

Правила игры  
как нормативная  
система,

или

*Что общего между  
юриспруденцией  
и гейм-дизайном*

Владислав Архипов

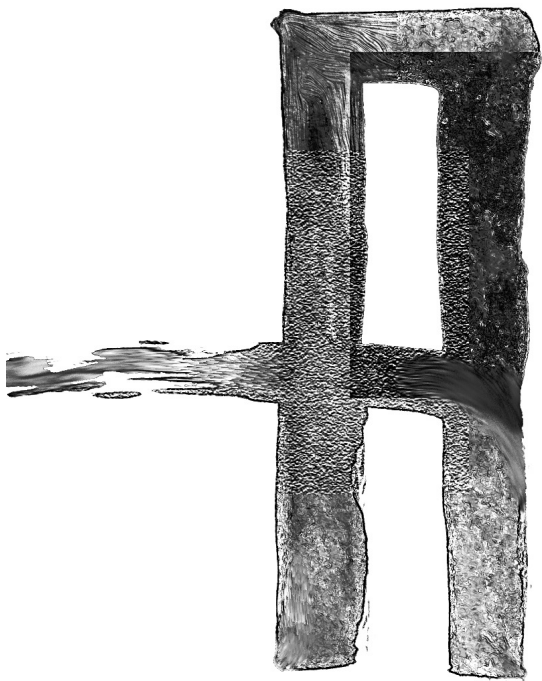
Кандидат юридических наук, доцент кафедры теории и истории государства и права юридического факультета Санкт-Петербургского государственного университета.

Адрес: 199026, Санкт-Петербург, Васильевский остров, 22-я линия, 7.

E-mail: vladislav.arkhipov@gmail.com.

Ключевые слова: право; компьютерные игры; виртуальное право; игровой дизайн; исследования видеоигр.

В статье представлена авторская точка зрения на соотношение гейм-дизайна и юриспруденции в связи с тем, что в современных



Американский писатель и де-факто популяризатор философии пост-модерна Роберт Антон Уилсон в послесловии к одной из своих книг рекомендовал читателям, желающим стимулировать творческое мышление, простое упражнение: взять два произвольных предмета и подумать, какие между ними могут быть связи. По всей видимости, именно такой методологией обусловлено весьма любопытное современное направление юридических исследований, в центре которого находятся компьютерные игры. Собственно, нет ничего удивительного в том, что данный феномен из области индустрии электронных развлечений может выступать *объектом* юри-

социально-гуманитарных науках актуализируется проблематика юридических аспектов компьютерных игр. Во-первых, право рассматривается как фактор, влияющий на гейм-дизайн с позиции регулирования интеллектуальной собственности. При этом уделяется внимание тому нетривиальному аспекту, что сам по себе процесс игры — это процесс творческий. Во-вторых, право рассматривается как фактор, определяющий содержание гейм-дизайна. Отдельные правовые институты позволяют включать новые элементы игровой механики, такие как, например, оборот виртуальной собственности за реальные деньги. Наконец, в-третьих (что самое любопытное), право само по себе может рассматриваться как разновидность гейм-дизайна (и наоборот). Как правовая система, так и правила игры по своей сути построены на одной и той же логике формализованных алгоритмов. Указывается возможность интерпрета-

ции правил игры (в первую очередь компьютерной) через призму классической структуры нормы права, включающей «гипотезу», «диспозицию» и «санкцию», то есть условия, при которых норма «срабатывает», само правило поведения и последствия за несоблюдение правила. «Нормы права» виртуального мира могут быть выражены на уровне «открытых» правил, которые игроки могут соблюдать или не соблюдать, и на уровне кода. В каждом случае при разработке виртуального мира перед дизайнером стоит выбор — какие правила оставить на уровне кода, а какие вынести на уровень виртуальных социальных отношений. При этом факт родства между правовыми системами и правилами игры также указывает на огромный творческий потенциал, который заключается в том, что в игровом дизайне возможны заимствования не только из экономической, но и, таким образом, из правовой системы.

---

дической науки (как и практически любой другой социальный феномен), однако какая сторона данного объекта может стать *предметом* правовых исследований? Ответ на этот вопрос может быть интересен не только юристу, но и любому, кто занимается исследованиями видеоигр, поскольку может прояснить неочевидные смысловые аспекты видеоигр. Попробуем исследовать этот вопрос, двигаясь в направлении от конкретных и очевидных позиций к более общим и нетривиальным.

### **Право влияет на гейм-дизайн**

Прежде всего ясно, что компьютерные игры относятся к юридической категории *результата интеллектуальной деятельности*, а именно объекта авторского права. Данная сторона компьютерных игр кажется прозрачной, однако это впечатление обманчиво. К какой категории объектов авторских прав можно отнести игры? На сегодняшний день положения российского законодательства принципиально в этой части не отличаются от правовых норм большинства других стран, поскольку основа-

ны на тех же международных актах, и предусматривают широкий выбор. Например, к числу объектов авторских прав относятся литературные и музыкальные произведения, произведения дизайна, произведения архитектуры, в том числе изображения, и т.д. Примечательно, что все эти категории, предусмотренные п. 1 ст. 1259 ГК РФ, а равно и другие, могут находить выражение в компьютерных играх. Самая простая правовая проблема, связанная с таким внутренним многообразием, заключается в определении соотношения прав между авторами всех возможных видов произведений, составляющих компьютерную игру. Данная проблема носит скорее практический, нежели теоретический, характер и, как правило, в большинстве случаев поддается решению.

Но в части рассмотрения компьютерной игры как результата интеллектуальной деятельности есть проблема и поинтереснее. Так, современный исследователь авторского права в отношении видеоигр Грег Ластовка отмечает:

...видеоигра требует сочетания действий игрока и программного обеспечения, а значит, можно утверждать, что ни один из ее сеансов не является раз и навсегда зафиксированным. Как и сеанс обычной игры, он зависит от конкретных действий конкретных игроков. И если мы это принимаем, то отсюда следует, что копирование одного лишь внешнего вида игры без копирования лежащего в ее основе кода может не являться нарушением, поскольку права [создателей игры] на аудиовизуальное представление игры не подлежат защите<sup>1</sup>.

И тогда на компьютерные игры можно взглянуть с необычного ракурса, представив их не в качестве продукта, который «поглощается» потребителем, а как инструмент для создания некоего творческого результата. Что, в общем-то, вполне соответствовало бы анализу компьютерных игр с точки зрения эстетики: пользователь (эстетический субъект) взаимодействует с игрой (эстетическим объектом), в результате чего формируется некий результат взаимодействия: уникальный аудио- и/или видеоряд — эстетический предмет. Справедливости ради следует отметить, что такой подход на практике не имеет распростране-

1. Lastowka G. Copyright Law and Video Games: A Brief History of an Interactive Medium // Academia.edu. URL: [http://www.academia.edu/4415769/Copyright\\_Law\\_and\\_Video\\_Games\\_A\\_Brief\\_History\\_of\\_an\\_Interactive\\_Medium](http://www.academia.edu/4415769/Copyright_Law_and_Video_Games_A_Brief_History_of_an_Interactive_Medium).

ния и вряд ли когда-либо его получит в чистом виде, поскольку сама логика отношений подсказывает, что ход игры в интерактивном продукте и создание нового объекта авторского права — разные по своей сути процессы. И все же американские юристы Кейн и Дюранске приводят интересный пример, который заставляет задуматься и над интеллектуальными правами игроков, привносящих в игровой процесс элемент творчества. Алисса Ла Роше, один из пользователей известного виртуального мира *Second Life*, зарегистрировала необычный товарный знак — свой «аватар» по имени *Aimee Weber*. В его описании содержались, в частности, следующие слова:

На крыльях и украшениях для волос используется голубой цвет. В отношении волос, глаз, бровей, губ, очков, ожерелья, лифа, браслета, на полосатом узоры рукавов и чулок, а также на носовой части и лодыжках ботинок используется черный цвет. Все графические контуры также выполнены в черном цвете. В отношении глаз, полосатого узора рукавов и чулок, а также в качестве контрастного элемента черных носков ботинок, в передней части ботинок и в отношении шнурков использован белый цвет. Для кожи используется персиковый цвет<sup>2</sup>.

Полагаю, коллеги-юристы сочли бы интересным вопрос о том, насколько правомерной является регистрация за игроком (пользователем) товарного знака, состоящего из элементов, являющихся интеллектуальной собственностью компании, которая поддерживает виртуальный мир. Более того, это наблюдение будет достойно внимания и в рамках игровых исследований, в частности в связи с анализом творческой активности игроков.

В общем и целом первый из рассмотренных подходов в сопоставлении права и компьютерных игр может быть отражен в высказывании «право влияет на гейм-дизайн». Влияет в том смысле, что юридические нормы необходимо учитывать при разработке отдельных игр. Это связано с общим и «обычным» практическим анализом правовых рисков при заключении лицензионных договоров, разработке соглашений с конечным пользователем и тому подобными вещами, составляющими повседневную жизнь юриста, клиентами которого являются коллективы разработчиков, игровые компании и другие субъекты индустрии компьютерных игр.

2. Цит. по: Дюранске Б. Т., Кейн Ш. Ф. Виртуальные миры, реальные проблемы // Правоведение. 2013. № 2. С. 131.

## Право определяет содержание гейм-дизайна

Можно, однако, взглянуть на соотношение юриспруденции и гейм-дизайна с другой стороны. Отдельные законодательные положения могут быть не только ограничениями, но и *инструментами реализации (enablers)* элементов игровой механики как таковой.

Скажем, до того как были разработаны правовые формы электронных денег и виртуальной валюты, допускающие оборот виртуальных предметов за реальные деньги, было чуть ли не невозможно включить эти элементы дизайна в игру. Из недавних нестандартных и примечательных решений в области игрового дизайна в данном направлении можно вспомнить введение «аукциона за реальные деньги» в резонансном проекте *Diablo III*, продолжающем ставшую классической серию видеоигр. Фактически разработчиками была легитимирована практика оборота виртуальных предметов за реальные деньги, получившая широкое распространение в предыдущих играх серии, но только на различных сторонних сервисах наподобие интернет-аукциона *Ebay*. Разумеется, оборот предметов без прямого или косвенного контроля разработчиков был чреват рисками для игроков (например, мошенничества одних пользователей по отношению к другим) и не был полноценно институционализирован.

В третьей игре авторы пошли на эксперимент и предложили интегрированную площадку, позволяющую не только торговать полученными виртуальными предметами между собой, но и делать это за реальные деньги — доллары США, евро и другую валюту. Победив, например, «босса» и заполучив редкий предмет, вы получали возможность продать его за сумму до 200 евро. Данная «выручка» зачислялась на счет игрока в системе *Battle.net*, после чего ее можно было выводить на счет в платежной системе *PayPal*, а затем уже — в обычный банк. Конечно, это было возможно не во всех юрисдикциях, но принципиально такая возможность присутствовала. По «форумным» слухам, некоторые из игроков имели весьма неплохой реальный доход от игры.

Еще дальше пошли разработчики *Entropia Universe*<sup>3</sup> — продолжения *Project Entropia* (несколько похожего по направленности и свободе действий на *Second Life*, однако более прямолинейно ориентированного на научно-фантастическую тематику).

3. См. URL: <http://www.entropiauniverse.com/>.

Сам по себе данный виртуальный мир заслуживает внимания тем, что вошел в Книгу рекордов Гиннеса в 2004 и 2008 годах как мир, в котором были проданы самые дорогие виртуальные объекты. Более того, по данным СМИ, в *Entropia Universe* позднее была проведена «финансовая операция» на сумму в общей сложности 635 тысяч долларов США — такова была совокупная цена сделок, связанных с инвестициями в виртуальную космическую станцию. Неудивительно, что предприниматель, получивший основной доход от данной операции, попал на страницы *Forbes*<sup>4</sup>.

А все дело в том, что финансовая модель данного виртуального мира предполагает свободную конвертацию «виртуальной» валюты в «реальную» — курс составляет 10 *PED (Project Entropia Dollar)* за 1 доллар США. Эти деньги можно снять в любой момент за вычетом комиссии при условии, что снимаемая сумма составляет 1000 *PED*, то есть 100 долларов США. Более того, шведская компания *MindArk*, поддерживающая данный виртуальный мир, пошла на беспрецедентный шаг, получив реальную банковскую лицензию шведского регулирующего органа<sup>5</sup>. *MindArk* при этом выпускает собственные «банковские лицензии» в виртуальном мире, и ее сервис, таким образом, интегрирует «виртуальный банковский сектор» в реальный<sup>6</sup>. Сколь бы незначительным данный факт ни был в общей массе мировых экономических отношений, он имеет самое серьезное значение для исследований видеоигр.

Рассмотренные феномены — лишь один из многих примеров того, как правовые институты могут определять вектор развития игровой индустрии. Они заставляют вновь обратиться к идее классика правовой мысли XX века Лона Л. Фуллера о том, что право не только ограничивает деятельность людей, о каких бы отношениях мы ни говорили, но и позволяет эту деятельность осуществлять, предоставляя те или иные институциональные

4. См.: Chiang O. Meet The Man Who Just Made A Half Million From The Sale Of Virtual Property // *Forbes*. 13.11.2010. URL: <http://www.forbes.com/sites/oliverchiang/2010/11/13/meet-the-man-who-just-made-a-cool-half-million-from-the-sale-of-virtual-property/>.

5. См.: Lee J. MMO Service Granted Banking License // *Gameindustry International*. 20.03.2009. URL: <http://www.gamesindustry.biz/articles/mmo-service-granted-banking-license>.

6. См.: *Entropia Universe to Auction Off the World's First Virtual Banking Licenses* // *MindArk Press-Release*. URL: [http://www.mindark.com/press/press-releases/documents/Entropia\\_Universe\\_Auction\\_Worlds\\_First\\_VirtualBankingLicenses.pdf](http://www.mindark.com/press/press-releases/documents/Entropia_Universe_Auction_Worlds_First_VirtualBankingLicenses.pdf).

формы. По его мнению, чтобы осмысленно взаимодействовать, люди нуждаются в определенных механизмах и каналах взаимодействия, которые позволят им структурировать и поддерживать систему взаимных ожиданий:

...если уж мы живем вместе со своими собратьями, то наши действия, будь они эгоистичными или альтруистичными, не могут быть эффективными, если только они не укладываются в какую-либо схему, которая приводит их в осмысленное соотношение с действиями других<sup>7</sup>.

Эта мысль, разумеется, никогда не соотносилась с соотношением права и гейм-дизайна напрямую, однако в контексте настоящего текста она представляется как нельзя более уместной. Если право может выступать в качестве некоей системы «каналов», через которые может реализовываться коммуникация в общественных отношениях в принципе, то вполне закономерно, что они включают в себя и отношения, возникающие в связи с разработкой компьютерных игр и участием в них.

### **Право — гейм-дизайн**

Право может налагать ограничения на реализацию творческих замыслов разработчиков компьютерных игр, а может предоставлять им новые возможности за счет институционализации бывших ранее нереализуемыми на практике форм взаимодействия. Но что объединяет право и гейм-дизайн как таковые? На первый взгляд сходства между данными феноменами мало, ведь право — это нечто «серьезное», тогда как сложно представить себе что-либо более несерьезное с точки зрения общественного сознания (а не бессознательного!), чем игры, особенно компьютерные. Однако если рассмотреть эту проблему более детально, выводы окажутся прямо противоположными.

*И право, и правила игры представляют собой формальные системы, а нередко — и формальные модели социальной жизни.* По большому счету и в основе юридической логики, и в основе игровой механики лежит один и тот же принцип, основанный на разного рода *формализованных алгоритмах*. Так, в теории права чаще всего логическая структура правовой нормы разбивается на три элемента — гипотезу, диспозицию и санкцию.

7. Fuller L.L. The Case Against Freedom//The Principles of Social Order. Portland, OR: Hart Publishing, 2001. P. 320–321.

Гипотеза описывает условия, при которых норма «срабатывает», диспозиция — само правило поведения, которое необходимо реализовать при условии, что наступили условия, отраженные в гипотезе, а санкция — последствия за несоблюдение правила, указанного в диспозиции либо — реже и при условии, что теоретически признается наличие не только «негативных», но и «позитивных» санкций, — за соблюдение. Например, гипотеза может устанавливать необходимость достижения определенного возраста, диспозиция — определять действия, которые по достижению данного возраста следует совершить, а санкция — последствия за несовершение данных действий. При этом следует обратить внимание на то, что логическая структура нормы права не совпадает с правовым текстом, например с законодательным актом. Последний создается таким образом, чтобы он (в идеале) гармонично вписывался в правовую систему, был удобен для восприятия по крайней мере профессионалами и допускал адекватную интерпретацию при правоприменении. Логическая структура нормы права чаще всего реконструируется из нескольких правовых текстов. Можно даже сказать, что правовая система — это та же самая виртуальная реальность (что особенно гармонично выглядит с позиций социального конструктивизма в духе Питера Бергера и Томаса Лукмана), в которой есть свои правила. В этом смысле правовые нормы — те же правила игры.

Из приведенного общего рассуждения закономерно следует по крайней мере два наблюдения, которые будут интересны в контексте прежде всего многопользовательских ролевых онлайн-игр.

Во-первых, при разработке виртуального мира с этой точки зрения всегда возникает дилемма — какое «регулирование» оставить на уровне кода, а какое вынести на уровень виртуальных социальных отношений между игроками. Первая из составляющих дилеммы уже в целом была исследована в отношении проблем регулирования интернета как такового. Например, в работе известного американского ученого, основоположника современного дискурса интернет-права, гарвардского профессора Лоренса Лессига «Лошадиное право: какой урок может преподнести киберправо»<sup>8</sup>, идеи которой впоследствии были развиты им

8. См.: *Lessig L. The Law of the Horse: What Cyberlaw Might Teach*//Berkman Center for Internet & Society at Harvard University Website. URL: <http://cyber.law.harvard.edu/works/lessig/finalhls.pdf>.



в книге «Код 2.0» (*Code 2.0*)<sup>9</sup>, «самобытность» предмета интернет-права, или «киберправа», как раз и обосновывается в том числе тем, что только в этой области может быть полноценно изменены сами принципы архитектуры регулируемого пространства — подход, невозможный в реальном мире, в котором законы физики все еще упрямо ускользают от человеческого законодателя. А ведь такой же подход чаще всего и прослеживается в онлайн-играх, особенно если речь идет о тех же отношениях, складывающихся вокруг «виртуальной» собственности. Скажем, в крупных коммерческих проектах — *Everquest II*<sup>10</sup>, *World of Warcraft*<sup>11</sup> и т.п. — в большинстве случаев данные отношения регулируются на уровне кода. Иными словами, игроки не могут изменить данное правило и, в общем-то, не могут его не соблюдать в виртуальном мире — это главное, но принципиально единственное отличие норм «виртуального права» (правил игры) от «реальных» правовых норм.

Однако в проектах типа *Wurm Online*<sup>12</sup>, которые носят, скорее, экспериментальный характер, значительный объем регулирования вынесен с уровня кода на уровень социального взаимодействия между игроками в «виртуальном» мире. Так, автор данной статьи, привыкший к регулированию на уровне кода, был однажды исключен из игрового сообщества за то, что нарушил, судя по всему, созданные игроками правила собственности. «Созданные» — то есть институционализированные в результате повторяющихся актов взаимодействия в «виртуальном» мире. «Судя по всему» — поскольку никто так и не пояснил причин исключения. Этот случай, кстати, хорошо демонстрирует потенциал виртуальных миров как пространства для моделирования и социального эксперимента. Можно представить себе эмоции юриста, подвергнутого ostracism безо всякого намека на надлежащую процедуру и предоставления права на защиту.

Второе направление рассуждений, которое потенциально следует из суждения о принципиальном сходстве между правовой системой и правилами игры, заключается в том, что в теории и философии права лежит гигантский нереализованный потенциал для гейм-дизайна. Уже давно не вызывает удивления применение экономических моделей при построении виртуаль-

9. См., напр.: *Idem*. *Code 2.0*//Code v2. URL: <http://codev2.cc>.

10. См. URL: <http://www.everquest2.com>.

11. См. URL: <http://wow-europe.com/>.

12. См. URL: <http://wurmonline.com/>.

ных миров или даже однопользовательских компьютерных игр. Но почему бы не обратить внимание и на модели правовой системы, которые также могут быть использованы для придания большей реалистичности виртуальным социальным отношениям, что было бы, вне всякого сомнения, любопытно как в исследовательском, так и в практическом игровом плане?

Теория другого классика англоязычной юриспруденции, Герберта Харта, предполагает, что в юридическом разрезе общества существует на самом деле не одна, а две группы норм, условно называемые первичными и вторичными нормами<sup>13</sup>. Первичные нормы регулируют правила поведения с субстанциональной точки зрения — это нормы материального права, предусматривающие правила поведения как таковые (императивные нормы, определяющие обязательный вариант поведения, и диспозитивные нормы, предусматривающие правило поведения на случай, если стороны сами не установили иное в допустимых пределах). Вторичные нормы — это правила признания, правила изменения и правила суда. Правила признания определяют порядок легитимации всех правовых текстов, например то, что обязательными для всех являются только те тексты, которые приняты представительным органом в установленном порядке. Правила изменения устанавливают порядок внесения изменений в существующую правовую систему таким образом, чтобы эти изменения также были легитимными. Правила суда определяют порядок разрешения юридических конфликтов.

Собственно, у Харта далеко не самая сложная модель правовой системы, но можно усмотреть определенный потенциал ее реализации и в виртуальных мирах. Отчасти он уже осуществляется в отдельных проектах экспериментального характера — допустим, в действующей на сегодняшний день многопользовательской текстовой ролевой онлайн-игре (этот жанр, технически основанный на протоколе *telnet*, известен под аббревиатурой *MUD*, часто расшифровывающейся как *Multi-User Dungeon*) *Achaea*<sup>14</sup> есть свои аналоги перечисленных правил. А ведь возможна имплементация в виртуальный мир и более интересных и развернутых аналогий из теоретических конструкций, известных многовековой истории юридической науки. Взять хотя бы множество исследований и предложений, связанных с собственностью, которые, будучи «внедрены» в виртуальный мир, с од-

13. См.: Hart H. L. A. The Concept of Law. Oxford: Clarendon Press, 1994.

14. См. URL: <http://achaea.com/>.

ной стороны, обогатили бы игровую механику, а с другой — добавили бы аспект моделирования и апробации соответствующих концепций для исследовательских целей, связанных с интересами реального мира.

Более того, создание компьютерной игры или виртуального мира само по себе можно рассматривать как своего рода создание правовой системы внутри уже существующей правовой системы, от которой она зависит. Это суждение включает в себя на деле все три подхода к оценке соотношения права и гейм-дизайна, рассмотренные в рамках настоящего текста. Собственно, эта точка зрения в определенном смысле и была принята разработчиками из *MindArk* в рассмотренном ранее примере. Проблема на данный момент заключается только в том, что в мире, по всей видимости, есть не так много юристов, увлеченных игровым дизайном, и не так много гейм-дизайнеров, увлеченных юриспруденцией. Однако с учетом того, что компьютерные игры уже давно потеряли статус феномена информационной субкультуры и занимают все более и более значимое место в современном обществе (хотя бы в контексте актуальных проблем «геймификации» профессиональной деятельности и образования), нельзя исключать, что количество энтузиастов в данном направлении со временем будет только расти.

---

#### **Game Rules as a Normative System, or What Do Common Law and Game Design Have in Common**

**Vladislav Arkhipov.** PhD in Law, Associate Professor of the Department for Theory and History of Law and State of the Faculty of Law of the Saint Petersburg State University.

Address: 22nd Line of Vasilievsky Ostrov, 199026 Saint Petersburg, Russia.  
E-mail: vladislav.arkhipov@gmail.com.

**Keywords:** law; computer games; virtual law; game design; Game Studies.

The article suggests an original view on the correlation between game design and jurisprudence, connected with the fact of increasing attention paid to the legal aspects of computer games in modern social sciences and humanities. First of all, law may be understood as a factor which affects game design from the

standpoint of intellectual property regulation. That said, a non-trivial aspect is stressed: the process of playing is a creative process. Second, law may be viewed as a factor which determines the design content. Specific legal institutes allow including new elements of game mechanics, e. g. virtual property being traded for real money. Third (which is the most interesting), law itself can be viewed as a specific incarnation of game design (and vice versa). Both the legal system and game rules are, in essence, based on the same logic of formalized algorithms. It may be interesting to interpret game rules (above all, computer game rules) in light of the classic structure of the legal norm, which includes “hypothesis,” “disposition” and “sanc-

tion,” i. e. conditions whereupon the norm “fires,” the behavior rule itself, and the consequences for non-compliance. The “legal norms” of a virtual world can be expressed at the level of “open” rules, which are up to players to abide by or not to abide by, and at the level of code. Each time, the designer faces the choice between leaving the rules at the level of

code or bringing them up to the level of virtual social interactions. The fact of similarity between legal systems and game rules also signifies a vast creative potential, which implies that game design may borrow ideas not only from economic system, but therefore from legal systems as well.

## References

- Chiang O. Meet The Man Who Just Made A Half Million From The Sale Of Virtual Property. *Forbes*, November 13, 2010. Available at: <http://forbes.com/sites/oliverchiang/2010/11/13/meet-the-man-who-just-made-a-cool-half-million-from-the-sale-of-virtual-property/>.
- Duranske B. T., Kane S. F. Virtual'nye miry, real'nye problemy [Virtual Worlds, Real Worlds Issues]. *Pravovedenie* [Legal Studies], 2013, no. 2.
- Entropia Universe to Auction Off the World's First Virtual Banking Licenses. *MindArk Press-Release*. Available at: [http://mindark.com/press/press-releases/documents/Entropia\\_Universe\\_Auction\\_Worlds\\_First\\_Virtual-BankingLicenses.pdf](http://mindark.com/press/press-releases/documents/Entropia_Universe_Auction_Worlds_First_Virtual-BankingLicenses.pdf).
- Fuller L. L. The Case Against Freedom. *The Principles of Social Order*, Portland, OR, Hart Publishing, 2001.
- Hart H. L. A. *The Concept of Law*, Oxford, Clarendon Press, 1994.
- Lastowka G. Copyright Law and Video Games: A Brief History of an Interactive Medium. *Academia.edu*. Available at: [http://academia.edu/4415769/Copyright\\_Law\\_and\\_Video\\_Games\\_A\\_Brief\\_History\\_of\\_an\\_Interactive\\_Medium](http://academia.edu/4415769/Copyright_Law_and_Video_Games_A_Brief_History_of_an_Interactive_Medium).
- Lee J. MMO Service Granted Banking License. *Gameindustry International*, March 20, 2009. Available at: <http://gamesindustry.biz/articles/mmo-service-granted-banking-license>.
- Lessig L. The Law of the Horse: What Cyberlaw Might Teach. *Berkman Center for Internet & Society at Harvard University Website*. Available at: <http://cyber.law.harvard.edu/works/lessig/finalhls.pdf>.