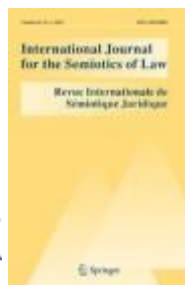


Как базовые правила составляют виртуальный мир?



Pałosz, R. How Do Base Rules Constitute a Virtual World?. *Int J Semiot Law* 35, 1879–1901 (2022).
<https://doi.org/10.1007/s11196-022-09903-8>

Сигнальный перевод 2022 г. Куприяновский В.П. v.kupriyanovsky@rut.digital

Абстракт

Классическая теория правил и норм, основанная на теории институциональных фактов Джона Серла, не позволяет рассматривать директивы, закодированные в информационных и коммуникационных технологиях (ИКТ), как правила. В эпоху растущей зависимости от ИКТ важно разработать надлежащую онтологическую основу для обсуждения ранее неизвестных вопросов. Цель статьи состоит в том, чтобы охарактеризовать правила, установленные языком кода, и показать, чем они отличаются от чисто социальных институциональных правил. Анализ основан в основном на теории Яапа Хаге о правилах как ограничениях возможных миров. Понимание Хаге позволяет объяснить, как встроенные в код правила регулируют функционирование непреднамеренной компьютерной системы. В качестве полезного представления отношений между базовыми правилами и институциональными правилами автор представляет пример виртуальных миров массовых многопользовательских онлайн-игр, которые представляют собой пространства, способствующие возникновению сложных нормативных социальных порядков. Они очень наглядны, когда речь идет о различии между цифровыми и социальными измерениями, показывая, таким образом, как человеческая культура способна процветать поверх цифровых фактов, которые функционируют как независимые от наблюдателя физические грубые факты. Это возможно, потому что базовые правила накладывают ограничения на систему, которая их обрабатывает, посредством которой они представляют собой цифровые факты, а не напрямую определяют поведение пользователей. Анализ направлен на предоставление инструментов для будущей разработки соответствующей правовой базы для анализа цифрового слоя реальности.

Введение

Утверждения о жестком переплетении обыденной жизни с информационно-коммуникационными технологиями (ИКТ) уже не вызывают споров и уже не воспринимаются как проявление научно-фантастических наклонностей более вспыльчивых ученых. Как отмечают Иде и Малфурис в [21], люди не просто создают технологии, но и находятся в постоянном взаимодействии с ними. Мы не только действуем, но и думаем воплощенными, и таким образом технологии влияют на наши действия, обладая аффордансами, которые формируют наше мышление, что делает их частью нашего разума. Один из примеров представлен Бергеном и Вербеком, которые в [4] изучают случай Habitica — программного обеспечения, которое мотивирует пользователя работать над своими привычками посредством геймификации. Цели, поставленные пользователем, представлены в виде фантастических монстров, которых нужно

победить, а пользователь изображен в виде аватара героя, который сражается с ними (также вместе с друзьями) в обмен на опыт и добычу, подобно системам, принятым в ролевых играх (РПГ).

О дальнейшем погружении человечества в виртуал недавно заявил Марк Цукерберг, когда сообщил о ребрендинге Facebook на Meta, что означало начало работы компании по созданию «метавселенной», якобы совершенно нового способа взаимодействия с другими через паутина. Meta — не единственная компания, которая видит будущее в метавселенной; его сопровождают другие крупные технологические гиганты, такие как Microsoft или Google. Все они, похоже, преследуют одну и ту же цель, развивая технологии VR и AR, чтобы сделать мир более простым и приятным для восприятия с помощью технологий [18].

Вышеизложенное следует рассматривать не как очередную технологическую революцию, а скорее как следствие процесса, начавшегося с созданием Интернета. Однако она вновь ставит вопрос об отношениях между виртуальным и реальным, об их взаимоотношении и онтологическом построении. Вопрос важен как никогда, потому что развитие метавселенной предвещает еще более сильное влияние технологий на нашу повседневную жизнь. Это неизбежно приведет к возникновению различных правовых проблем, причем не только самых очевидных, касающихся нарушения прав интеллектуальной собственности, но и связанных с причинением личного вреда пользователям метавселенной. Излишне говорить, что эти проблемы не будут иметь нового качества, неизвестного ранее. Однако кажется, что в будущем их может стать больше.

Наиболее разрекламированные черты метавселенной напоминают так называемые виртуальные миры. На данный момент я понимаю их как программное обеспечение, предназначенное для имитации вымышленной реальности и одновременного поощрения социальных взаимодействий между тысячами игроков. Наиболее ярким примером такого виртуального мира являются массовые многопользовательские онлайн-игры (MMOG). Во время своего «золотого века», примерно в 2010 году, они вызвали живой интерес к социальным наукам. Многие ученые того времени были так увлечены возможностью «заселить» виртуальные пространства, что писали о них так, как если бы они действительно были мирами, отличными от физического мира. Хотя сегодня может быть довольно забавно читать работы, которые представляли виртуальные миры как реальности, не зависящие от физического мира, в них ставились важные вопросы об отношениях между физическим и виртуальным. Как никакое другое программное обеспечение, виртуальные миры дают пользователю ощущение пребывания внутри них. Спроецированная метавселенная также направлена на то, чтобы обеспечить захватывающий опыт пребывания где-то еще. Затем стоит вернуться к обсуждению виртуальных миров, поскольку они способны создавать новые среды для построения над ними социальных нормативных порядков. Представляя вымысел альтернативной реальности, они помогают нам ясно понять, как их сообщества строят внутри свои собственные культуры, включая сложные нормативные порядки. Необычайный потенциал виртуальных миров для этой цели недавно указал Джейсон Грант Аллен:

MMORPG предлагают богатый и сложный контекст для разработки структуры систем правил и ставят некоторые важные вопросы о формализации способов действия и деонтических способов, а также о взаимодействии между наборами правил, которые вложены друг в друга [1, с. 20].

Однако правовые концепции, которыми мы обладаем в настоящее время, представляются несоответствующими задачам надлежащего регулирования отношений, опосредованных цифровой средой. В статье я стремлюсь представить полезность теории правил Яапа Хаге как ограничения возможных миров при описании цифровой реальности, что могло бы помочь в разработке надлежащей правовой базы. Во-первых, я кратко представлю характеристики виртуальных миров и недостатки их правовой дискуссии. Затем я попытаюсь заложить философскую основу для дальнейшего обсуждения, сравнивая два подхода к построению онтологии виртуальных сред (и виртуальных миров в их числе) — постфеноменологический и второй, уходящий корнями в теорию институциональных фактов Джона Серла. После выявления недостатков второго в описании цифровой сферы я предлагаю понятие базовых правил, основанное на теории Яапа Хаге. Это правила, налагаемые на виртуальный мир в результате работы программного обеспечения. Поскольку теория Хейджа не рассматривает правила как речевые акты, отсутствие интенциональности компьютера не препятствует объяснению того, как он может генерировать понятную виртуальную архитектуру. Это показывает, что более широкое применение теории Хейджа привело бы к лучшему приспособлению существующих правовых понятий к новым цифровым контекстам.

Виртуальные миры

С сегодняшней точки зрения решение проблемы виртуальных миров может показаться неактуальным. Большая часть литературы по этой теме была опубликована в период с 2006 по 2009 год, когда виртуальные миры были на пике своей популярности (ярчайшим примером является World of Warcraft («WoW») [5], у которого на пике было около 12 миллионов подписчиков). его популярности в 2010 г.) [33]. Увлечение новыми формами досуга в киберпространстве, позволяющими пользователям играть роль героев фэнтези или научной фантастики, нашло отражение и в академической работе того времени. Растущая популярность виртуальных миров также инициировала серию публикаций в юридических журналах, которые пытались решить потенциальные юридические трудности, которые могли возникнуть или уже возникли в их сообществах. Большинство из них были посвящены частному праву, и их предметом была, прежде всего, проблема существования виртуальной собственности.

Прежде всего, его популярность значительно уменьшилась. Судьба World of Warcraft ("WoW"), самого известного образца этого жанра, является хорошей иллюстрацией. 6 лет назад, когда Blizzard Entertainment в последний раз публиковала информацию о количестве своих подписок, оказалось, что оно почти вдвое меньше, чем в 2010 году [37]. Комментируя существующую литературу об отношениях между миром права и виртуальными мирами, Пшемислав Палка метко отмечает, что оптимистические прогнозы некоторых ученых о возрастающей роли виртуальных миров оказались совершенно неверными. фундаментальная ошибка пионеров правовых исследований в виртуальных мирах. А именно, они пытались решить нормативные проблемы, связанные с «виртуальной собственностью», без предварительной концептуальной работы [30, с. 104].

Однако только то, что что-то не популярно и не вошло в повседневную жизнь людей, не означает, что оно не заслуживает более глубокого осмысления. Виртуальные миры по-прежнему обладают качествами, которыми они обладали 15 лет назад, поскольку они по-прежнему являются платформами для живого человеческого взаимодействия. Они могут предоставить нам еще больше данных, если учесть, что большинству самых популярных MMOG уже почти 20 лет. Можно сказать, что из-за их настойчивости у них есть собственная история, как у EVE Online. Рассматриваемая игра была ареной многих политических, экономических и военных событий, которые сформировали саму Еву для будущих пользователей. Гроен [18] записал первые годы истории виртуального мира, описав людей, интересы и геополитику, которые в конечном итоге сформировали среду для всех остальных участников игры. Влияние столкновений между организациями, управляемыми игроками, имело значение для опыта каждого пользователя. Примером может служить победа альянса Band of Brothers над Иерихонской фракцией, которая одновременно была победой агрессивных, военизированных тарный геймплей над мирным видением игры, основанной на торговле. Доминирование BoB в последующие годы определило геймплейные стандарты для всех [18, с. 79].

Иммерсивная сила создания виртуального мира очаровала некоторых исследователей из разных областей гуманитарных наук: социологии, экономики, права. Даже несмотря на этот интерес, понятие виртуального мира до сих пор не имеет общепринятого определения на сегодняшний день. Необходимо точно определить, в каких цифровых средах появились сложные нормативные порядки поверх их базовых правил.

Эдуард Кастронова понимал термин виртуальный мир очень широко (используя словосочетание «синтетический мир»). По его словам, виртуальным миром может быть любое виртуальное пространство, которое позволяет взаимодействовать между людьми в пространстве, созданном цифровым способом. Он представляет «таксономию» виртуальных миров, учитывающую три измерения: количество игроков в виртуальном мире, его жанр и наличие ИИ. продвижения размеров, упомянутых выше. Шутеры от первого лица (FPS) имеют небольшую популяцию игроков, почти не существующий или простой ИИ, и их игровой процесс сводится к стрельбе по очкам. Они оставляют мало места для социального взаимодействия, так как длятся в течение одного матча, происходящего на небольшой карте, играющей роль арены. Социальные миры — это постоянные пространства, предназначенные для того, чтобы люди могли общаться в цифровой среде, которую сообщество может творчески изменять, например, путем создания новых объектов. Поскольку они существуют независимо от пользователей, они предлагают гораздо больше возможностей для развития сложных социальных институтов. Третий тип виртуальных миров Кастронова — это MMORPG, которые являются постоянными и позволяют постоянно взаимодействовать большим группам игроков, как и социальные миры. Однако в них больше контента, чем в виртуальных мирах: закодированные миссии, сложные шаблоны ИИ, справочная информация об истории и знаниях виртуального мира. Они содержат обширные территории для исследования для пользователя, который взаимодействует с ними через аватар, визуальное представление игрока, посредством которого они взаимодействуют с виртуальными объектамиFootnote5 и другими аватарами. Непрерывное взаимодействие между пользователями приводит к созданию виртуальной мировой экономики и особой культуры, основанной на сложных наборах возникающих институтов. Пользователям назначаются уставы, связанные с определенными ролями, которые они должны играть в виртуальном обществе [12, с. 103–125].

Я принимаю более узкое понимание виртуального мира, ограничивая его только теми средами, которые соответствуют условиям виртуального мира MMORPG, как это определено Кастроновой. Виртуальные миры, такие как MMOG, создаются скорее как пространства для действий, предпринимаемых игроками, и оставляют много места для создания их собственной культуры, ранее не разработанной разработчиком. Пользователи постоянно добавляют в игру новый контент, одновременно разрабатывая ее и согласовывая ее форму с владельцами платформы [38, с. 145–150]. По этой причине деятельность, осуществляемая в виртуальном мире, не обязательно является игрой как таковой. Свободный дизайн виртуальных миров позволяет пользователям решать, как использовать предоставленные инструменты. Это зависит от намерений вовлеченных людей. Вот почему я придерживаюсь термина пользователь при упоминании тех, кто участвует в функционировании виртуального мира.

Болстрофф и др. [7] предложили четыре черты, которые вместе взятые подчеркивают характеристики виртуальных миров. В принципе, виртуальные миры: (1) должны быть пространствами в виртуальной реальности с возможностями для исследования, наполненными объектами для взаимодействия; (2) должен позволять исследование и взаимодействие, опосредованное визуальным представлением пользователя, который является частью мира (аватар); (3) должен иметь многопользовательский характер – каждый виртуальный мир представляет собой социальное пространство, объединяющее тысячи пользователей, позволяющее им участвовать в различных социальных действиях; (4) являются постоянными, что означает, что они существуют, даже если некоторые из участников выходят из системы в любой момент времени, что открывает возможность для развития сложных институциональных порядков, которые формируют сам виртуальный мир.

Прежде чем двигаться дальше, следует сделать две оговорки по поводу приведенного выше списка. Во-первых, виртуальные миры, очевидно, не являются пространствами в физическом смысле. Это графические представления пространств, которые наблюдает пользователь с индивидуальной точки зрения, чтобы они могли воспринимать их как отдельные пространства. Во-вторых, устойчивость виртуальных миров зависит от функционирования серверов, на которых они размещены. Если сервер отключается, соответствующие виртуальные миры перестают существовать (даже если только временно). Таким образом, в конечном счете конститутивным для виртуальных миров является не их онтологический статус, который ничем не отличается от других программ, а то, как пользователи должны воспринимать их: как если бы они были постоянно существующими пространствами.

Последние два из вышеперечисленных Единые черты виртуальных миров являются решающими с точки зрения установления их отличий от других цифровых сред. Аватары обеспечивают иммерсивное, воплощенное взаимодействие с другими пользователями. Это делает опыт более прямым. Аватар начинает функционировать как часть личности пользователя. В силу доминирующего социального аспекта попадание в проектируемую вымышленную реальность не означает, что действия игроков не оказывают реального влияния на их жизнь — социальная реальность виртуальных миров «тесно переплетена» с внешней реальностью [6, с. 7]. Иными словами, входя в вымышленное пространство — творение авторов игры — вы одновременно попадаете в социальную реальность, которую сложно назвать выдуманной. Живучесть виртуальных миров гарантирует, что действия, совершаемые внутри них, имеют значение, а их последствия видны долгое время.

Такой опыт возможен благодаря особому дизайну правил виртуальных миров. Только благодаря тому, что закодированные правила построены определенным образом, виртуальные миры можно отличить от других цифровых сред. Однако не было показано, что эта самая базовая структура виртуальных миров является одним из факторов, определяющих их мировоззрение. Прежде чем анализировать другие аспекты виртуальных миров, важно сосредоточиться на фундаментальных правилах, составляющих основу для этих социальных взаимодействий. Эта статья призвана дать надежное описание их характера. В результате этих взаимодействий возникают новые нормативные социальные порядки. Они являются эффектами вовлечения пользователей в жизнь виртуального мира, повышения реалистичности последнего, являясь закономерным результатом его яркой социальной жизни. Следовательно, правильное проектирование правил вместе с конституируемыми поверх них социальными правилами более высокого уровня является одним из необходимых условий функционирования виртуальных миров.

Даже если виртуальные миры принципиально построены так же, как и другие типы программного обеспечения, только они обеспечивают такое глубокое погружение в цифровую реальность, которое происходит не только за счет графического представления и реализации отзывчивой, интерактивной среды. Это погружение происходит в лучшем случае из их социальных аспектов, только усиливается факторами, описанными выше. Они отличаются от других цифровых сред тем, что допускают частое и усиленное взаимодействие за счет того, что пользователи являются создателями собственного контента, а не только простым и очевидным способом создания новых цифровых объектов. Контент, который они создают, носит социальный характер. Во время первой премьеры World of Warcraft Classic в 2019 году пользователи выстроились в очередь, ожидая своей очереди, чтобы убить мобов, что необходимо для достижения прогресса в игре. Проблема существовала из-за того, что в стартовой локации игры одновременно появлялись тысячи людей и должны были выполнять абсолютно одинаковые квесты, требующие убийства упомянутых мобов. В результате mobs возрождались слишком медленно, чтобы все могли убить их сразу. Поэтому, как и в примере Маккормика [27, с. 14] был создан эмерджентный социальный порядок — линия, формирующая пользовательский опыт.

Описание границ между виртуальными мирами и физической реальностью традиционно основывалось на понятии магического круга: области, в которой происходит действие, изолированной от внешнего влияния. Эта область может быть ограничена физическими признаками (например, забором или стеной), хотя что действительно отделяет ее от внешнего мира, так это намеренный статус, присвоенный ей сообществом. Иван Моска описывает магический круг как назначенную границу, «составленную человеческой интерпретацией и социальной онтологией» [27, с. 612].

Однако многие этнографы заметили, что между двумя областями нет разделения. И цифровой, и физический миры влияют друг на друга, указывая на то, что границы между мирами не являются непроницаемыми. Т.Л. Тейлор описал, как работа и игра сливаются в случае сильных игроков, которые часто выполняют утомительные и повторяющиеся задачи для достижения сложных целей в виртуальном мире [36, стр. 88–90]. Boelstroff представил подробное описание того, как сообщества Second Life функционируют как внутри, так и вне виртуального мира [6]. Кастронова выделила 3 «прокола в мембране»: рынки, политика и право. Когда виртуальные

предметы начали приобретать реальную ценность, они быстро превратились в товары, покупаемые и продающиеся за настоящие валюты. Потенциальными источниками конфликтов стали выступать экономические интересы сторон, вовлеченных в торговлю реальными деньгами («PMT»), а также девелоперов, которые в большинстве случаев не допускают такой практики [11, с. 151–158].

Богатая литература по этому вопросу показывает, что следование по пути, заданному аналогией с магическим кругом, делает невозможным полное понимание сложности отношений между виртуальным и реальным мирами. Предположение о единой границе между двумя реальностями кажется еще более упрощенным, когда речь идет об анализе отношений между различными нормативными порядками, регулирующими действия пользователей виртуальных миров. Все действия пользователей подлежат регулированию многими дискретными и формативными ордерами [1, с. 7–8]. Во многих случаях они конфликтуют друг с другом таким образом, что нет простого решения. Эти конфликты лучше всего видны в широко обсуждаемой области так называемой «виртуальной собственности». Упомянутая ранее практика PMT является хорошим примером того, как официальные правовые системы могут быть неэффективными применительно к отношениям, опосредованным виртуальным миром. Большинство лицензионных соглашений с конечным пользователем («ЛСКП») запрещают передачу виртуальных предметов в обмен на реальные деньги. Однако рынок виртуальных товаров по-прежнему очень распространен. После экономического кризиса в Венесуэле многие семьи начали зарабатывать на жизнь, убивая зеленых драконов в классической MMORPG RuneScape. Доход, который можно получить от продажи предметов, выпадающих из драконов, может достигать 400 долларов в месяц [28]. Это широко распространенная практика, хотя лицензионное соглашение RuneScape также запрещает RMT.

Пример RuneScape показывает, почему виртуальные миры обладают таким потенциалом для возникновения уникальных социальных порядков. Разработчики могут эффективно обеспечивать соблюдение лицензионных соглашений с конечным пользователем, изменяя код игры, что делает невозможным передачу «виртуальной собственности». Однако в принципе они сохраняют возможность передачи виртуальных предметов между пользователями через аватары, хотя это и вынуждает разработчиков искать отдельные случаи PMT, а не бороться с самим явлением. Они делают это потому, что без средств для передачи предметов, одного из наиболее важных социальных аспектов виртуальных миров, виртуальная экономика, созданная пользователями, будет нарушена. Благодаря этому виртуальные миры сохраняют потенциал для создания дискретных социальных порядков. В противном случае, если бы разработчики ограничивали социальные аспекты виртуальных миров, а не только упомянутый выше, это неизбежно привело бы к снижению популярности и падению прибыли компании. Чтобы построить успешное сообщество, людям нужна большая степень свободы.

Взаимодействия между пользователями, как и в случае RMT, регулируются одновременно различными дискретными порядками, что делает невозможным классифицировать их как происходящие «внутри» или «вне» виртуального мира. Относиться ко всем действиям как к реальным, потому что разделение их на «виртуальные» и «реальные» создает иллюзию того, что некоторые из них не следует рассматривать как влияющие на жизнь пользователей. Каждое действие, совершаемое в виртуальном мире, например передача виртуального предмета, небезразлично для управления поведением пользователей. В этом контексте применение аналогии с магическим кругом кажется не соответствующим действительности.

Таким образом, анализируя ландшафт различных порядков, регулирующих виртуальные миры, я оставляю аналогию с магическим кругом. Экспоненциальное развитие инфосферы Флориды [17] (см. раздел 4 ниже) показывает, что на самом деле виртуальные миры были, возможно, первым примером слияния реальностей в таком большом масштабе. Это не отдельные реальности; они являются расширениями нашей реальности, опосредуя наши взаимодействия с другими и тем самым формируя их особым образом. Виртуальные миры очень близки к смешанным пространствам, описанным Дэвидом Беньоном, а именно к пространствам, которые объединяют физическую реальность с цифровой реальностью, такие как VR googles или QR-коды [3]. Оба типа сред, смешанные пространства и виртуальные миры, погружают пользователя и создают у него впечатление присутствия внутри них. Как никакие другие ИКТ, виртуальные миры имеют возможность формировать своих пользователей благодаря воплощению через аватар и иммерсивный дизайн. Ното faber Иде и Малфуриса создают виртуальные миры точно так же, как они их создают. По словам Ника Йи [39], MMORPG стали для многих пользователей частью повседневной жизни, став ближе к «второй работе», чем к местам, оторванным от реальности. Они формируют их так, как не ожидали.

Чтобы признать приведенные выше замечания в нормативной сфере, лучше заменить устаревшее понятие магического круга понятием регулятивной среды, созданным Роджером Браунсвордом. По его собственным словам: «регуляторная среда — это такая среда, в которой регуляторы стремятся направить поведение подконтрольных им субъектов с помощью различных сигналов, направляющих действия» [10, с. 302]. В определенной регулятивной среде правила могут исходить от разных регуляторов и решать различные проблемы противоречивым образом. Однако на отдельных пользователей распространяются все эти правила одновременно, и от них зависит, как они будут реагировать. Восприятие виртуальных миров как регулятивной среды также расширяет нашу перспективу. Поскольку мы стремимся выявить все возможные способы, с помощью которых регулирующие органы направляют поведение, мы должны обращать внимание не только на те системы, которые направляют поведение пользователей посредством прямых норм, предназначенных для исполнения сознательными агентами: официальное законодательство, лицензионное соглашение с конечным пользователем или нормы, созданные сообществом. Базовые правила размещены на самом базовом уровне, который оказывает гораздо более прямое влияние на поведение пользователя, чем источники, упомянутые выше. Внутри этого слоя находятся правила, принадлежащие коду виртуального мира, составляющие его архитектуру (в терминах Лессига, см. [23], также позже в разделе 6 документа) и регулируют возможные действия, которые можно предпринять в конкретном виртуальном мире. В оставшейся части статьи будет показано, как можно построить сложные институциональные системы поверх цифровых сред, созданных базовыми правилами.

Это не случайно, что именно виртуальные миры породили представления о жизни в цифровой реальности, поскольку они построены таким образом, что, кажется, обещают бегство от реальности в, может быть, более веселый, интересный, лучший мир. Более поздние работы по теме отношений между реальным и виртуальным показали, однако, что нет никакого разделения, а есть постоянное слияние двух реальностей. Это не меняет того факта, что дебаты о виртуальных мирах побудили нас задать важные вопросы о характере отношений между физической и цифровой реальностью. В следующем разделе показано, как следует понимать отношения между «реальным» миром и виртуальным после признания того, что инфосфера формирует нашу жизнь.

Юристы и виртуальные миры

Стирание границ между цифровым и реальным также является проблемой традиционного понимания правил. Поскольку наш мир формируется цифровыми технологиями, мы также обязаны следовать цифровым правилам, однако они не похожи ни на какие правила, с которыми человечество сталкивалось на протяжении всей истории. В области теории частного права Палка подчеркивает, что со времен Римской империи реальность, описываемая гражданским правом, была разделена на два слоя: естественный и юридический. Однако методы, которые мы применяем для описания определенных объектов в каждой из этих структур, недостаточны для правильного отображения состояния цифровых объектов на одном из этих слоев. Это связано с тем, что эти объекты одновременно обладают атрибутами сущностей как естественной, так и правовой сферы [30, с. 147–148]. Например, мы можем говорить о ручке как о физическом объекте, имеющем свою форму, массу, цвет и т. д. Кроме того, мы можем говорить о ручке как о предмете с определенным правовым статусом — свойством — подлежащим различным юридическим действиям. Но что, если ручка будет цифровой? Физической основой его существования является аппаратное обеспечение, которое его обрабатывает, благодаря программному обеспечению, являющемуся интеллектуальной собственностью разработчика. Однако не сам объект, цифровая ручка, принадлежит разработчику. Между программным обеспечением и эффектом его выполнения компьютером существует промежуточный уровень аппаратного обеспечения. Применение юридических понятий в традиционно принятом понимании приводит к тому, что цифровое перо рассматривается как исключительная собственность разработчика, которому принадлежит программное обеспечение. Он работает до тех пор, пока другой субъект прав не заставит аппаратное обеспечение генерировать изменения в виртуальном мире, используя программное обеспечение провайдера. Напряжение, вероятно, лучше всего видно в случае с аватарами — цифровыми представлениями пользователей. Если они — в том числе цифровые объекты — также являются объектами прав интеллектуальной собственности разработчика, в какой степени они могут быть реализованы? Аватары во многих случаях служат альтернативной идентичностью пользователя, соответствующей тому, как он хочет, чтобы его воспринимали другие. Более того, она может использовать виртуальный образ в других контекстах, помимо самого виртуального мира. Поскольку аватар был создан благодаря программному обеспечению, должен ли пользователь иметь специальную лицензию на его использование за пределами виртуального мира? Если да, то не посягнет ли это на ее личные блага, в том числе право на создание положительного имиджа? Я утверждаю, что подобные проблемы было бы легче решать, если бы право признавало дополнительный слой реальности, создаваемый базовыми нормами, к чему я возвращаюсь в заключении.

Отсутствие соответствующих правовых понятий для описания прав пользователей виртуальных миров проявилось в основном в ходе дискуссии о виртуальной собственности, которая развернулась вокруг двух статей, а именно [15, 24]. Одной из целей Дэна Ластовки и Грега Хантера было установить, должны ли цифровые объекты подчиняться правам собственности. Они, однако, предполагали, что виртуальные миры следует рассматривать как места, отличные от нашего мира, только без материального субстрата. Пользователям были назначены права на виртуальные объекты в виртуальных мирах. Авторы поставили вопрос о том, должны ли эти права собственности признаваться и в «реальном» мире. Они ответили на вопрос положительно, проводя аналогии с нематериальными правами, такими как узурфрукт, игнорируя тот факт, что они путают цифровой объект с самим правом. Они относились к виртуальным предметам как к движимому имуществу, пропуская многие различия между ними. Излишне говорить, что авторы полностью игнорировали важные онтологические различия между физическим миром и

виртуальным миром, самое важное из которых заключалось в том, что программное обеспечение, из которого состоит виртуальный мир, является интеллектуальной собственностью поставщика услуг. Они сосредоточились на том, как объекты функционируют в виртуальном мире, не спрашивая, действительно ли они обладают чертами движимого имущества реального мира.

Джошуа Фэрфилд в [15] также выступал за предоставление пользователям прав собственности на виртуальные объекты. ts, однако он подошел к проблеме с другой стороны. Он признал, что виртуальные предметы не существуют в параллельной реальности, а являются частью компьютерного кода. Однако он утверждал, что если некоторые части кода напоминают и функционируют аналогично реальным местам и объектам, они должны быть защищены правами собственности. Он предполагал, что виртуальные миры станут основным способом знакомства с Интернетом и, таким образом, станут универсальной важной частью социальной жизни. Предоставление пользователям прав собственности на цифровые объекты позволило бы защитить их от монополии поставщиков услуг. Он, однако, не пояснил, каким образом можно будет предоставить права собственности на код и какую именно пользу это принесет пользователям.

В своей диссертации Палка подверг критике приведенные выше отчеты и указал, что необходимо предложить соответствующую концептуальную основу для решения проблемы виртуальной собственности. Одним из важнейших результатов его исследований для теории права является утверждение об своеобразии цифрового слоя реальности, к которому невозможно осмысленно применить такие понятия, как «собственность», и который должен быть признан законом.

Стоит отметить, что у Хантера, Ластовки и Фарифилда, кажется, была точная интуиция относительно того, чем виртуальные миры не похожи на другие виды программного обеспечения, из-за социальной роли, которую они играли, и из-за активной роли пользователей в их создании (это было указано в разделе 2 выше). На самом деле разработчики не являются единственными авторами контента, созданного в виртуальных мирах. Конечно, без их существенного вклада функционирование виртуальных миров было бы невозможно. Однако пользователи постоянно развивают эту работу, создавая уникальные культуры поверх заданной архитектуры.

Следующие два раздела нацелены на то, чтобы представить возможные подходы к виртуальной реальности и ее связи с физической, чтобы предложить онтологию, объясняющую, как пользователи строят поверх предоставленного им программного обеспечения.

Подход к виртуальному, основанный на действиях

В последние десятилетия удалось выделить два различных подхода к описанию онтологии виртуальных миров и их отношения к физической реальности. Первый из них, вдохновленный в основном Филипом Бреем [см. [8] и [9]], ориентированный на статические отношения между различными элементами виртуального и реального, уходит своими корнями в теорию социальных фактов. Его часто использовали для описания построения так называемых

виртуальных миров во время обсуждения примерно 15 лет назад. Представленная аргументация основывается главным образом на этом подходе, и поэтому она будет кратко изложена в следующих разделах.

Вторая точка зрения, вдохновленная прежде всего работами Дона Иде и Лучано Флориди, уходит своими корнями в постфеноменологию и фокусируется на итеративном процессе взаимодействия между человеком и технологией, а не на отдельных частях системы. Этот подход, кажется, более популярен в последние годы. Хотя это не соответствует цели создания надлежащей основы для будущих юридических дебатов, оно указывает на некоторые важные особенности отношений между виртуальным и реальным, которые следует подчеркнуть.

Согласно Флориди [17, с. 40–41], современность наиболее развитых обществ определяется информационными и коммуникационными технологиями (ИКТ) в такой степени, что коренным образом меняет наше мировосприятие. Границы между «реальным» и «цифровым» стираются, и возникает инфосфера — среда, сформированная и организованная данными. Наша повседневная жизнь зависит от постоянной обработки больших данных ИКТ третьего порядка, примечание 8, при этом мы не осознаем эти процессы. Массимо Дюранте опирается на эту концепцию, чтобы описать, как мы должны описывать виртуальное [14]. Он утверждает, что хотя виртуальность всегда присутствовала в человеческой культуре, цифровизация материализовала ее, создавая новые типы агентов, искусственных. Это больше, чем когда-либо, показывает, что виртуальность на самом деле является вопросом перспективы — цифровая реальность виртуальна только для нас. Для цифровых агентов цифра — единственная доступная реальность.

Таким образом, согласно Дюранте, онтологические вопросы о виртуальной реальности должны фокусироваться не на том, «что», а скорее на том, «зачем». Бесполезно пытаться определить виртуальное, поскольку оно фактически неотличимо от реального. Мы должны сосредоточиться на том, как цифровизация меняет наш взгляд на мир, поскольку онтологические вопросы сосредоточены не только на том, что материально, но и на том, что постижимо. Наши эпистемологические ограничения также устанавливают границы для онтологии. Следуя этому пути, Дюранте отмечает, что сегодня существовать означает быть интерактивным. Он выделяет пять составных элементов виртуальной реальности: (1) агенты; (2) режимы реальности; (3) юридические лица; (4) опыт; (5) последствия. В [14] автор акцентирует внимание на опыте, выделяя «три способа переживания реальности средствами виртуального: (1) приращение/усиление; (2) реинжиниринг; (3) оценка/суждение» [14, с. 323]. Для оценки о влиянии изменения на право, первые два являются наиболее важными.

Первый способ заключается в усилении нашего опыта реальности, однако качественно не отличающегося от уже известного нам опыта. В соответствии с этим подходом взаимодействие через виртуальные миры — это способ, с помощью которого мы расширяем наш опыт работы с цифровыми пространствами, предлагая «трехмерную компьютерную среду, которую можно исследовать и с которой можно взаимодействовать», которая обеспечивает свободную «эволюцию и распространение» виртуальные производства, ведущие к созданию «эндогенно произведенных экономик и социальных порядков» [14, с. 324]. Именно эта доступность виртуальных миров, позволяющая создавать сложные сообщества, делает их такими интересными для юридических исследований. По мере того, как пользователи используют

архитектуру, предоставленную разработчиками, они оказываются в новых социальных ситуациях, характерных для виртуальных миров.

В таком контексте они начинают познавать виртуальные миры вторым способом — через реинжиниринг некоторых понятий. С правовой точки зрения пример «виртуального вторжения», приведенный Марком А. Лемли и Юджином Волохом, особенно интересен, поскольку затрагивает суть того, что понимается под «присутствием» [25, с. 1080]. Если бы мы рассматривали вторжение в частную встречу как пример взлома программного обеспечения, исчерпывало бы оно все содержание противоправности правонарушения? Изменение значения «присутствия» не ограничивается одним случаем; это должно было бы повлиять на многие дела и другие сферы общественной жизни.

Анализ слияния «виртуального» с «физическим» с акцентом на перспективу и существование агента посредством обеспечения взаимодействий хорошо отражает то, как мы постоянно функционируем в реальности, построенной как из цифровых, так и из физических сущностей, с которыми мы связаны различными способами — иногда качественно новыми. Этот подход отвергает объектно-ориентированную онтологию виртуальных сред, используя эпистемологический ракурс и сосредотачиваясь на том, как разные агенты воспринимают доступную им реальность.

Представленная позиция очень точно улавливает неразрывную связь между виртуальным и не виртуальным миром. Мы достигли того времени, когда цифровая сфера формирует нашу повседневную жизнь и то, как мы воспринимаем мир. Дюранте указывает на важный момент: цифровые объекты не принадлежат другой реальности, а должны рассматриваться как часть той реальности, в которой мы живем.

Однако подход, описанный выше, не представляется применимым для юридических целей. Поскольку закон оперирует определением отношений между объектами, необходима теория, которая может описывать определенные явления как статические системы. Также в настоящее время невозможно юридически признать «машинных агентов». Мы не должны путать способность формировать реальность, в которой мы живем, с тем, чтобы быть субъектом законных прав.

Объектно-ориентированный подход к виртуальному

В следующих разделах я постараюсь показать, как институциональная теория Джона Серла может быть приспособлена к решению задач правового описания виртуальной реальности.

Серл развивает свою теорию, основываясь на том факте, что люди обладают интенциональностью, то есть способностью разума представлять объекты и положения дел, отличные от самого себя. Сноска 9. Он различает грубые факты и институциональные факты. Грубые факты существуют независимо от человеческих институтов, независимо от того, кто их наблюдает или испытывает на себе. Институциональные факты, с другой стороны, существуют только в рамках системы адекватных конститутивных правил, создающих человеческие

институты. Все конститутивные правила имеют форму: «X считается Y в контексте C». Другими словами, конститутивное правило присваивает объекту новую функцию, если выполняются все необходимые условия C. Это происходит не через физическое изменение объекта, а через навязывание особого статуса путем коллективного принятия группой людей, благодаря их коллективной интенциональности.

Теория Серла применима только тогда, когда мы также принимаем внешний реализм, который предполагает существование реальности за пределами нашего собственного восприятия. В противном случае различие между грубыми фактами и институциональными фактами было бы бессмыслицей, поскольку на самом деле не было бы грубых фактов. Из этого предположения следует, что существуют грубые факты, которые можно описать как эпистемически объективные — истинны они или ложны, не зависят от тех, кто их воспринимает, а также то, что они независимы от наблюдателя — их существование не зависит от их восприятия. создание людьми, действующими преднамеренно. Напротив, институциональные факты являются социальными фактами и, следовательно, относительно наблюдателю, поскольку их существование зависит от их создания людьми, действующими преднамеренно. Интересно, что они, как и грубые факты, эпистемически объективны, и с момента их создания их существование не зависит от отдельного наблюдателя. Бывает, что навязывание базовых правил приводит к созданию сред, которые ведут себя так, как если бы они были отдельными реальностями, состоящими из цифровых грубых фактов.

С момента подачи заявки Согласно конститутивному правилу, объект признается чем-то большим, чем можно было бы предположить по его простым физическим характеристикам. Его статус присваивается до тех пор, пока существует устойчивое коллективное признание его существования. Навязывание статуса посредством использования формулы «X считается Y в контексте C» становится конститутивным правилом, когда навязывание статусной функции становится вопросом общей политики. Рядом с конститутивными правилами, создающими возможность определенной деятельности, Серл вводит также регулятивные правила, «регулирующие предшествующую деятельность» [34, 35, с. 27].

Одно из самых заметных отличий, представленных Сёрлом, развивающим мысль [2, с. 56], был между направлением соответствия от слова к миру и направлением соответствия от слова к слову. Это различие относится как к речевым актам, так и к интенциональным состояниям. Слово-мировая направленность соответствия характеризует те речевые акты интенциональных состояний, которые успешны, когда они соответствуют действительности, иначе говоря, они истинны, когда соответствуют действительному положению вещей. Направленность соответствия от мира к слову означает, что иллокутивный акт успешен, если мир соответствующим образом изменяется [35, с. 10]. Различие особенно важно, когда речь идет об конститутивных правилах, которые являются примерами сущностей с направлением соответствия от мира к слову.

Самая известная попытка использовать методологию Серла для объяснения способа существования виртуальных миров была предпринята Филипом Бреем. Он предлагает схему, согласно которой виртуальные миры могут восприниматься пользователями так, как задумано. Он представляет понятие цифровых объектов как символическое представление процессов на

аппаратном уровне. Сноска¹⁰ Что делает их объектами, так это тот факт, что «они являются постоянными, унифицированными, стабильными структурами с атрибутами и отношениями с другими объектами, и агенты могут взаимодействовать с ними». «[9, с. 44]. Виртуальные объекты — это цифровые объекты, которые графически представлены во втором или третьем измерениях и с которыми можно взаимодействовать с помощью компьютерного интерфейса. Виртуальные объекты — это артефакты, существующие физически как аппаратные процессы, а не только на основе взаимного принятия. Что можно добавить к утверждению Брея, так это то, что цифровые объекты (а значит, и виртуальные объекты) создаются в результате обработки системой базовых правил.

Чтобы восприниматься как объекты, символические представления, описанные выше, должны быть наделены определенными статусными функциями. Это делается путем применения конститутивных правил. Без выполнения этого условия, даже при наличии физического субстрата для их существования, не может быть виртуальных объектов, а только фрагменты кода.

Как показывает Брей, виртуальные объекты обретают свою виртуальную идентичность только через приобретение статусной функции. Как сказал бы Аллен, они требуют добавления статусной функции к цифровому грубому факту [1, с. 6]. Для такого признания есть два условия: во-первых, принятие конститутивного правила для субъекта и, во-вторых, признание субъекта удовлетворяющим конститутивному правилу [8, с. 279]. Один из возможных сценариев состоит в том, что лицо, обладающее особыми полномочиями, предлагает присвоить статус определенным объектам [8, с. 281–282]. Такой личностью является разработчик, который может использовать базовые правила для создания такой архитектуры в виртуальном мире, и что функции определенных объектов будут также влечь за собой функцию статуса, приписываемую им пользователями (как в примере с яблоком). Параллельно с методами, используемыми разработчиком, новые статусные функции могут быть приписаны посредством эмерджентной практики самих пользователей (например, выбрасывание яблока может рассматриваться сообществом как вызов на дуэль).

Наложение статусных функций на виртуальные объекты не является произвольным и в конечном счете зависит только от социальных практик сообщества. Конечно, дизайнеры виртуальных миров имеют большое влияние на то, как те или иные объекты будут восприниматься сообществом. Они используют шаблоны из физической и социальной реальности, известные пользователям, чтобы гарантировать, что цифровая среда будет функционировать в соответствии с первоначальным планом. Другими словами, виртуальные объекты обладают определенными преимуществами, которые подсказывают пользователям их роль в виртуальном мире. Эти преимущества определяют способ навязывания статусной функции и влияют на форму создаваемой виртуальной культуры. Атрибуция виртуальных объектов с аффордансами возможна благодаря сдерживающей силе базовых правил. Ограничивая границы виртуального мира, ограничения также создают возможности.

Вышеописанный подход имеет один важный недостаток, из-за которого он не может описать виртуальную реальность. Она придает нормативный характер правилам, определяющим функционирование программного обеспечения. Нормативные предложения являются

предписаниями для сознательных агентов. Поэтому он бесполезен, когда речь идет об описании правил, регулирующих работу компьютерной системы.

Иван Моска указывает на отсутствие преднамеренности в компьютерах и утверждает, что на самом деле нет никаких правил. не встраивается ни в код цифровых игр, ни вообще ни в какую программу [29, с. 629–630]. Это связано с тем, что он принимает указанное выше узкое понимание правила как речевого акта нормативного характера. Если мы согласны с этими предположениями, вывод Моски кажется верным. Он утверждает, что «электрические обмены в компьютере, точно так же, как движения шаров на счетах, не < < вычисляют > > что-либо, но скорее мы думаем о них как об исчислении» [29, с. 630]. В то же время представляется ошибочным полагать, что правила аналоговой игры (например, шахмат), применяемые сознательными агентами, перестают быть правилами после ввода в цифровую машину.

Что мы можем узнать из вклада Моски, так это то, что компьютер выполняет набор правил, которые, несомненно, считались бы нормативными, если бы целью было управлять поведением человека. Эти правила ясны, и теоретически их можно было бы применять без посредничества компьютера, даже если бы это повлекло за собой незначительную и чрезвычайно длительную работу. Они реализованы в системе, которая выполняет все расчеты, лежащие в основе игровой механики, чтобы игроки могли сосредоточиться на следовании более общим правилам, которые легче предсказать. На этом уровне тот факт, что именно система взвешивает результаты определенного действия, не меняет того факта, что сознательный агент решает, какие действия предпринять, зная правила, управляющие системой. Некоторые правила цифровых игр носят нормативный характер и направлены на руководство поведением игроков (например, по схеме «хочешь получить больше золота, надо убивать больше существ»). Однако базовые правила играют не только регулирующую роль во взаимодействиях между элементами виртуальных миров. Некоторые из них также влияют на способ отображения элементов, приписывая им разные цвета и формы. Такие правила не могут быть переведены в речевые акты, которым люди могли бы подчиняться, а скорее описывают данную реальность. Более того, даже если некоторые базовые правила могут быть переведены в речевые акты, после их кодирования в программу они перестают быть речевыми актами. Но значит ли это, что и они не являются правилами?

Еще одна проблема с применением теории Серла к цифровому миру заключается в том, что она уже предполагает существование физического мира, правила которого не зависят от нашего намерения. Это позволяет создавать новые статусные функции поверх более ранних статусных функций; однако невозможно создать архитектуру, постоянное существование которой не зависит от устойчивого намерения сообщества. Однако в случае виртуальных миров такая архитектура создается. Его можно изменить путем изменения операций его физического носителя; однако изменить его изнутри невозможно. Таким образом, пользователь, действующий в виртуальном мире, фактически налагает статусные функции не на уже существующие институциональные факты, а на другой слой грубых фактов, генерируемых компьютером. Даже если, согласно Брею, мы можем получить смысл только из объектов, сгенерированных оборудованием после того, как мы присвоим им статусную функцию, он не объясняет, как возможно, что в результате наложения определенных статусных функций аппаратурой разработчиков, благодаря использованию кода создается осмысленная реальность, не зависящая от постоянной поддержки со стороны сообщества.

Обе проблемы с теорией Серла в цифровом контексте могут быть решены с помощью структуры, которая позволила бы нам признать как институциональные правила, созданные людьми и которым они следуют, так и цифровые правила, созданные людьми, но «соблюдаемые» ИКТ. Дело усложняется, когда мы признаем, что базовые правила обрабатываются аппаратным обеспечением, а институциональные правила адресованы людям, которые должны им следовать. Теория Серла в ее первоначальном виде слишком жестко связывает понятие правила с иллокутивными актами и нормативностью.

Базовое правило как цифровые ограничения

Яап Хаге представил теорию, отвечающую всем требованиям, чтобы успешно описать, как мы можем навязывать созданные человеком правила аппаратному обеспечению. Взяв за отправную точку институциональную теорию права, он формулирует два утверждения. Во-первых, что регулятивные правила на самом деле являются конститутивными правилами, а во-вторых, что правила сами по себе не определяют поведение [20, с. 15]. Второе утверждение особенно многообещающе, когда речь идет об объяснении того, почему базовые правила, не адресованные интенциональному субъекту, все еще могут называться правилами.

Чтобы лучше описать, как правила накладываются на мир, Хейдж развивает концепцию направлений соответствия. Он определяет направление соответствия от слова к миру как направление соответствия вверх (когда мир навязывает себя языку), а направление соответствия от мира к слову — как направление вниз (где язык навязывает себя миру). Далее он делит направление подгонки вниз на 3 категории. Во-первых, каузальное нисходящее направление соответствия направлено на то, чтобы напрямую управлять поведением адресата (например, командами). Второй тип - константа естественное нисходящее направление подгонки, создающее новые факты в мире. И самое главное, третий тип направления подгонки, называемый ограничивающим направлением подгонки вниз, является атрибутом ограничений на возможные миры. Правила накладываются на мир посредством третьего типа нисходящего направления соответствия, поскольку они фактически являются типом ограничения возможных миров [21, с. 110].

Ограничения определяются как объекты, определяющие, какие положения дел совместимы в возможном мире, где положение дел — это то, что выражается декларативным предложением (не обязательно фактом), а возможный мир — это полный набор совместимых состояний дела. Полнота возможного мира означает, что добавление любого положения дел в возможный мир нарушило бы ограничение на этот мир. Таким образом, набор возможных положений дел определяется только ограничениями — в мире без ограничений возможно буквально все, даже логически противоречивые положения дел (поскольку правила логики также составляют определенные ограничения). Роль, которую ограничения играют в определении возможных миров, подразумевает, что они делают некоторые положения дел невозможными или необходимыми; в противном случае они не служили бы своей цели. Таким образом, совместимость положений дел оценивается только на основе ограничений, накладываемых на возможный мир [20, с. 22–24]. Это ограничения, определяющие наборы фактов, которые могут идти вместе [21, с. 111].

Существует два типа ограничений: жесткие и мягкие. К первой категории относятся те, которые не зависят от решений человека, а ко второй категории относятся те, которые зависят от решений человека. Правила как объекты, которые могут быть созданы, нарушены или изменены в результате деятельности человека, относятся ко второй категории [20, с. 25–26].

В качестве ограничений правила накладываются на мир, создавая новый набор совместимых положений дел. Таким образом, правила способны создавать факты (их существование определяет истинность некоторых положений дел в возможном мире). Существует три типа правил:

Динамические правила создают новые факты или модифицируют или удаляют существующие факты в результате события. (...) Правила факт-к-факту связывают факт с присутствием какого-либо другого факта. (...) Правила факт-к-факту отличаются от динамических правил тем, что связь между связанными фактами не включает в себя промежуток времени. (...) Правила счета имеют следующую структуру: Индивидуумы 1-го типа считаются как индивидуумы 2-го типа [20, с. 16–17].

В теории Серла конститутивными могут быть названы только правила подсчета, поскольку они соответствуют фрейму: «X считается как Y в контексте C». В предложении Хаге два других упомянутых выше типа также являются конститутивными, поскольку они конституируют новые факты, даже если они не обязательно являются статусными функциями.

С точки зрения субъекта важно то, что правила не обязательно носят нормативный характер (как в исходной теории Серла). Нормы — это только те правила, которые составляют деонтические факты. Можно выделить два аспекта нормы, аспект правила и нормативный аспект, где первый является самим конститутивным правилом, а второй — деонтическим фактом, который конституирует норма [20 с. 15]. Однако деонтические факты — это только те, которые связаны с существованием обязанностей или обязательств. Отсюда следует, что фактически нормами должны считаться только обязательные нормы [21, с. 123].

Деонтические факты присоединяются к другим фактам в мире в соответствии с правилом, пока правило действует. Они существуют как фактический аналог нормы, описываемый предложениями в виде открытых обобщений (например, «воры наказуемы»). Формулировка таких предложений, в общем, такая же, как и самих правил. Однако наиболее важно то, что эти описательные аналоги правила относятся к предмету правила, а не к самому правилу.

При столь узком понятии нормы некоторые правила, которые принято называть нормами, выпадают из этого набора. Однако это не означает, что они потеряли свое значение. Те из них, которые не создают деонтических фактов, — например, подсчеты как правила, создающие новый статус для определенных объектов, — по-прежнему играют очень важную роль в сложной системе. Во многих случаях факты, созданные ненормативными правилами, являются фактами, которым нормы придают деонтические последствия [21, с. 136]. Хорошим примером является ситуация, когда пользователь виртуального мира присоединяется к управляемой

пользователями организации и получает новый статус, который должен быть признан другими пользователями. Это дает им новые права, которые должны соблюдать другие члены организации (например, право брать ресурсы из общего пула). У них также есть новые обязательства (например, обязательство защищать других членов организации).

Изменные правила нельзя считать законами природы, не зависящими от воли человека и нерушимыми. Они создаются целенаправленно и могут свободно модифицироваться по желанию создателя. С другой стороны, при установке послушаться их без прямого вмешательства в кодекс невозможно. Институциональная теория делит мир на две категории фактов: грубые факты из области природы и социальные факты, полностью зависящие от коллективной интенциональности. Однако факты, происходящие в виртуальной реальности, не в полной мере подходят под описание обоих типов, описанных выше. Учитывая появление Интернета и трудности применения к его функционированию уже существующих представлений, необходимо выделить новый слой реальности – цифровой. Взятые вместе, как система, базовые правила составляют то, что Лоуренс Лессиг называет архитектурой, структурой мира. Архитектура определяет, что физически возможно, а что физически невозможно. Архитектура в реальном мире формируется по неизменным законам природы [26, с. 663]. Цифровые пространства, созданные базовыми правилами, имеют модифицируемую архитектуру — наборы возможных и невозможных положений дел могут быть изменены модификациями кода. Сноска¹². Виртуальные миры — это одна из тех архитектур, которая стремится имитировать альтернативную живую реальность.

Что определяет базовые правила, так это то, что они являются цифровыми — они действуют в среде, созданной из фрагментов информации машиной, лишенной преднамеренности. Таким образом, они не соответствуют ни одной из двух категорий правил, которые не считались исчерпывающими категориями набора правил, то есть естественными правилами, которые составляют грубые факты, и институциональными правилами, которые составляют социальные факты. Вместо этого базовые правила обладают некоторыми чертами обоих. Как и институциональные правила, они могут быть изменены, хотя и нерушимы для тех, чьи действия они регулируют.

Институциональная теория в ее традиционном понимании не может объяснить, как базовые правила могут обеспечить репрезентацию и симуляцию виртуального мира. Правила не зависят от их лингвистических формулировок и способны конституировать новые факты. Теория понимает правила как речевые акты, форму утверждения, таким образом, лингвистическую по своей природе. Этого недостаточно, если мы стремимся понять, как базовые правила могут привести к созданию виртуальной среды, поскольку речевые акты не могут контролировать процессы ИКТ. Вот почему хейджовская теория правил как ограничений, в которой правила представляют собой нечто отличное от составляющих их формулировок, так полезна для объяснения того, как возможно существование базовых правил. Отчет Хейджа является примером того, что Аллен называет «онтологическим поворотом» в теории права, используя термин, аналогичный тому, который используется в антропологии [1, с. 6].

Стоит еще раз подчеркнуть, что виртуальные миры — это особый тип программного обеспечения. С точки зрения подхода «правила как ограничения» все закодированные команды,

выполняемые компьютером, являются правилами, включая те, которые касаются простой эстетики объектов в виртуальном мире. Все закодированные команды являются инструкциями, которые заставляют систему отображать каждый аспект виртуального мира. Выполняя эти инструкции, компьютерная система ограничивается созданием ожидаемого представления мира, взаимоотношений между объектами внутри, физическими представлениями игроков и объемом возможных действий, которые они могут предпринять.

Теория Хаге, хотя и создана с учетом только грубых и социальных фактов, успешно объясняет, как традиционные предписания могут быть «переведены» в форму электронных команд, становясь, таким образом, базовыми правилами. Это возможно благодаря отделению правил от их выражений и наблюдению за их способностью конституировать новые факты в возможном мире (в данном случае цифровом фрагменте реальности). Что еще более важно, он позволяет описывать различные типы правил, которые регулируют ситуацию пользователя виртуального мира.

Что поразительно в цифровых ограничениях, которыми являются базовые правила, так это их особый статус, если мы попытаемся классифицировать их в соответствии с разделением на мягкие и жесткие ограничения. По сути, это мягкие ограничения, они накладываются на виртуальный мир волевым решением и могут быть изменены или отменены в любое время. С точки зрения Хейджа, они ограничены в пространстве и времени и зависят от воли человека (условных потребностей). Однако, в отличие от социальных правил, они функционируют как жесткие правила, регулирующие действия, предпринимаемые внутри системы. Если быть точным, сами базовые правила ничего не регулируют. Они составляют факты виртуального мира, которые говорят нам, что необходимо, а что невозможно. Базовые правила адресованы ИКТ, создающим виртуальный мир. Было бы неправильно утверждать, что базовые правила напрямую регулируют действия пользователей виртуального мира. Пользователи изучают механику виртуального мира не с помощью кода, а на практике, читая руководства или учебные пособия, изучая, как работает физический мир.

Пользователи не могут влиять на базовые правила без вмешательства в код. Это объясняет, почему Лессиг мог успешно применить понятие арки переход в цифровую сферу. В отличие от социальных правил, базовые правила нельзя не соблюдать. Более того, хотя они зависят от человеческой интенциональности и носят институциональный характер, будучи установленными, они воздействуют на систему до тех пор, пока она поддерживается. Их постоянное существование зависит не от групповой интенциональности, а скорее от действия системы, в которой они были закодированы. Как упоминалось ранее, согласно Хейджу, базовые правила — это, по сути, мягкие правила. Можно сказать, что если их можно изменить, то с ними нельзя обращаться как с законами природы, потому что они подобны любому другому типу институциональных правил, просто их труднее изменить. Однако такой аргумент упускает из виду тот факт, что базовые правила навязываются не людям, а системе, порождающей виртуальный мир. В этом случае, в отличие от социальных правил, адресат базовых правил не может изменить их, если ему это прямо не разрешено. Когда пользователь взламывает систему и меняет базовые правила, он меняет игровой мир, но не за счет изменения навязанных ему правил. ИКТ слепо следуют правилам, выполняя запрограммированный набор команд. Конкретные изменения должны быть правильно внесены в программу, иначе она будет выполняться вслепую, пока машина активна. Это настолько не похоже на то, как действуют люди,

что это использовалось в научно-фантастических рассказах, таких как «Терминус» Станислава Лема из сборника «Истории пилота Пиркса».

Независимость фактов, составленных базовыми правилами, от преднамеренности разработчиков и пользователей хорошо иллюстрируется возникновением незапланированных ошибок при обработке базовых правил. В определенных ситуациях цифровые факты выглядят не совсем так, как планировали дизайнеры. Иногда происходит сбой графики виртуального мира, например, придание виртуальному объекту жуткой формы или цвета. Иногда игровая механика позволяет нарушить внутренний баланс мира. Одним из самых известных примеров непреднамеренной катастрофы в виртуальных мирах стал «Инцидент Corrupted Blood» в World of Warcraft, который можно назвать виртуальной пандемией. Из-за сбоя в игровом коде аватары начали передавать друг другу статус смертельно поврежденной крови, что фактически привело к массовой гибели аватаров в каждом уголке виртуального мира. Инцидент из-за его непредсказуемости послужил предметом изучения для эпидемиологов [31]. Однако такие непреднамеренные эффекты также являются результатом преднамеренного применения базовых правил, несмотря на то, что они показывают, что цифровая реальность может действовать независимо от групповой интенциональности.

Как уже должно быть ясно, сообщество пользователей должно приписывать статусную функцию фактам, установленным базовыми правилами, если последние выполняют свою функцию. В результате самые фундаментальные правила виртуального мира включены в отдельные, но строго связанные наборы: цифровой и институциональный. Из-за этой связи базовые правила также могут быть изменены под давлением сообщества. Даже если в большинстве случаев именно разработчик несет ответственность за изменения в базовом наборе правил, возможно, что пользователи участвуют в формировании реальности виртуального мира. Например, Мелисса де Зварт и Сал Хамфрис анализируют роль Совета звездного управления EVE Online («CSM») в формировании виртуального мира. CSM является совещательным органом для разработчика CCP Games, и его члены избираются из числа пользователей EVE Online. Сноска13 Также возможно, что создатель виртуального мира предоставляет своим пользователям широкую свободу в изменении базовых правил, установлен. Так обстоит дело с устаревшим, но все еще существующим многопользовательским подземельем («MUD»), LambdaMOO, в котором пользователи могут подавать петиции для внесения социально-технических изменений в игру. Затем петиции пересматриваются и голосуются по специальной процедуре, где администраторы мира, называемые волшебниками, имеют лишь ограниченные права наложить вето на петицию [28, с. 252–255]. Это хороший пример того, как базовые правила переплетаются с институциональными: изменение вносится намеренно, однако после этого новые правила обрабатываются абсолютно, посредством детерминированных алгоритмов в системе.

В результате фактическая форма базовых правил в конечном итоге зависит от взаимодействия между интересами сообщества и разработчиков. В отличие от жестких ограничений реального мира (таких как законы природы), базовые правила претерпевают многочисленные непрерывные преобразования в зависимости от решений, принимаемых за пределами виртуального мира. Однако они претерпевают изменения и являются предметом стольких дискуссий именно потому, что внутри виртуального мира они действуют как жесткие ограничения и определяют точный опыт, который пользователи получают от участия в виртуальном мире. Приписывание статусных функций отдельным частям виртуальной

реальности объясняет, почему пользователи так заинтересованы в изменении базовых правил, которые ограничивают все возможности в виртуальном мире.

Выводы

На протяжении большей части истории дискуссия о правилах сводилась к руководству. е поведение сознательных, интенциональных агентов. Быстрое развитие ИКТ в последнее время показало, что можно транслировать правила в виде кода, адресованного непреднамеренным, бессознательным технологиям, способным выполнять их по намеченному плану разработчика. Это стало вызовом для институциональной теории правил и норм, не способной в полной мере объяснить, как это возможно.

Теория правил как ограничений Хейджа предоставляет инструменты для правильного наименования и описания того, как на самом деле выглядит процесс выполнения базовых правил. Если мы отделим правила от их формулировок и будем рассматривать их как онтологические сущности, ограничения, мы сможем понять, как возможно осмысленное создание виртуальных миров. Преобразование директив в код приводит к выражению правил в понятной для системы форме. Сами правила являются следствием процессов, инициированных их выражением в коде. Они ограничивают систему, которая генерирует виртуальный мир в соответствии с командами. В результате пользователи строят свои институциональные порядки на основе цифровых фактов, созданных ограничениями. К этим фактам они привязывают статусы, подобные законам природы, ибо их невозможно изменить с уровня пользователей, которые могут лишь формировать над ними чисто социальную, институциональную реальность.

Помимо фактов, конституируемых базовыми правилами, сообщество способно конституировать различные институциональные факты в результате надлежащего устройства виртуального мира или за счет возникающих социальных культур. Это приводит к значимому опыту для пользователей. Институциональные правила остаются тесно переплетенными с базовыми правилами, поскольку восприятие конкретных виртуальных объектов и то, как они действуют, по большей части зависит от той роли, которую они играют в функционировании виртуального мира.

Применение теории Хейджа к цифровым средам помогает решить проблемы, связанные с отсутствием юридической терминологии, обозначенной в разделе 3. Возникновение виртуальных миров непосредственно возможно благодаря базовым правилам, которые выполняются аппаратным обеспечением, на котором должен быть смоделирован виртуальный мир. Эта симуляция, хотя и является результатом кодирования разработчика, функционирует независимо от его намерений. Пользователи дополнительно обогащают виртуальные миры благодаря архитектуре без необходимости предварительного одобрения разработчиками. Этот дополнительный слой, расположенный между двумя системами институциональных правил, цифровой слой, объясняет, как пользователи могут самостоятельно развивать виртуальный мир. Это помогает объяснить, как пользователь может создать свой собственный образ через аватар, формально являющийся частью кода, созданного разработчиком.

Соотношение между базовыми и институциональными правилами, описанное выше, применимо к любой цифровой среде, созданной для целей взаимодействия групп людей. Однако сходство базовых правил с законами природы легче увидеть в случае виртуальных миров. Они позволяют нам наблюдать эту связь в мельчайших деталях. Мы видим эффекты работы системы по базовым правилам через графические и интерактивные представления виртуального мира, с которыми пользователи могут взаимодействовать, как если бы они были физическими объектами.

Notes

1. In most cases in the form of *massive multiplayer online games* (MMOGs).
2. Two articles that are fundamental for the debate are [1625].
3. For example, Edward Castronova dedicated his book to describing a process of migration from real life to virtual worlds, as places that could offer an escape from crude reality [11].
4. Castronova uses the term AI used in the gaming context, namely the set of rules according to which the virtual world reacts on changes in itself introduced by the users or different elements of the virtual world.
5. The ontological status of virtual objects will be described in section V. For now understanding them as the elements of virtual world that are perceived as separate and afford some kind of an individual interaction should suffice.
6. 'Mob' is a short form for a 'mobile object' and is typically used in various MMOGs to designate hostile characters or monsters within a virtual world controlled by the computer.
7. Joshua Fairfield also rejects dividing actions taken in virtual words between 'real' and 'virtual'. He proposes to apply *rule of consent* to assess if normative orders external to virtual worlds should be applicable. One should primarily check if a person being a subject of certain behavior consented to its consequences (similarly as in sports). [15, pp. 830–832].
8. [16, pp. 29–30] describes third order technologies as those which mediate between other technologies, without any human interference.
9. The following description will be based on [32].
10. The following description is based on [9, pp. 42–45].
11. For a detailed description of different kinds of facts and how rule-created facts are created, see: [19, pp. 118–123].
12. Lessig gives an example of a dispute concerning changing the characteristics of flower petals and dogs in *Second Life* [22, pp. 10–15].
13. Although its impact on creation of base rules is hard to assess. For a detailed and critical description of the CSM functioning and role it plays in EVE Online, see [13].

References

1. Allen, J.G. 2021. Law's Virtual Empires: Game Analogies and the Concept of Law. In *Conceptual Jurisprudence-Methodological Issues, Conceptual Tools and New Approaches*, ed. J.L. Fabra-Zamora and G. Villa Rosas. Advanced online publication. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3720498>.

2. Anscombe, G.E.M. 2000. *Intention*. Harvard University Press.

[Google Scholar](#)

3. Benyon, D. 2012. Presence in Blended Spaces. *Interacting with Computers* 24: 219–226.

[Article Google Scholar](#)

4. Bergen, J.P., and P.-P. Verbeek. 2021. To-Do Is to Be: Foucault, Levinas, and Technologically Mediated Subjectivation, *Philosophy and Technology* 34: 325–348.

[Google Scholar](#)

5. Blizzard Entertainment. 2004. *World of Warcraft*. Blizzard Entertainment.
6. Boelstroff, T. 2008. Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtual Human. *Princeton University Press*. <https://doi.org/10.2307/j.ctvc77h1s>.

[Article Google Scholar](#)

7. Boelstroff, T., B. Nardi, C. Pearce, and T.L. Taylor. 2012. *Ethnography and Virtual Worlds*. A Handbook of Method: Princeton University Press.

[Book Google Scholar](#)

8. Brey, P. 2003. The Social Ontology Of Virtual Environments. *American Journal of Economics and Sociology* 62(1): 269–282.

[Article Google Scholar](#)

9. Brey, P. 2014. The Physical And Social Reality of Virtual Worlds. In *The Oxford Handbook of Virtuality*, ed. M. Grimshaw, 42–44. Oxford University Press.

[Google Scholar](#)

10. Brownsword, R. 2012. Whither the Law and the Law Books? From Prescription to Possibility. *Journal of Law and Society* 2(39): 296–308. <https://doi.org/10.1111/j.1467-6478.2012.00582.x>.
-

[Article Google Scholar](#)

11. Castronova, E. 2008. *Exodus to the Virtual World*. New York: St Martin's press.

[Google Scholar](#)

12. Castronova, E. 2009. *Synthetic Worlds. The Business And Culture of Online Games*: The University of Chicago Press.

[Google Scholar](#)

13. de Zwart, M., and S. Humphreys. 2014. The Lawless Frontier of Deep Space Code as Law in EVE Online. *Cultural Studies Review* 20(1): 77–99. <https://doi.org/10.5130/csr.v20i1.3216>.

[Article Google Scholar](#)

14. Durante, M. 2022. Technology and the Ontology of the Virtual. In *The Oxford Handbook of Philosophy of Technology*, ed. S. Vallor, 318–340. Springer.

[Google Scholar](#)

15. Fairfield, J. 2005. Virtual Property. *Boston University Law Review* 1047(85): 1048–1102.

[Google Scholar](#)

16. Fairfield, J. 2012. The Magic Circle. *Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law* 545: 823–840.

[Google Scholar](#)

17. Floridi, L. 2014. *The Fourth Revolution. How The Infosphere is Reshaping Human Reality*: Oxford University Press.

[Google Scholar](#)

18. Groen, A. 2015. *Empires of EVE: A History of the Great Wars of EVE Online*. Lightburn Industries.

[Google Scholar](#)

19. Hage, B. 2022. *Will the Metaverse be in Your Future?* Laurus College Blog.
-

[Google Scholar](#)

20. Hage, J. 2015. Separating Rules from Normativity. In *Problems of Normativity, Rules And Rule Following, Law and Philosophy Library 111*, ed. M. Araszkiwicz, P. Banaś, T. Gizbert-Studnicki, and K. Pleszka, 13–29. Springer.
-

[Google Scholar](#)

21. Hage, J. 2018. Of Norms. In *Handbook of Legal Reasoning and Argumentation*, ed. G. Bongiovani, G. Postema, A. Rotolo, G. Sartor, C. Valentini, and D. Walton, 103–138. Springer.
-

[Google Scholar](#)

22. Ihde, D., and L. Malfouris. 2018. *Homo Faber Revisited: Postphenomenology and Material Engagement Theory*. *Philosophy and Technology* 32: 195–214.
-

[Article Google Scholar](#)

23. Lessig, L. 1998. The New Chicago School. *The Journal of Legal Studies* 27(S2): 661–691. <https://doi.org/10.1086/468039>.
-

[Article Google Scholar](#)

24. Lastowka, G., and D. Hunter. 2004. The Laws of The Virtual Worlds. *California Law Review* 92(1): 1–73. <https://doi.org/10.2307/3481444>.
-

[Article Google Scholar](#)

25. Lemley, M.A., and E. Volokh. 2018. Law, Virtual Reality and Augmented Reality. *University of Pennsylvania Law Review* 166(5): 1051–1138. <https://doi.org/10.2139/ssrn.2933867>.
-

[Article Google Scholar](#)

26. Lessig, L. 2006. *Code Version 2.0*. Basic Books.
-

[Google Scholar](#)

27. MacCormick, N. 2007. *Institutions of Law: An Essay in Legal Theory*. Oxford University Press.

[Book Google Scholar](#)

28. Mnookin, J. 2001. Virtual(ly) Law: The Emergence of Law in LambdaMOO. In *Crypto Anarchy, Cyberstates, and Pirate Utopias*, ed. P. Ludlow, 245–301. MIT Press.

[Google Scholar](#)

29. Mosca, I. 2014. The Social Ontology of Digital Games. In *Handbook of Digital Games*, ed. M.C. Angelides and H. Agius, 607–644. Wiley.

[Chapter Google Scholar](#)

30. Ombler, M. 2020. *How Runescape is Helping Venezuelans Survive*. Polygon. <https://www.polygon.com/features/2020/5/27/21265613/runescape-is-helping-venezuelans-survive><https://www.polygon.com/features/2020/5/27/21265613/runescape-is-helping-venezuelans-survive>. Accessed 7 Mar 2021.
31. Oultram, S. 2013. Virtual Plagues and Real-World Pandemics: Reflecting on the Potential for Online Computer Role-Playing Games to Inform Real Worlds Epidemic Research. *Humanities* 39: 115–118.

[Google Scholar](#)

32. Pałka, Przemysław. 2017. Virtual Property: Towards a General Theory. *European University Institute*. <https://doi.org/10.2870/700083>.

[Article Google Scholar](#)

33. Reilly, J. 2010. *World of Warcraft Reaches 12 Million Subscribers*. IGN. <https://www.ign.com/articles/2010/10/07/world-of-warcraft-reaches-12-million-subscribers>. Accessed 7 Mar 2021.
34. Searle, J. 1995. *The Construction of Social Reality*. Cham: The Free Press.

[Google Scholar](#)

35. Searle, J. 2012. *Intentionality: An Essay in the Philosophy of Mind*. Press Syndicate of the University of Cambridge. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139173452>.
-

[Book Google Scholar](#)

36. Shapiro, S. 2010. *Legality*. The Belknap Press of Harvard University Press.
-

[Google Scholar](#)

37. Tassi, P. 2015. *World of Warcraft Has Lost 44% of Its Subscribers in 6 Months, But That's Okay*. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2015/08/05/world-of-warcraft-has-lost-44-of-its-subscribers-in-six-months-but-thats-okay/?sh=7daec18e27f6>. Accessed 7 Mar 2021.

38. Taylor, T.L. 2009. *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. MIT press.
-

[Google Scholar](#)

39. Yee, N. 2014. *The Proteus Paradox How Online Games and Virtual Worlds Change Us—and How They Don't*. Yale University Press.
-

[Google Scholar](#)
