

Владислав Владимирович АРХИПОВ / Vladislav ARKHIPOV

| Компьютерные игры, «магический круг» и смысловые пределы права / Computer Games, “Magic Circle” and Semantic Limits of Law |

Владислав Владимирович АРХИПОВ / Vladislav ARKHIPOV

*Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Россия**Юридический факультет**Доцент кафедры теории и истории государства и права**Кандидат юридических наук**Saint Petersburg State University, Saint Petersburg, Russia**Associate Professor of the Department of Theory and History of Law and State**Ph.D. in Legal Sciences**vladislav.arkhipov@gmail.com***КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ, «МАГИЧЕСКИЙ КРУГ»
И СЕМАНТИЧЕСКИЕ ПРЕДЕЛЫ ПРАВА**

В статье предлагается взгляд, согласно которому проблема пределов распространения норм «реального» права на отношения, складывающиеся в «виртуальных» игровых средах (которая в юридической литературе изучалась преимущественно в связи с виртуальным имуществом в MMORPG), в действительности, является лишь частью общей проблемы поиска разумных границ толкования права в условиях медиального поворота. Например, схожие трудности возникают при попытке определить, в каких случаях правовые нормы, ограничивающие распространение информации в Интернете, могут применяться к художественным произведениям. По сути, речь идет о принципах разграничения между абсурдом и здравым смыслом в применении и толковании права, а также в правотворчестве. Автор отказывается от некоторых известных интерпретаций «магического круга» для юриспруденции, поскольку они не учитывают главное обстоятельство, позволяющее определить абсурдность в праве – качество самого предмета общественного отношения (а не субъектов или целей такого отношения). В статье предлагается методология реконструкции семантических пределов права, основанная на двух критериях. Первый из них – «серьезность» – определяется социально-валютной ценностью предмета, рассмотренного как внешний референт ценности обобщенного символического посредника (Т. Парсонс, С. Абрютин). Второй – «реальность» – определяется структурно-функциональной адекватностью предмета центральному значению релевантной правовой

нормы (“core”, в отличие от “penumbra” в терминологии Г. Харта). В пограничной ситуации толкования или применения права комбинация признаков позволяет отделить полностью абсурдные ситуации от ситуаций, в которых необходимо «взвешивание» (Р. Алекси) правовых ценностей, а также от случаев, когда применение права будет соответствовать здравому смыслу. Применительно к правотворчеству определяющим является только критерий «серьезности». Концепция семантических пределов права ориентирована, прежде всего, на разрешение задач теоретической и практической юриспруденции, однако, может быть полезна и для целей общего развития дискурса медиального поворота.

Ключевые слова: право, теоретическая социология, медиальный поворот, магический круг, информация, абсурд, здравый смысл, семантические пределы права.

**COMPUTER GAMES, “MAGIC CIRCLE”
AND SEMANTIC LIMITS OF LAW**

The article suggests an approach, according to which the problem of applying the rules of “real” law to the relationships that emerge in “virtual” game environments (that has been considered in legal sources mostly in connection to virtual property in MMORPG) is actually a part of a broader problem of search for reasonable limits of interpretation of law in the conditions of medial turn. For instance, similar difficulties



Владислав Владимирович АРХИПОВ / Vladislav ARKHIPOV

| Компьютерные игры, «магический круг» и смысловые пределы права / Computer Games, “Magic Circle” and Semantic Limits of Law |

appear when we try to determine in which cases the legal rules that limit dissemination of information in the Internet may be applied to fictional works. In essence, the question concerns the principles of demarcation between absurdity and common sense in application and interpretation of law, as well as in creation of law. The author rejects certain interpretations of “magic circle” in jurisprudence because they do not consider the main aspect that allows identifying absurdity in law – qualities of the object of social relationship as it is (but not subject or purposes of such a relationship). The article suggests a methodology of reconstruction of semantic limits of law that is based on two criteria. First of them – “seriousness” – is defined by social currency value of the object considered as an external referent of value for a generalized symbolic medium (T. Parsons, S. Abrutyn). The second one – “reality” – is defined by structural and functional adequacy of the

object to the central meaning of the relevant legal rule (“core”, in contrast to “penumbra” in terminology of H. Hart). In a borderline situation of legal interpretation or application of law a combination of the aforesaid criteria allows to divide blatantly absurd situations from situations where “weighing” (R. Alexy) of legal values is needed and from situations where application of law would correspond to common sense. As regards the creation of law, it is the criterion of “seriousness” that is only relevant. The concept of semantic limits of law is oriented mostly to solving of the tasks of theoretical and practical jurisprudence, but it also can be useful for the purposes of general development of the medial turn discourse.

Key words: law, theoretical sociology, medial turn, magic circle, information, absurdity, common sense, semantic limits of law.

Компьютерные игры вызывают устойчивый интерес юристов – теоретиков и практиков – уже не первый год¹. Наиболее распространенным предметом анализа, пожалуй, являются проблемы оборота виртуальных объектов за реальные деньги². Концепция «магического круга»³, которая в

большей степени относится к предмету культурологии или междисциплинарной области *game studies*, юристами была с энтузиазмом воспринята и переосмыслена, прежде всего, для анализа указанной проблемы (даже несмотря на то, что в последней из упомянутых областей знаний «магический круг» подвергается нещадной критике⁴). По состоянию на 2018 год и на примере Российской Федерации можно констатировать, что в судебной практи-

стве: к вопросу о магическом круге» в текущем номере. – *Прим. ред.*

⁴ См. напр.: Consalvo M. There is No Magic Circle // *Games and Culture*. 2009. Vol. 4. Issue 4. P. 408–417. URL: <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412009343575> (дата обращения: 25.12.2018); Zimmerman E. Jerked Around by the Magic Circle – Clearing the Air Ten Years Later // *Gamasutra*. URL: https://www.gamasutra.com/view/feature/135063/jerked_around_by_the_magic_circle.php (дата обращения: 25.12.2018).

¹ См. напр.: Duranske B. T. *Virtual Law. Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds*. Chicago, Illinois: ABA Publishing, American Bar Association, 2008. 461 p.; Fairfield J. The Magic Circle // *Vanderbilt Journal of Entertainment & Technology Law*. 2009. May. № 1. P. 823–840; Архипов В. В. Виртуальная собственность: системные правовые проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр // *Закон*. 2014. № 9. С. 69–90 и др.

² См. напр.: Савельев А. И. Правовая природа объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // *Вестник гражданского права*. 2014. № 1. С. 127–150.

³ См. по теме «магического круга» статью Маргариты Скомоорох «Тамагочи и миф о киберпростран-



Владислав Владимирович АРХИПОВ / Vladislav ARKHIPOV

| Компьютерные игры, «магический круг» и смысловые пределы права / Computer Games, "Magic Circle" and Semantic Limits of Law |

ке отсутствует устоявшийся подход к определению возможности применения «реального» права к «виртуальным» отношениям даже в тех случаях, которые кажутся очевидными – споры между пользователями и игровыми компаниями возникают регулярно, однако единообразия практики нет.

Суды то рассматривают отношения, подразумевающие связь с реальными деньгами, как гражданско-правовой договор оказания услуг потребителю, то отказывают в удовлетворении требований, ссылаясь на игровой характер отношений (п. 1 статьи 1062 Гражданского кодекса Российской Федерации⁵ прямо предусматривает, что требования граждан и юридических лиц, связанные с организацией игр и пари или с участием в них, по общему правилу, не подлежат судебной защите)⁶. Однако конкретно в области отношений между игровыми компаниями и пользователями строго по поводу виртуальной собственности так или иначе уже есть несколько сложившихся подходов, и выбор между ними в основном определяется конкретными обстоятельствами дела⁷. Кроме того, эта проблематика вполне укладывается в специальную предметную область гражданского права. Но если взглянуть на данную проблему с точки зрения теории и философии права, можно получить весьма ин-

тересные результаты, значение которых, вероятно, выходит далеко за пределы проблемы виртуальной собственности. О чем идет речь?

Вопрос о возможности квалификации отношений по поводу виртуальной собственности с точки зрения права «реального» мира в самом общем виде может быть поставлен следующим образом. *В каких случаях право (для простоты возьмем позитивистское понимание права как совокупности общеобязательных норм, обеспеченных государственным принуждением) может применяться к отношениям, складывающимся в связи и по поводу взаимодействия в виртуальном пространстве компьютерной игры?* Пока оставим в стороне вопросы определения того, что такое «виртуальное пространство» и иные подобные – прием в качестве рабочего узкое и техническое определение, которое уже не раз встречалось на страницах юридических работ, соотносящее данное словосочетание с симулируемой компьютерными средствами многопользовательской средой⁸.

Есть интуитивное понимание, что в некоторых случаях применение права к таким отношениям будет *абсурдным*, выходящим за границы *здравого смысла* – это и послужит основной гипотезой, определяющей ход мысли в данной работе. Например, часть 1 статьи 105 Уголовного кодекса Российской Федерации (далее – «УК РФ»)⁹ предусматривает уголовную ответственность за убийство, т. е. за

⁵ См.: Гражданский кодекс Российской Федерации (часть вторая): от 26.01.1996 г. № 14-ФЗ (ред. от 29.07.2018). – Доступ из справ.-правовой системы «КонсультантПлюс» (дата обращения: 25.12.2018).

⁶ Архипов В. В. Виртуальная собственность: системные правовые проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр // Закон. 2014. № 9. С. 75–76.

⁷ См. подробнее: Савельев А. И. Правовая природа объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. 2014. № 1. С. 127–150.

⁸ Duranske B. T. Virtual Law. Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds. Chicago, Illinois: ABA Publishing, American Bar Association, 2008. 461. P. 2–3.

⁹ Уголовный кодекс Российской Федерации: от 13.06.1996 г. № 63-ФЗ (ред. от 12.11.2018). Доступ из справ.-правовой системы «КонсультантПлюс» (дата обращения: 25.12.2018)



Владислав Владимирович АРХИПОВ / Vladislav ARKHIPOV

| Компьютерные игры, «магический круг» и смысловые пределы права / Computer Games, "Magic Circle" and Semantic Limits of Law |

«умышленное причинение смерти другому человеку». Представляется абсурдным применять данное определение к тем случаям, когда вполне умышленно в рамках PvP¹⁰ один игрок в MMORPG причиняет «смерть» персонажу другого игрока, игровая раса которого – «человек». В то же время, кстати, значительно менее абсурдно выглядит аналогичное интеллектуальное упражнение в отношении части 1 статьи 158 УК РФ, устанавливающей уголовную ответственность за кражу, т. е. за «тайное хищение чужого имущества». В общем, с точки зрения философии здравого смысла вроде бы логично: «смерть» игрового персонажа – не то же самое, что смерть настоящего человека, тогда как имущество в MMORPG, приобретенное за реальные деньги, – то же самое имущество... Или нет? Вопрос неоднозначный, поскольку юридическая концепция возмездного оказания услуг по организации игрового процесса, на самом деле, исключает возможность признания прямой экономической ценности за виртуальным имуществом. Да и как это объяснить рационально? Ведь право нуждается в рациональной аргументации.

Ситуация, к слову, становится несколько более запутанной, если мы обратимся к «информационным» преступлениям, предусмотренным УК РФ. Известная статья 282 УК РФ предусматривает уголовную ответственность за «действия, направленные на возбуждение ненависти либо вражды, а также на

унижение достоинства человека либо группы лиц по признакам пола, расы, национальности, языка, происхождения, отношения к религии, а равно принадлежности к какой-либо социальной группе». Экстремистские высказывания в отношении группы лиц, совершенные в MMORPG с правилами «*role-play enforced*» вполне возможны и иногда необходимы для отыгрыша роли, но могут достаточно точно подпадать под указанную формулировку с точки зрения буквального толкования и формального применения закона. Сколько раз на просторах подлинно ролевых виртуальных пространств встречались призывы уничтожения орков, эльфов и прочих социальных групп? Последний пример добавляет еще один нюанс – ролевой характер игрового процесса, превращающий компьютерную игру в подобие виртуальной театрализованной импровизации, в который актеры и зрители, как правило, одни и те же лица. Это намекает на подлинный характер рассматриваемой проблемы.

В свете этого для полноты картины приведем еще один пример. Введенная в 2014 году в УК РФ статья 354.1 «Реабилитация нацизма» среди прочего предусматривает уголовную ответственность за «распространение заведомо ложных сведений о деятельности СССР в годы Второй мировой войны, совершенные публично». Ни в коем случае не оспаривая ценность охраняемых отношений, отметим главную, но не вполне очевидную проблему *юридического толкования*, которая тоже весьма наглядно прослеживается на примере именно компьютерных игр: военно-исторические игры часто позволяют отыгрывать в произвольном порядке сценарии, где стороны Великой Отечественной войны порой совершают те действия, которые задают им

¹⁰ Player vs. player (англ. «игрок против игрока») – вид игрового взаимодействия, который подразумевает столкновение игрока с другим игроком. Зачастую он противопоставляется другой игровой модели Player vs. environment (англ. «игрок против окружения»), когда игрок сражается с персонажами, управляемыми компьютером. – Прим. ред.



Владислав Владимирович АРХИПОВ / Vladislav ARKHIPOV

| Компьютерные игры, «магический круг» и смысловые пределы права / Computer Games, “Magic Circle” and Semantic Limits of Law |

игроки, а не обусловленные историческими фактами. *Может ли художественный (и, особенно, реализуемый в недетерминированных интерактивных отношениях) вымысел рассматриваться как «заведомо ложные сведения» с юридической точки зрения?*

Совершенно явно данная проблема определяется в свете современного регулирования ограничений на распространение информации в Интернете. Статья 15.1 Федерального закона от 27.07.2006 г. № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации»¹¹ устанавливает ряд оснований для внесудебных блокировок, которые вполне разумно вписываются в концепции государственной политики и интересов общества. Так, например, запрету подлежит детская порнография и информация, связанная с наркотическими средствами и их аналогами. В законе устанавливаются конкретные виды запрещенной информации такого рода, а далее на уровне подзаконного акта¹² – для краткости

¹¹ См.: Об информации, информационных технологиях и о защите информации: Федеральный закон от 27.07.2006 г. № 149-ФЗ (ред. от 19.07.2018). – Доступ из справ.-правовой системы «КонсультантПлюс» (дата обращения: 25.12.2018).

¹² См.: Об утверждении Критериев оценки материалов и (или) информации, необходимых для принятия решений Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций, Министерством внутренних дел Российской Федерации, Федеральной службой по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека, федеральной налоговой службой о включении доменных имен и (или) указателей страниц сайтов в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», а также сетевых адресов, позволяющих идентифицировать сайты в сети «Интернет», содержащие запрещенную информацию, в единую автоматизированную информационную систему «Единый реестр домен-

назовем его «Критерии запрещенной информации» – данные виды определяются еще более конкретно. Но что особенно интересно, в «Критериях запрещенной информации» есть особые оговорки. Например, пункт 1.4 «Критериев запрещенной информации» упоминает «информацию, направленную на возбуждение сексуальных чувств по отношению к несовершеннолетним либо оправдывающую сексуальное поведение в отношении несовершеннолетних» с оговоркой «за исключением художественных произведений, в которых описываются *оправданные их жанром и (или) сюжетом* отношения между несовершеннолетними, а также несовершеннолетними и взрослыми, не подпадающие под критерии, указанные в пунктах 1.1–1.3 настоящей главы (откровенно порнографическая информация – В. А.)». Здесь явно подразумевался роман Набокова «Лолита». Другой пример: пункт 2.1.6 упоминает «информацию, направленную на формирование у целевой аудитории положительного образа лиц, осуществляющих изготовление, разработку и использование наркотических средств...» с оговоркой о том, что исключение составляют «художественные произведения, в которых описывается информация, *оправданная их жанром*». Здесь, вероятно, примеров может быть даже больше – тот же сериал «Во все тяжкие» (*Breaking Bad*). Представленные

ных имен, указателей страниц сайтов в информационно-телекоммуникационной сети “Интернет” и сетевых адресов, позволяющих идентифицировать сайты в информационно-телекоммуникационной сети “Интернет”, содержащие информацию, распространение которой в Российской Федерации запрещено»: Приказ Роскомнадзора № 84, МВД России № 292, Роспотребнадзора № 251, ФНС России ММВ-7-2/461@ от 18 мая 2017 года. Доступ из справ.-правовой системы «КонсультантПлюс» (дата обращения: 25.12.2018).



Владислав Владимирович АРХИПОВ / Vladislav ARKHIPOV

| Компьютерные игры, «магический круг» и смысловые пределы права / Computer Games, "Magic Circle" and Semantic Limits of Law |

примеры наглядно демонстрируют, что проблема осознается и на законодательном уровне. И это не случайно в условиях современного этапа развития информационной культуры.

Как видно, проблема выходит на новый уровень обобщения – проблема виртуальной собственности и, как следствие, проблема правовой интерпретации «магического круга», понятия широко, в действительности позволяют сформулировать гипотезу о наличии своего рода «пределов права» (на английском это бы звучало как «*limits of law*»¹³). Какого рода эти пределы? «Традиционные» – т. е. соответствующие классическому типу научной рациональности, в котором отсутствует внимание к языку как к основной составляющей метода социально-гуманитарных наук – пределы права связаны, прежде всего, с территорией и кругом лиц, на которые распространяется та или иная норма права. Сейчас имеет смысл постулировать новые пределы, которые соответствовали бы контексту информационного общества. Их можно условно обозначить как «смысловые» или «семантические» пределы права. Предельно образно (подчеркнем, что метафора пространства может уводить от существа проблемы) речь идет о пределах права в информационном пространстве. Говоря более строго, следует отметить, что речь идет о той тонкой границе, которая отделяет разум-

ное толкование правового текста от абсурдного.

Любопытно, что в «спящей форме» данная проблема была намечена в главной дискуссии по философии права XX века – между британским теоретиком Г. Л. А. Хартом и его американским коллегой Л. Л. Фуллером¹⁴ – и впоследствии обозначена последним в чуть более явной, но все равно неочевидной форме. В книге «Анатомия права» Фуллер писал: «В рамках любого общества есть позиции, которые *настоль противны общеразделяемым положениям, что их с легкостью отметит любой здравомыслящий* (выделено мною – В. А.) судья. Человек убивает своего отца; отвечая на предъявленное ему обвинение в убийстве, он утверждает, что его отец был добродетельным человеком, который был убежден в существовании рая; таким образом, лишая его жизни, он отправил его в край бесконечного счастья, которое его отец никогда не познал бы на земле; а значит, тот, кто дарует такое благо, должен быть вознагражден, а не наказан. Чиновник присваивает огромную сумму государственных денег; в ответ на выдвинутое против него обвинение он цитирует преамбулу к конституции, декларирующую, что государство существует для того, чтобы способствовать наибольшему счастью наибольшего количества граждан; деньги, которые подсудимый присвоил, сделали его очень счастливым; при этом следующее из этого факта уменьшение богатства каждого из остальных граждан бесконечно мало и не было способно произвести

¹³ Термин «пределы права» нередко используется в более узком, но родственном значении, характерном для дискурса о соотношении права и морали, а также философии морали как таковой. См. напр.: Stanton-Ife J. The Limits of Law // The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Winter 2016 Edition), Edward N. Zalta (ed.).

URL: <https://plato.stanford.edu/entries/law-limits/> (дата обращения: 25.12.2018).

¹⁴ См.: Fuller L. L. Positivism and Fidelity to Law – A Reply to Professor Hart // Harvard Law Review. 1958. Vol. 71. P. 630–672; Hart H. L. A. The Positivism and the Separation of Law and Morals // Harvard Law Review. 1958. Vol. 71. P. 593–629.



Владислав Владимирович АРХИПОВ / Vladislav ARKHIPOV

| Компьютерные игры, «магический круг» и смысловые пределы права / Computer Games, “Magic Circle” and Semantic Limits of Law |

ощутимое уменьшение их счастья (если эти иллюстрации кажутся неуместными в контексте столь же серьезном, сколь и этот, то можно отметить, что св. Фома Аквинский уделил определенное внимание первой из них, тогда как Иеремия Бентам – второй)... Позиции, подобные только что предложенным, отвергаются не на основании статута, судебного решения или обычая. Их отрицание зависит не от права. Напротив, можно сказать, что право зависит от их отрицания, когда они представлены на суд обыденного непрофессионального суждения. Определенный внеправовой консенсус относительно того, что с очевидностью преступает границы, необходим для того, чтобы сузить периферию эксплицитного права до работоспособных измерений. Как ни парадоксально, именно позитивист, настаивающий на том, что все истинное право создано эксплицитно, выступает в роли бенефициара этого молчаливого ограничения; без такого ограничения его “право” станет излишне хаотичной вещью для того, чтобы предложить какое-либо пристанище его вере»¹⁵.

Мысль о том, что «право зависит от отрицания» таких положений в контексте настоящей работы может быть развита именно в том ключе, что область, которую мы относим к праву, ограничивается внешне разделяемой членами общества концепцией социальной реальности, представлениями о том, что может быть рационально объяснено в ней (будь то обоснование через отсылки к морали, нравственности или к «естественному разуму»). Во второй половине XX века эта мысль уже осознавалась, но в начале XXI века к этой мысли

уже непосредственно и убедительно подталкивает окружающая нас информационная среда, для которой характерно беспрецедентное развитие игровых форм коммуникации – от троллинга в Интернете до геймификации социальных практик как таковой, – что позволяет нам высказать несколько ключевых тезисов и привести их краткое обоснование для дальнейшего критического обсуждения. Отметим, что конкретно в данной работе речь идет о выдвижении конкретной исследовательской гипотезы и построении программы исследования, нежели чем о детальной аргументации, хотя приведенные выше краткие примеры уже могут стать частью такой аргументации. Приведенные ниже тезисы относятся к более широкому контексту. Тем не менее укажем их все, а затем сосредоточимся на переосмыслении концепции «магического круга» для задач юриспруденции на современном этапе развития информационного общества и предложим одно из возможных решений. Итак:

1. Право не является универсальным инструментом регулирования общественных отношений, в том числе и в том смысле, что применение уже принятого и действующего права в некоторых случаях будет *абсурдным, противоречащим здравому смыслу*.

2. На сегодняшний день случаи, когда применение уже принятого и действующего права было бы абсурдным и противоречащим здравому смыслу, не являются редкостью из области курьезного. Это объясняется *современной информационной культурой*¹⁶.

¹⁵ Фуллер Л. Л. Анатомия права / Пер. с англ. В. В. Архипова // Российский ежегодник теории права. 2009. № 2. С. 313–314.

¹⁶ Более точно, вероятно, даже будет сказать, что это обусловлено *медиальным поворотом* в целом, а также тем обстоятельством, что в современной культуре качественно возрастает элемент «виртуальной реальности», понятой в широком смысле



Владислав Владимирович АРХИПОВ / Vladislav ARKHIPOV

| Компьютерные игры, «магический круг» и смысловые пределы права / Computer Games, "Magic Circle" and Semantic Limits of Law |

3. Рассматриваемая проблема может быть концептуализирована в термине *смысловые пределы права*. Данный термин обозначает принципы, относящиеся к семантике права как к прагматическому аспекту нормативной коммуникации.

4. Характерный для рассматриваемой области исторический аргумент о том, что абсурдность применения права объясняется только противоречием правовых установлений морали в текущих условиях, неверен. *Противоречие морали как таковое не является ни необходимым, ни достаточным критерием.*

5. Предлагаемая концепция смысловых пределов права не сводится к различиям между типами правопонимания. Проблема смысловых пределов права в том виде, в котором она рассматривается в настоящей работе, *универсальна для различных типов правопонимания.*

6. Тезис о проблеме смысловых пределов права *подтверждается эмпирически*. Репрезентативные примеры включают в себя случаи, в которых правоприменительные органы не применяют изданные ими решения. Самый репрезентативный пример – «игровые отношения».

7. Эмпирический пример «игровых отношений» обуславливает обращение к *концепции «магического круга»*. Критика данной концепции оправдана, если рассматривать ее лишь как частный подход для анализа игровой дея-

как симуляция, имитация, игра. Относительно концепции медиального поворота см.: *Савчук В. В. Медиафилософия. Приступ реальности*. СПб.: Издательство РХГА, 2013. 350 с. Анализ концепции медиального поворота в контексте проблем, заданных настоящим исследованием, – задача уже для следующей работы.

тельности. В действительности, речь идет об онтологии права.

8. Критика концепций «магического круга» оправдана в той части, в которой данная концепция предполагает различать виды отношений. Однако *если в качестве основного критерия использовать их предмет (а не сами отношения), концепция представляется работоспособной.*

9. Контекст анализа игровой деятельности находится в диалектической связи с аналогией права и игры (Г. Харт, А. Росс и др.). В рамках такой аналогии *право может метафорически рассматриваться как языковая игра с нулевой суммой, а смысловые пределы права – как правила такой языковой игры.*

10. Новым ключевым принципом права, определяющим языковую игру права и, как следствие, основной контур смысловых пределов права (а также высокоуровневое разрешение проблемы открытой текстуры права Г. Харта), является *притязание на серьезность*.

11. *Смысловые пределы права определяются серьезностью и реальностью предмета общественных отношений.* Серьезность предмета отношений подлежит истолкованию через его «валютную ценность» в терминологии Т. Парсонса, реальность – через изоморфную корреспондентность.

12. Комбинация критериев порождает три логически и практически возможных ситуации. Предмет несерьезен, структура фантазийна – применение права абсурдно. Удовлетворен один из критериев – это область взвешивания моральных ценностей. Оба – область чистого позитивизма.

13. Концепция смысловых пределов права позволяет реконструировать пределы



Владислав Владимирович АРХИПОВ / Vladislav ARKHIPOV

| Компьютерные игры, «магический круг» и смысловые пределы права / Computer Games, "Magic Circle" and Semantic Limits of Law |

методологии разрешения конкретных практических задач права в условиях неопределенности («область полутени»), что особенно актуально в условиях цифровой экономики.

14. Семантическая интерпретация пределов права демонстрирует *ограниченность эксклюзивного юридического позитивизма и деонтической логики*, сосредоточенных на синтаксисе, и может быть использована в построении моделей алгоритмизации права.

Обобщим главное из вышперечисленного для контекста настоящей работы. Несмотря на критику, которой концепция «магического круга» подвергается в *game studies*, и даже некоторый отказ от этой концепции, в условиях современного информационного общества проблема конкретно для юриспруденции остается – как определить границы здравого смысла в толковании права? Иными словами, почему с точки зрения рациональной аргументации «убийство» в УК РФ не означает «убийство» в MMORPG? Недостаток известной концепции «магического круга» заключается в том, что согласно такой концепции квалифицировать как «игровые» или «неигровые» нужно общественные отношения. Согласимся с тем, что такой подход вполне заслуживает критики. Но, поскольку проблема остается, необходимо наметить путь ее разрешения. Перспективным представляется смещение фокуса внимания от *отношений к предмету отношений*. Акцент на квалификации самих отношений, как показано в социологических и культурологических исследованиях, бесперспективен.¹⁷ Отношения всегда складываются

между «реальными» людьми, поэтому виртуального в них мало. Однако концепция становится более гибкой, если контур «магического круга» вырисовывается по линии предмета(-ов) таких отношений. Правда, при таком подходе сомнению может быть подвергнут уже сам метафорический образ круга – здесь мы, скорее, будем иметь дело с картинкой, которая образуется посредством соединения точек, как в развлекательном задании, и она может представлять собой вовсе не круг, но дело это не меняет.

Как, однако, определить предмет отношений, который может регулироваться правом (т. е. который будет не абсурдно включать в диспозицию правовой нормы)? В результате критического отбора концепций, раскрытие процесса которого уже выходит за рамки настоящей работы (отметим только, что квалификация предмета с точки зрения его «игрового» характера была отвергнута особо, поскольку «игровое» еще не значит не относящееся к праву – понятие «игры» многогранно и само по себе не исключает возможность вторжения «реального» права на территорию именно «игрового», поскольку «игровое» может в то же время быть и «серьезным»), можно предложить следующий подход. Наглядно он может быть пояснен на примере весьма репрезентативного примера из актуальной правоприменительной практики.

Как минимум один раз было вынесено судебное решение об ограничении доступа к сайту популярной (и довольно невинной) ком-

merman E. Jerked Around by the Magic Circle – Clearing the Air Ten Years Later // Gamasutra. URL: https://www.gamasutra.com/view/feature/135063/jerked_around_by_the_magic_circle_.php (дата обращения: 25.12.2018).

¹⁷ См. напр.: Consalvo M. There is No Magic Circle // Games and Culture. 2009. Vol. 4. Issue 4. P. 408–417. URL: <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412009343575> (дата обращения: 25.12.2018); Zim-



Владислав Владимирович АРХИПОВ / Vladislav ARKHIPOV

| Компьютерные игры, «магический круг» и смысловые пределы права / Computer Games, "Magic Circle" and Semantic Limits of Law |

пьютерной игры *Minecraft*, где содержался «рецепт изготовления динамита». Сам рецепт был весьма условным: используя верстак, необходимо смешать порох и песок. Информация едва ли соответствует реальным процессам изготовления динамита, но по формальным основаниям суд счел, что критерии запрещенной информации удовлетворены и постановил ограничить распространение данных сведений¹⁸. Сам Роскомнадзор счел такое решение абсурдным и не стал блокировать сайт. В одном из материалов СМИ отражена позиция и работника Роскомнадзора: «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»¹⁹. Постановка проблемы применительно к данному примеру может быть следующей. С одной стороны, конкретно в рассматриваемом случае справедливо кажется абсурдным применение правовых норм, нацеленных на противодействие террористической дея-

тельности, поскольку таковой нет в природе отношений в принципе. Однако ситуация становится сложнее, если в процессе моделирования гипотетических альтернативных условий рецепт изготовления динамита был бы «реальным» (т. е. позволяющим воспроизвести предмет в действительности), а не таким, как в случае с *Minecraft*. Это означает, что сам по себе факт использования информации в компьютерной игре, т. е. в рамках «игровых отношений», не является необходимым и достаточным критерием для выявления смысловых пределов права. Как раз на этом примере заметно, что смещение внимания от самих отношений к предмету отношений будет методологически более продуктивным.

Но что не так с предметом? Дело в том, что *структура предмета фантазийна*, т. е. не соответствует представлениям о «центральном значении» («*core*» в терминологии Г. Харта) диспозиции правовой нормы, ограничивающей распространение подобной информации. Если бы структура предмета была бы изоморфна (структурно адекватна) центральному значению, то дискуссия приняла бы иное направление. Однако, как показывает практика, структурная неадекватность предмета сама по себе еще не является достаточным критерием. Например, использование злоумышленником в целях совершения преступления игрушечного оружия, похожего на настоящее, влечет вполне реальные правовые последствия. Например, часть 4 Постановления Пленума Верховного Суда РФ от 15.1.2007 № 45 указывает, что «применение в ходе совершения хулиганства незаряженного, неисправного, непригодного оружия (например, учебного) либо декоративного, сувенирного оружия, оружия-игрушки и т. п. дает основание для квалификации содеян-

¹⁸ Решение Заводуковского районного суда Тюменской области от 12 июля 2016 года по Делу № 2-662/2016. URL: https://zavodoukovsky-tum.sudrf.ru/modules.php?name=sud_delo&srv_num=1&name_op=doc&number=25808719&delo_id=1540005&new=0&text_number=1 (дата обращения: 25.12.2018).

¹⁹ Роскомнадзор попросил не запрещать *Minecraft* из-за рецепта динамита, 03 фев. 2017 // Информационное агентство РБК. URL: https://www.rbc.ru/technology_and_media/03/02/2017/58946a839a7947e35f09cc7d (дата обращения: 25.12.2018).



Владислав Владимирович АРХИПОВ / Vladislav ARKHIPOV

| Компьютерные игры, «магический круг» и смысловые пределы права / Computer Games, "Magic Circle" and Semantic Limits of Law |

ного по пункту "а" части 1 статьи 213 УК РФ ("...с применением оружия или предметов, используемых в качестве оружия" – В. А.)»²⁰. В чем же все-таки еще дело?

Наиболее перспективной для разработки второго необходимого критерия смысловых пределов права как понятия, имеющего в качестве отправных точек игровой контекст и концепцию «магического круга», представляется мало разработанное именно для юриспруденции представление об *обобщенных символических посредниках* («*generalized symbolic media*») Т. Парсонса и последующих авторов, развивавших и интерпретировавших его идеи. Британский и австралийский социолог Брайан Стэнли Тернер (род. 1945) в предисловии к новому изданию книги Т. Парсонса «Социальная система»²¹, представляющем собой, по сути, самостоятельную научную работу, так раскрывает основное содержание интересующего нас подхода: «Вторая форма, в которой экономика повлияла на идеи Парсонса, была моделью социального обмена в общем. Задачей обычной экономики спроса и предложения было достичь понимания природы максимизирующего поведения в обмене товарами между индивидами на рынке. Такие отношения обмена, как правило, реализуются не посредством материального обмена товарами, но символически, посредством денег как средства (или "посредника" – "medium" – В. А.) обмена. Капиталист покупает рабочую силу, не предоставляя ра-

ботнику непосредственно средства к существованию (одежду и еду), а посредством оплаты в виде денег. Однако деньги сами по себе являются лишь символом ценности, поскольку в принципе работнику можно было бы заплатить посредством ценных раковин, почтовых марок, чека или иных символов (в оригинале – токенов, "tokens" – возможность и буквальной транслитерации может быть оправдана устоявшимся сейчас контекстом обсуждения криптовалют и распределенных реестров, где этот термин используется буквально в том же смысле – В. А.)... Парсонс рассматривал деньги как обобщенный символ обмена и, по аналогии, утверждал, что в обществе есть и некоторые другие подобные символы. В частности, он принимал взгляд, согласно которому власть, влияние и обязательство (в оригинале – "commitment" – В. А.) также представляют собой находящиеся в обороте средства обмена, позволяющим социальным акторам достигать желаемых целей. Данные средства обмена соотносятся с моделью четырех подсистем Парсонса. Деньги – средство обмена между адаптивной и приграничными ей подсистемами; власть – это обобщенный посредник политической подсистемы; влияние – интегративной, а обязательство – латентной»²².

Следующий шаг в интерпретации подхода Т. Парсонса представлен в современной политической науке. Удачным для методологии настоящей работы представляется подход, отраженный авторским коллективом учебника политологии МГИМО под руководством А. Ю. Мельвиля, использующего концепцию Т. Парсонса для разрешения антиномии между

²⁰ Постановление Пленума Верховного Суда РФ от 15.11.2007 № 45 «О судебной практике по уголовным делам о хулиганстве и иных преступлениях, совершенных из хулиганских побуждений». Доступ из справ.-правовой системы «Консультант-Плюс» (дата обращения: 25.12.2018).

²¹ См.: Parsons T. The Social System. London: Routledge, 1991. 404 p.

²² Turner B. S. Preface to the New Edition // Parsons T. The Social System. London: Routledge, 1991. P. 19.



Владислав Владимирович АРХИПОВ / Vladislav ARKHIPOV

| Компьютерные игры, «магический круг» и смысловые пределы права / Computer Games, "Magic Circle" and Semantic Limits of Law |

подходами к определению природы политической власти, которые исходят либо из ключевой роли принуждения (Платон, Аристотель, Т. Гоббс, Г. Гегель и др.) или, в крайней форме, насилия, либо из одностороннего понимания власти как исключительно коммуникативного феномена (Т. Болл)²³. Авторы предлагают найти компромисс в представлении власти «как связывающего действия и обязательства людей **посредника**, который может представлять ее в разном виде»²⁴. Отметим, что термин «посредник» здесь используется в том же смысле, что и «средство обмена» или даже, если обращаться к современному контексту коммуникации лишь с некоторой долей образности, «токен». Как указывают авторы, натуральный обмен отражает первоначально экономических отношений, а насилие – политических. Но политическая [под-]система, как и экономическая, нуждается в стабильности и устойчивости, а значит, ей требуется свой обобщенный символ, он же, собственно, и средство обмена. Подобно тому как в экономике таким обобщенным символом становится универсальный товар (в том числе золото), в политике его место занимает «монополия легитимного физического насилия» в терминологии М. Вебера.

Достаточно убедительно авторы рассматриваемой интерпретации поясняют развитие представленной аналогии Т. Парсонса: «Власть, по Парсонсу, понимается как аналогичный деньгам символический посредник, циркулирующий внутри политической систе-

мы, но способный перемещаться оттуда во все три соседние функциональные subsystemы общества – экономическую (“конвертируясь” (выделено мною – В. А.) в те самые деньги), интегративную (совокупность социальных общностей с посредником в виде влияния) и строеподдерживающую (культурную с посредником в виде ценностей). Тем самым власть осмысливается как способность обеспечивать выполнение связывающих обязательств элементами политической системы, когда эти обязательства признаны соответствующими коллективным целям, а на случай неповиновения кого бы то ни было предусмотрено принуждение. В соответствии с определением Парсонса сделать возможным исполнение некоего желания даже угрозой превосходящей силы не означает использовать власть. Способность добиться послушания, чтобы ее назвать властью, должна быть обобщенной, а не одной лишь функцией какого-либо единичного воздействия»²⁵. Подобно тому как в экономической подсистеме постепенно и поэтапно произошел переход от обычного бартера к сложным финансовым взаимодействиям, абстрагированным от такового, но теоретически редуцируемым к нему же, так и в политической подсистеме от разовых случаев применения насилия через создание организованных инструментов принуждения происходит переход к сложной системе взаимодействия, восходящей к легитимации и не требующей, по общему правилу, редуцирования воздействия к насилию. Более подробный и современный взгляд на обобщенные символические посредники и соответствующие им внешние референты ценностей представлен в работах

²³ Политология: учеб. / А. Ю. Мельвилль [и др.]. М.: Московский государственный институт международных отношений (Университет) МИД России, ТК Велби, Изд-во Проспект, 2008. С. 75–76.

²⁴ Там же. С. 76–77.

²⁵ Там же. С. 77.



Владислав Владимирович АРХИПОВ / Vladislav ARKHIPOV

| Компьютерные игры, «магический круг» и смысловые пределы права / Computer Games, "Magic Circle" and Semantic Limits of Law |

С. Абрutiна²⁶, однако для целей данной публикации ограничимся принципиальным изложением основ по Т. Парсонсу.

В контексте настоящей работы, таким образом, очевидно, что деньги («реальные» или «фиатные») не случайно выступили главным «запускающим элементом» для дискуссий о возможной степени вмешательства права в общественные отношения, складывающиеся в виртуальных мирах и многопользовательских онлайн-играх. Деньги – это и есть классический пример обобщенного символического посредника. Поэтому неудивительно интуитивное ощущение того, что в тех случаях, когда в «виртуальные» отношения вторгаются отношения, предметом которых являются «реальные» деньги, применение права возможно, ведь деньги сами по себе представляют собой обобщенный символический посредник, а значит, ситуация в социологическом и теперь в юридическом смысле вполне серьезна. Однако есть и другие обобщенные символические посредники, соответствующие своим социальным подсистемам, как минимум власть и влияние. Также, полагаем, достаточно ясно, что в реальной социальной коммуникации, подобно тому как деньги выражаются в определенной форме (физические объекты: монеты, банкноты и т. п. – или информация: сведения о состоянии банковского счета, электронного кошелька и т. п.), хотя их значение при этом символично, и другие обобщенные символические посредники, для того чтобы быть *сообщенными* или *выраженными*, нуждаются в какой-либо форме. В условиях современной инфор-

мационной культуры и в свете задач исследования, частично раскрываемого в настоящей работе, это, прежде всего, информация в цифровом виде. И подобно тому как деньги в смысле обобщенного символического посредника могут принимать самый разнообразный вид – не обязательно легитимированных монет и банкнот, но и выраженных в свободных формулировках договора обязательств, – точно так же власть и, например, влияние могут быть выражены в совершенно конкретном предмете отношений – скажем, в сатирической карикатуре. Из всего этого следует, что не каждый такой предмет, объект или форма имеют «валютную ценность».

Таким образом, предметы отношений, а не сами отношения могут иметь или не иметь «валютную ценность», то есть представлять собой способ выражения обобщенного символического посредника. Если предмет имеет «валютную ценность», то он должен рассматриваться как «серьезный», а если нет – то как «несерьезный». Это предопределяет один из двух критериев смысловых пределов права. В случае если предмет «несерьезный», т. е. он не выражает ни деньги, ни власть, ни влияние, ни иные возможные символические посредники, интерпретируя соответствующие правовые нормы, мы с необходимостью входим в «область полутени», а если при этом структура предмета является фантазийной, то мы движемся дальше и, пересекая «область полутени», сталкиваемся с абсурдом, где применение права невозможно, поскольку это противоречит здравому смыслу, разрушает (социальную) правовую реальность и нарушает правила языковой игры под названием «право».

«Тест» на социальную валютную ценность состоит из двух обязательных элементов,

²⁶ См. напр.: Abrutyn S. Money, Love, and Sacredness: Generalised Symbolic Media and the Production of Instrumental, Affectual, and Moral Reality // Czech Sociological Review. 2015. Vol. 51. № 3. P. 445–471.



Владислав Владимирович АРХИПОВ / Vladislav ARKHIPOV

| Компьютерные игры, «магический круг» и смысловые пределы права / Computer Games, "Magic Circle" and Semantic Limits of Law |

применяемых последовательно. Во-первых, это наличие у предмета коммуникативного значения, определяемого контекстом социального взаимодействия. Во-вторых, это конвертируемость данного коммуникативного значения в произвольный обобщенный символический посредник. В теоретической социологии и политической науке с достаточной ясностью разработаны лишь два таких символических посредника – это деньги и политическая власть. Остальные несколько туманны, но это не имеет принципиального значения для работоспособности данного теста. Собственно, не обязательно даже квалифицировать исходный предмет общественного отношения с точки зрения определенного вида обобщенных символических посредников, достаточно доказать его конвертируемость. Если, например, высказывание, содержащееся в игровом чате, по своим объективным качествам соответствует признакам гражданско-правовой оферты (или *прото*-оферты, с учетом дискуссионности вопроса о возможности заключения сделок, связанных с виртуальным имуществом²⁷), то со-

²⁷ «Прото» (а не «квази», например) – поскольку такое сообщение может или не может являться офертой с точки зрения частных отраслевых подходов гражданского права. Так, пользовательские соглашения, как правило, запрещают пользователям участвовать в обороте виртуального имущества за реальные деньги. Однако эта позиция не однозначна, поскольку такие случаи взаимодействия пользователей могут рассматриваться как примеры договоров возмездного оказания услуг (по совершению действий в отношении информационной системы – игры), которые, вероятно, в свою очередь могут рассматриваться как находящиеся за пределами возможной юрисдикции пользовательских соглашений. Соответствующие положения таких соглашений могут в подобных ситуациях рассматриваться как ограничивающие гражданскую правоспособность пользователей и

держание такого высказывания или само такое высказывание может рассматриваться как предмет общественных отношений, который имеет коммуникативное значение, соотносимое с обобщенным символическим посредником.

Не менее ясно теперь при таком подходе видится ситуация с иными символическими посредниками, не такими «прямолинейными», как деньги, например с политической властью. Высказывание, которое содержит призыв участвовать в несанкционированном митинге, даже если оно содержится в игровом чате, разрывает «магический круг» по первому из критериев – серьезности предмета – именно потому, что оно имеет социальную валютную ценность. Более тонкий пример в рассматриваемом контексте, однако, предполагает такое высказывание, которое само по себе не отсылает к очевидному – деньгам или митингу, а представляет собой пример чего-либо менее явного. Вероятно, хорошим примером здесь может послужить *влияние*. Так, в игровом чате может произойти коммуникация, предполагающая создание института виртуальной социальной реальности, например клана или гильдии. С точки зрения теоретической социологии этот

потому ничтожные. Тем не менее для настоящего исследования важно не это, а то, что сам факт подобного рассуждения означает применение к указанным отношениям права, поскольку исходное высказывание имеет деньги (обобщенный символический посредник) в качестве референта. Поэтому разрешение ситуации частными инструментами гражданского права – это предмет собственно юридической аргументации, и обращаться к ним в игровом контексте уже не абсурдно именно в силу «валютной ценности» предмета рассматриваемых отношений, которая в данном случае прямо относится к деньгам как к обобщенному символическому посреднику.



Владислав Владимирович АРХИПОВ / Vladislav ARKHIPOV

| Компьютерные игры, «магический круг» и смысловые пределы права / Computer Games, “Magic Circle” and Semantic Limits of Law |

случай представляет собой именно пример использования влияния как части социального капитала организатора(-ов). Потенциально влияние лидера хорошо функционирующего игрового клана может быть конвертировано и в деньги (например, на поддержание функционирования клана в качестве компенсации времени или расходов организатора), и в политическую власть (например, если лидер клана будет использовать свое влияние для того, чтобы члены клана приняли участие в какой-либо политической деятельности).

Применение права в таких случаях уже не будет исключительно абсурдным, как это произошло бы в случае совершения рядовой «сделки купли-продажи» виртуального имущества по правилам и (или) с использованием

механики игры для удовлетворения внутриигровых потребностей персонажа игры. В подобных ситуациях необходимо учитывать и второй критерий – фантазийность структуры предмета, о котором говорится в настоящей работе. Если этот критерий удовлетворен и структура фантазийна, то необходим процесс взвешивания ценностей либо аналогичные действия для оценки возможности применения реального права к такого рода отношениям. Если же предмет, будучи серьезным, еще и структурно адекватен, а не фантазиен, право может применяться без осуществления интеллектуальных процессов взвешивания ценностей – тогда это будет классический, обычный случай применения права, полностью соответствующий представлениям о здравом смысле.

