

Е.С. Андрющенко*

ВИРТУАЛЬНЫЕ ИНТЕРНЕТ-ОТНОШЕНИЯ**

В статье выделяется особая группа Интернет-отношений — виртуальные Интернет-отношений, существующие исключительно в пространстве виртуальных миров или иных сервисов Интернета и не подлежащие поэтому правовому регулированию. Предлагаются критерии определения виртуальных Интернет-отношений.

Один из базовых вопросов, связанных с правовым регулированием Интернет-отношений — это должны ли они в принципе регулироваться правом. Особенно остры они были в начале распространения Интернета, сейчас уже почти никто не считает Интернет зоной, в которой право государств не действует, однако более конкретные вопросы — в каких именно пределах действует право, какие именно отношения и как должны регулироваться правом — остаются.

Для ответа на этот вопрос необходимо, прежде всего, определиться с понятиями: какие общественные отношения мы рассматриваем, то есть что это за особый «Интернет-элемент», наподобие иностранного элемента в международных частно-правовых отношениях, делающий общественные отношения особыми, Интернет-отношениями. Понятие и классификацию Интернет-отношений предлагали многие авторы: А.А. Тедеев¹, И.М. Рассолов², В.А. Копылов³, А.К. Жарова

* Младший научный сотрудник сектора информационного права ИПП РАН, к.ю.н., магистрант НИУ ВШЭ.

** Статья подготовлена при поддержке РФФИ. Проект № 10-06-00003 а.

¹ См.: Тедеев А.А. Информационное право (право Интернета): учебное пособие. М.: Эксмо, 2005. С. 32-35.

² См.: Рассолов И.М. Право и Интернет. Теоретические проблемы. М.: Норма, 2003. С. 55; Рассолов И.М. Интернет-право: учебное пособие. М.: Юнити-Дана, 2004. С. 58-59.

³ Копылов В.А. Информационное право: учебник. 2-е изд. М.: Юристъ, 2005. С. 238-248.

ва¹, М.С. Дашян², и другие. У всех авторов в том или ином виде выражается мысль о том, что Интернет в общественных отношениях может занимать два места: или быть объектом этих отношений, или «средой», «местом совершения действий», способом связи участников правоотношений. То есть Интернет может занимать двойное место в структуре общественных отношений: он может быть или средством связи субъектов, или объектом общественных отношений. В соответствии с этим предлагается определение Интернет-отношений как общественных отношений, в которых посредством Интернета осуществляется связь между их участниками (коммуникационные Интернет-отношения), а также отношения, имеющие своим объектом технологическую систему Интернета или предоставляемую или распространяемую через Интернет информацию (объектные Интернет-отношения).

Для деятельности в виртуальном пространстве Интернета (другими словами, для участия в коммуникационных Интернет-отношениях) человек создает свой виртуальный образ или *виртуальное лицо*. По аналогии с реальным человеком, виртуальное лицо будет иметь свое «имя», под которым действует, и аналог фотографии и подписи в удостоверении личности — пароль. Имя, под которым действует пользователь, или, на компьютерном жаргоне, «никнейм», «ник», как правило, является одновременно логином (по-другому именуемым именем пользователя или именем учетной записи пользователя). В дальнейшем для обозначения имени виртуального лица будем использовать слово «логин». Таким образом, виртуальное лицо идентифицируется через логин и пароль, которые указываются при регистрации на том или ином Интернет-ресурсе. Виртуальное

¹ См.: Жарова А.К. Информация. Правовое регулирование обращения информации в Интернет. М.: Янус-К, 2006. С. 9.

² См.: Дашян М.С. Право информационных магистралей: вопросы правового регулирования в сфере Интернет. М.: Волтерс Клувер, 2007. С. 20-21.

лицо не является субъектом права, но может быть рассмотрено как субъект некоторых неправовых отношений¹.

Наиболее ярким примером ситуаций, в которых субъекты являются исключительно виртуальными лицами, являются многопользовательские ролевые онлайн-игры (MMORPG). Американские авторы Б. Дюранске, Э. Кастронова, Дж. Файерфилд и другие разрабатывают виртуальное право, относящееся к участию в виртуальных мирах таких игр, как World of Warcraft, Ultima Online, Second Life, то есть в компьютерно смодулированных, населенных игровыми персонажами и позволяющих пользователям взаимодействовать между собой².

Бенжамин Дюранске предлагает правило «магического круга» (The Magic Circle Test) для очерчивания круга действий виртуального лица (в терминологии Дюранске — аватары), не влекущих последствий в реальной жизни. Согласно этому правилу, действия, имеющие место в виртуальном мире, должны влечь последствия в реальном мире, только если их актер (человек-пользователь, а не аватар) во время совершения этих действий осознавал или должен был осознавать, что они будут иметь последствия в реальном мире³. Примером последствий в реальном мире действий в виртуальном мире может быть, например, получение или сбережение реальных денежных средств.

Согласно Дюранске, правило магического круга должно защищать организатора многопользовательской ролевой онлайн-игры даже если отдельные пользователи утрачивают право на защиту правилом магического круга из-за своих действий, вли-

¹ Про виртуальное лицо см. подробнее: *Андрющенко Е.С.* Проблема идентификации субъектов Интернет-отношений. Виртуальное лицо // Информационное общество: проблемы развития законодательства. Сборник научных работ. — М.: ИГП РАН, юридическое издательство «Юрком-пани», 2012. — С. 79-87.

² См.: *Duranske, Benjamin Tyson.* Virtual law: Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds. Chicago, ABA Publishing. 2008. P. 2.

³ См.: Ibid. P. 75.

яющих на реальный мир (например, при покупке за реальные деньги игровых артефактов. К слову, во многих многопользовательских ролевых онлайн-играх это является нарушением правил, за которым следуют игровые санкции)¹. То есть магический круг — это общая норма, из которой предусмотрены исключения.

В виртуальном мире действуют правила этого виртуального мира. Дюранске утверждает, что правила игры могут быть рассмотрены как особое право, состоящее из двух частей: во-первых, из правил, зафиксированных в программном коде, и, во-вторых, из предпринимаемых человеком действий, таких, как, например, наложение санкций за нарушение норм поведения или честной игры². Использовать в отношении виртуальных миров государственное право и нелогично, и неэффективно.

Действительно, вряд ли вызовет споры утверждение, что когда в многопользовательской ролевой онлайн-игре персонаж-эльф, например, убивает персонажа-орка, то государство не должно привлекать никого к уголовной ответственности за убийство. Равно как представляется бесспорным, что ответственность за оскорбление по соответствующей части ст. 5.61 КоАП РФ³ должна иметь место в случае, если оскорбление было адресовано конкретному, реальному человеку и прислано ему по электронной почте. Две приведенные ситуации являются крайними, полярными. Задача правовой науки — провести границу, определить критерии отнесения отношений к подпадающим и не подпадающим под действие права.

Представляется, что предложенный подход можно распространить и на другие виды коммуникации в Интернете. Напри-

¹ См.: Ibid. P. 76.

² См.: Ibid. P. 64-68.

³ См.: Кодекс РФ об административных правонарушениях от 30 декабря 2001 г. № 195-ФЗ (в ред. Федерального закона от 07.12.2011 № 420-ФЗ) // Собрание законодательства РФ. 2002, № 1 (ч. 1), ст. 1; 2011, № 50, ст. 7362.

мер, при общении в Живом Журнале пользователи обычно именуют друг друга по логинам. Поэтому в некоторых ситуациях возможно, что происходит взаимодействие только на уровне виртуальных лиц, затрагивая только аспекты, существующие в виртуальном пространстве, и не оказывая влияние на качество жизни человека в реальном мире. В этих случаях будет неверным и нецелесообразным подвергать данные отношения правовому регулированию. Предлагается обозначить данные отношения как *виртуальные Интернет-отношения*. При практическом определении того, являются ли конкретные Интернет-отношения виртуальными, необходимо оценивать их комплексно, опираясь, в частности, на следующие ориентиры:

1. По субъектному составу: если участники Интернет-отношения обращаются друг к другу по логину и не упоминают информацию (не затрагивают аспекты), выходящую за рамки того, что было сообщено о себе виртуальным лицом, то субъектом данных отношений является исключительно виртуальное лицо, и скорее всего, это виртуальные Интернет-отношения. Важным представляется психологический аспект. Если все субъекты отношения имели резонные основания ожидать, что иные стороны отношения будут ожидать взаимодействия исключительно с виртуальным лицом, то, скорее всего, это виртуальные Интернет-отношения.

2. По объекту отношений: если интерес субъектов отношений полностью удовлетворяется в коммуникационных Интернет-отношениях, то есть если объект, на который направлен интерес субъекта — это информация, распространяемая или предоставляемая посредством Интернета, или интерес удовлетворяется за счет управляющих сигналов, пересылаемых по Интернету, то, скорее всего, это виртуальные Интернет-отношения.

3. По содержанию отношений: если права и обязанности субъектов возникают и реализуются только в коммуникационных Интернет-отношениях, то, скорее всего, это виртуальные Интернет-отношения.

Сложно, если не невозможно, формально провести границы, за которыми начинаются и заканчиваются виртуальные Интернет-отношения. Представляется, что теория может дать лишь ориентиры, используя которые, вопрос должен решаться в каждом конкретном случае, с учетом всех обстоятельств дела, как описанных выше, так и иных, оцениваемых по совокупности и внутреннему убеждению потенциального правоприменителя.

В ситуации такой неопределенности крайне важным будет распределение презумпций и обязанностей по доказыванию. Предлагается возложить обязанность по доказыванию не виртуальности Интернет-отношений на лицо, утверждающее это. Таким образом, в общем случае получается презумпция виртуальности Интернет-отношений. Тем не менее, в ряде ситуаций для обеспечения стабильности делового и экономического оборота необходимо взаимодействие субъектов только как реальных, с возможностью обращения за правовой защитой. Кроме того, презумпция виртуальности должна рассматриваться как частная по отношению к иным правовым презумпциям, распределяющим обязанности по доказыванию (например, презумпции невиновности).

*А.А. Смирнов**

ПРОТИВОДЕЙСТВИЕ НЕГАТИВНОМУ КОНТЕНТУ В СЕТИ ИНТЕРНЕТ: КОНЦЕПТУАЛЬНЫЕ АСПЕКТЫ

Стремительное развитие глобальной информационно-телекоммуникационной сети Интернет является наиболее значимым фактором развития глобального информационного общества на современном этапе. По данным Internet World Stat по состоянию на 31 декабря 2011 г. количество пользователей

* Докторант ФГКУ «ВНИИ МВД России», к.ю.н., доцент.