward. 2004. “The right to play”. *New York Law School Law Review* 1: 185–210.
- Consalvo, Mia. 2009. “There is no magic circle”. *Games and Culture* 4: 408–417.
- Dmitrik, Nikolai A. 2022. “Humans in their right: From legal capacity to personal identity and back”. *Zakon* 3: 16–31. (In Russian)
- Duranske, Benjamin T. 2008. *Virtual law. Navigating the legal landscape of virtual worlds*. Chicago, Illinois, ABA Publ., American Bar Association.
- Fairfield, Joshua. 2005. “Virtual property”. *Articles by Maurer Faculty 1787*. Accessed October 25, 2022. <https://www.repository.law.indiana.edu/facpub/1787>.
- Fairfield, Joshua. 2009. “The magic circle”. *Vanderbilt Journal of Entertainment & Technology Law* 1: 823–840.
- Fairfield, Joshua. 2022. “Tokenized: The Law of Non-Fungible Tokens and Unique Digital Property”. *Indiana Law Journal* 4: 1261–1313.
- Galloway, Alexander. 2011. “What is new media? Ten years after ‘The language of new media’”. *Criticism* 3: 377–384.
- Grin’ (Kotenko), Elena S. 2012. “Multimedia product as an object of copyright”. PhD Thesis in Law, Moskovskaia gosudarstvennaia iuridicheskaja akademiia imeni O. E. Kutafina. (In Russian)
- Grin’ (Kotenko), Elena S. 2013. *Copyright to multimedia product*. Moscow, Prospekt Publ. (In Russian)
- Huizinga, Johan. 1997. *Homo Ludens. Articles on cultural history*. Moscow, Progress-Traditsiia Publ. (In Russian)
- Iugai, Inga I. 2007. “Computer game as a genre of creative art practice”. *Izvestiia Rossiiskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta imeni A. I. Gertsena* 37: 367–372. (In Russian)
- Lastowka, Greg. 2013. “Memorandum to file re: The use of video game screenshots in scholarly publications”. *Academia.edu*. Accessed October 25, 2022. https://www.academia.edu/4971794/MEMORANDUM_TO_FILE_Re_The_Use_of_Video_Game_Screenshots_in_Scholarly_Publications.
- Lessig, Lawrence. 1999. “The law of the horse: What cyberlaw might teach”. *Harvard Law Review* 113: 501–549.
- Manovich, Lev. 2001. *The language of new media*. London; Cambridge, Massachusetts, MIT Press.
- McLuhan, Marshall. 2013. “Laws of the media”. *ETC: A Review of General Semantics* 70 (4): 449–454.
- Meredith, Alexander D. 2014. “The presentation of self in massively multiplayer online games”. Dr. Thesis in Philosophy, Nottingham Trent University. Accessed October 25, 2022. <https://core.ac.uk/download/>

- Morningstar, Chip F., Randall Farmer. 1991. "The lessons of Lucasfilm's Habitat". *Cyberspace: First Steps*. Ed. by Michael Benedikt, 273–301. Cambridge, Massachusetts, MIT Press.
- Nowak, Kristine L., Jesse Fox. 2018. "Avatars and computer-mediated communication: A review of the definitions, uses, and effects of digital representations". *Review of Communication Research* 6: 31–53.
- Ocheretianyi, Konstantin A. 2015. "The body as media: Experience of reconstruction". PhD Thesis in Philosophy, St Petersburg State University. (In Russian)
- Ross, Alf. 2019. *On law and justice*. Oxford, Oxford University Press.
- Rozhkova, Marina A. 2022. "Virtual reality and metaverse: The subject of legal research". *Zakon.ru*. Accessed October 25, 2022. https://zakon.ru/blog/2022/01/12/virtualnaya_realnost_i_metavselennaya_predmet_pravovogo_issledovaniya_virtual_reality_and_metaverse. (In Russian)
- Savchuk, Valerii V. 2014. *Mediaphilosophy. Assault of reality*. St Petersburg, Izdatel'stvo Russkoi khristianskoi gumanitarnoi akademii Publ. (In Russian)
- Savelev, Aleksandr I. 2014a. "Legal nature of virtual objects purchased for real money in multi-player games". *Vestnik grazhdanskogo prava* 1: 127–150. (In Russian)
- Savelev, Aleksandr I. 2014b. *Electronic commerce in Russia and abroad: Legal regulation*. Moscow, Statut Publ. (In Russian)
- Stenros, Jaakko. 2012. "In defence of magic circle: The social and mental boundaries of play". *Proceedings of DiGRA Nordic 2012 Conference: Local and Global — Games in Culture and Society*. Tampere. Accessed October 25, 2022. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.43543.pdf>.

Received: May 1, 2022
Accessed: October 28, 2022

Authors' information:

Vladislav V. Arkhipov — Dr. Sci. in Law; v.arkhipov@spbu.ru
Anton A. Vasiliev — Dr. Sci. in Law; anton_vasiliev@mail.ru
Nikolai Yu. Andreev — PhD in Law; nandreev@gaugn.ru
Yulia V. Pechatnova — Master; jp_0707@mail.ru