

ЭВОЛЮЦИОННОЕ РАЗВИТИЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ В ИНТЕРНЕТ-ПРОСТРАНСТВЕ

М. В. Попов

Ростовский государственный экономический университет «РИНХ»

Поступила в редакцию 15 июля 2011 г.

Аннотация: рассматриваются основные категории рынка информационных услуг в интернет-пространстве. Показана эволюция дифференциации виртуальных товаров, прослежена динамика их продаж, охарактеризованы структура спроса и предложения, особенности механизма обмена виртуальных товаров и экономических отношений субъектов обмена. Анализ влияния рынка информационных услуг в интернет-пространстве на развитие интеллектуальной собственности позволил сделать вывод о влиянии развития производительных сил и производственных отношений на формирование институциональной среды виртуальной собственности, а также выявить основные формы проявления нетократии.

Ключевые слова: интеллектуальная собственность, Интернет, виртуальный товар, нетократия.

Abstract: in the article the basic categories of the market of information services in Internet space are considered. Evolution of differentiation of the virtual goods is shown, dynamics of their sales is tracked, the structure of a supply and demand, feature of the mechanism of an exchange of the virtual goods and economic relations of subjects of an exchange are characterised. The impact analysis of the market of information services in Internet space on intellectual property development has allowed to draw a conclusion on influence of development of productive forces and relations of production on formation of institutional environments of the virtual property, and also to reveal the basic forms of display netocracy.

Key words: intellectual property, Internet, virtual goods, netocracy.

Проникновение Интернета в различные сферы общественной жизни обуславливает формирование экономических отношений в сфере использования интернет-технологий и предоставления интернет-услуг, являющихся, в основном, объектами нематериального мира, поэтому тесно связанных с интеллектуальной собственностью. Для полноценного изучения интеллектуальной собственности (далее – ИС) необходимо изучить все формы ее проявления, в том числе в сфере Интернет.

В частности, хотелось бы уделить внимание интернет-услугам в области развлечений. Доминирующей формой развлечения в Интернете являются компьютерные игры. В данном исследовании рассматриваются онлайн-игры*, в частности, MMORPG**-игры. В исследованиях на эту тему отмечается: «Настоящим магнатом стала Анше Чанг из игры Second Life, запущенной в 2003 г.

компанией из Сан-Франциско Linden Lab. Так зовут виртуальный образ, или «аватар» на интернет-языке, созданный учительницей из Франкфурта Айлин Греф. Вместе с мужем она основала компанию «Анше Чанг Студиос», занимающуюся продажей и сдачей в аренду виртуальной недвижимости. И сегодня ее владения в Second Life оцениваются более чем в миллион долларов. За каждые 6,5 гектаров, полученных у Linden Lab, Анше уплачивает 1250 дол. одновременно и затем 195 дол. в месяц в виде налога. Свои земли она делит на участки по 4000 кв. м, потом с помощью разных программ «обустраивает» их, добавляя реки, леса, горы, иногда строя дома. И сдает все это добро в аренду другим «сэкондлайфовецам», собирая по 100 дол. за участок и взимая свой налог на недвижимость размером 20 дол. в месяц. При этом Анше активно занимается маркетингом, стремясь учитывать особенности виртуальных клиентов. На своей территории она организовала отдельный район, где селятся «люди», интересующиеся азиатской архитектурой. Другое поселение создано специально для представителей нетрадиционной сексуальной ориентации» [1].

Данная цитата для нашего исследования интересна в нескольких аспектах.

* Компьютерные игры, требующие подключение к сети Интернет для взаимодействия между игроками.

** Многопользовательская ролевая онлайн-игра, или MMORPG (англ. massively multiplayer online role-playing game, MMORPG) – жанр онлайн-компьютерных ролевых игр (ORPG), в которой большое количество игроков взаимодействуют друг с другом в виртуальном мире (в основном, в жанре фэнтези).

© Попов М. В., 2011

Во-первых, возможность сдавать в аренду, покупать, продавать части острова формирует такие категории интеллектуальной собственности, как владение, пользование и распоряжение.

Во-вторых, использование этих понятий свидетельствует о том, что данные объекты включены в хозяйственный оборот, что является главным фактором формирования «потенциальных объектов интеллектуальной собственности».

В-третьих, местоположение виртуальных участков может формировать дифференциальную ренту I, а убранство, связанное с дополнительным вложением капитала в участок, может формировать дифференциальную ренту II. Вследствие вышеизложенного можно утверждать, что если данный бизнес оформится как самостоятельная отрасль, то ему могут быть присущи некоторые черты реальных имущественных отношений (например, в сфере АПК).

Описанный в данном исследовании пример не единственный, хотя в сфере онлайн-игр преобладают товары иного типа. Данные товары помогают игрокам удовлетворять потребности первой необходимости. Например, копья, мечи, доспехи и персонажи, тренированные одними игроками, для продажи другим игрокам. На современном этапе экономических отношений в сфере информационных услуг сформировался стабильный спрос на подобные товары (рис. 1–3).

Проникновение видеоигр во все сферы человеческой жизнедеятельности отмечал один из авторов концепции постиндустриального общества Э. Тоффлер: «Видеоигры – ходовой товар в магазинах. Миллионы американцев стали страстными поклонниками приспособлений, превращающих телеэкран в стол для пинг-понга, хоккейное поле или теннисный корт. Эта разработка может показаться тривиальной и не иметь отношения к тому, чем занима-

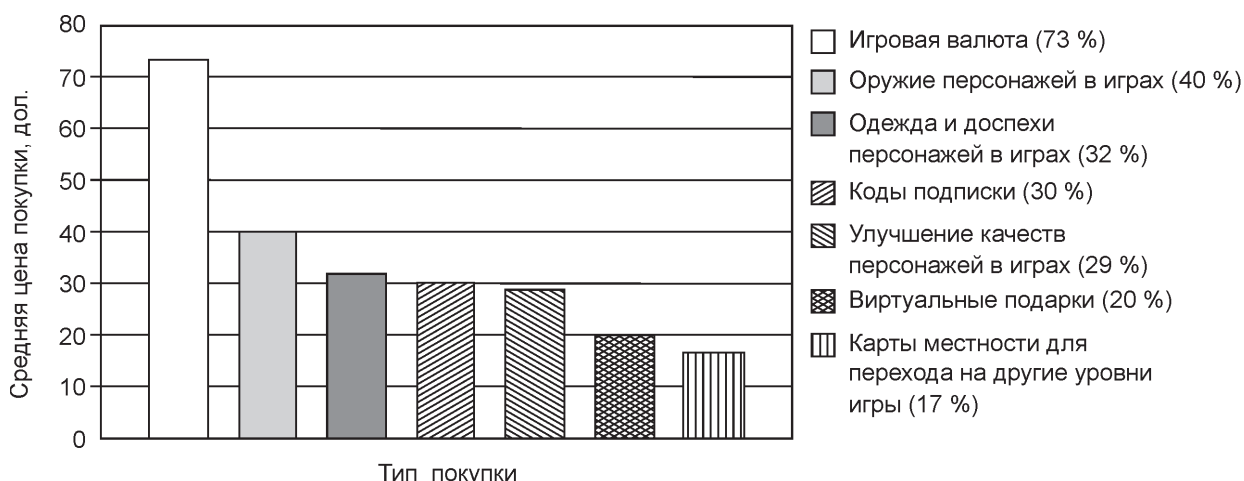


Рис. 1. Виртуальные товары и средняя цена виртуальной покупки (США, 2009 г.) [2]

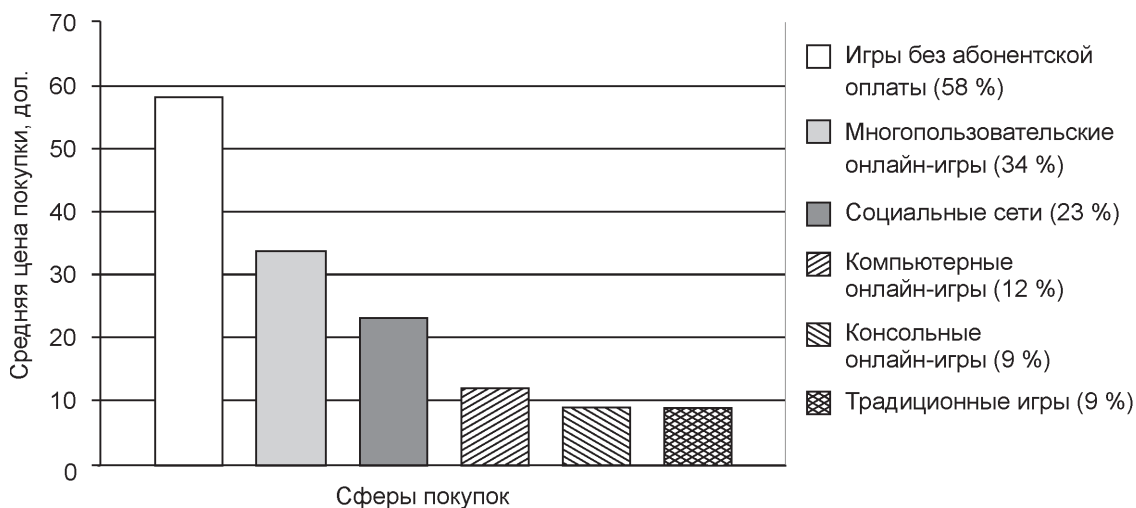


Рис. 2. Сферы виртуальных покупок и их цена (США, 2009 г.) [2]

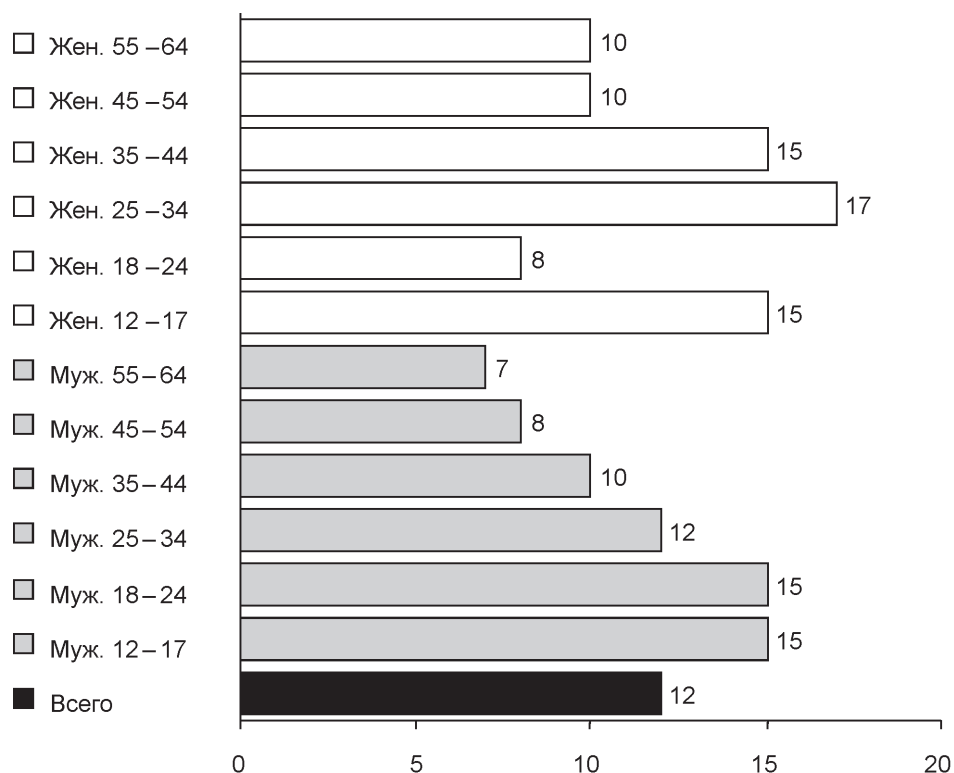


Рис. 3. Пол и возраст респондентов, совершивших виртуальные покупки (США, 2009 г.), % от численности половозрастной группы [3]

ются ортодоксальные политические аналитики. Но она представляет собой волну социального обучения, это предварительная тренировка, готовящая нас к жизни в электронном мире. Видеоигры не только разрушают массив аудитории, уменьшая число тех людей, которые просто смотрят телевизор; благодаря этому нехитрому приспособлению миллионы людей учатся играть с телевизором, отвечать ему, взаимодействовать с ним» [4].

Экономические отношения субъектов невозможны вне операций обмена. При обмене виртуальных товаров на денежные единицы формируются две проблемы.

Первая состоит в том, что обмен требует определенных технических процедур. Для решения данной проблемы созданы различные платежные системы (например, Яндекс-Деньги, SMS-сервисы, Web Money, 2Pay Pro, Pay Pal и др.). Перечисленные платежные системы также являются посредниками при заключении сделок.

Вторая проблема состоит в том, что имущественные отношения между игроками являются незаконными, так как любые экономические отношения должны быть облагаемы налогом, а следовательно, закреплены в законодательстве. Для соблюдения условий законности большинство правил, разработанных для онлайн-игр, запрещает любые экономические отношения между игроками.

В некоторых играх предусмотрена возможность добывать определенный ресурс и обменивать его на реальные деньги: «Накопленный Вами в игре MyLands ресурс Черный жемчуг (ЧЖ) мы превращаем в реальные деньги и отдаем Вам. MyLands – первая онлайн-стратегия, которая дает Вам возможность не только получить удовольствие от игры, но и превратить игровую валюту в реальную» [5].

Но игровые правила не имеют статуса официальных законодательных актов и поэтому не могут быть инструментом регулирования отношений в данной сфере человеческой деятельности. В свою очередь, проникновение экономики в сферу онлайн-игр породило не только экономические отношения между игроками, но и потребность в их формализации – выработке норм (правил) регулирования отношений между индивидами. В США предпринимаются попытки сделать бизнес в сфере онлайн-игр легальным: «Старший экономист Объединенного финансового комитета Конгресса Соединенных Штатов Дэн Миллер в недавнем интервью CNET News сообщил, что в ближайшую пятницу члены комитета должны представить отчет, в котором могут содержаться рекомендации по введению налога на продажу виртуальных товаров.

Если подобный законопроект будет разработан и одобрен (а Миллер убежден, что рано или поздно

это должно произойти), продажа виртуальных ценностей несколько осложнится» [6].

Приведенная цитата подтверждает актуальность вопроса о формировании нормы, общественной потребности в формализации отношений между игроками и законодательном оформлении этих отношений. Законодательное оформление отношений в сфере онлайн-игр может способствовать появлению новых налоговых отчислений, уменьшению теневого сектора экономики и т.п. В нашем исследовании мы исходим из того, что норма – это установленная обществом форма поведения в той или иной сфере жизни. Воздействие потребности в защите интеллектуальной собственности на правовую и общественную сферы жизни отмечал и Э. Тоффлер: «Эти изменения в том, как мы относимся к знанию, оказывают мощное воздействие на реальное мировое богатство – на то, кто и как его получает. Эти перемены заставляют юристов, бухгалтеров и законодателей переписывать существующие правила налогообложения, финансового учета, охраны частной жизни и интеллектуальной собственности» [7, с. 156].

Данная цитата интересна для нас в двух крайне важных аспектах. Во-первых, виртуальные объекты являются нематериальными элементами программы для ЭВМ, а программа для ЭВМ является объектом интеллектуальной собственности. Можно утверждать, что в дальнейшем виртуальные товары могут пополнить структуру интеллектуальной собственности. Во-вторых, Тоффлер акцентирует внимание на том, «кто и как получает богатство». Это дает нам основание утверждать, что экономические отношения, сложившиеся на почве виртуальных игр, формируют новый класс людей, обеспечивающих свое материальное существование за счет нематериального производства. Сначала доминирующей группой в создании объектов ИС были представители творческой интеллигенции (ученые, писатели, музыканты и т.д.). Но развитие производительных сил изменило экономические отношения в различных сферах общественной жизни, в том числе в сфере Интернет. Создание и прокачка виртуальных персонажей для продажи не требуют особых знаний и высокой квалификации, поэтому можно утверждать, что формируется рабочий класс Интернет-пространства, получающий доходы от труда, затраченного на создание виртуальных товаров. Стремление данного рабочего класса Интернет-пространства к удовлетворению своих потребностей формирует экономический интерес этого класса, поэтому данная социальная

группа обладает высоким уровнем мотивации для развития и формализации экономических отношений в сфере онлайн-игр и других виртуальных товаров, используемых в компьютерных играх.

Онлайновые игры проникают не только в экономическую и правовую сферы жизни общества, но и в реальные отношения между различными членами общества. Например, в России зафиксированы случаи девиантного поведения индивидов, вызванные конфликтами в онлайн-играх. Примером может служить убийство на бытовой почве, вызванное онлайн-новыми играми (см., например, статью «Уфимский студент убил своего противника по компьютерной игре» [8]). Также хотелось бы отметить, что экономические отношения между игроками могут формировать имущественные споры по поводу виртуальных объектов, а имущественные споры могут способствовать формированию и развитию конфликтов по поводу виртуальных объектов. Обозначенный нами факт еще раз свидетельствует о высокой потребности общества в формализации подобных отношений. Данный аспект формирует актуальность этой проблемы как в экономике, так и в праве.

Помимо вышеперечисленного, хотелось бы отметить, что рост спроса на виртуальные товары может являться одновременно фактором порождения и формой проявления нетократии, ее влияния на современное общество. Шведские писатели и публицисты А. Бар и Я. Зодерквист в своей книге под названием «НЕТОКРАТИЯ. Новая правящая элита и жизнь после капитализма» описывают процесс влияния этой социальной группы на право, экономику и общество в целом. Они утверждают: «Так же, как аристократия способствовала созданию самых важных легальных предпосылок для экспансии капитализма – государственной защиты частной собственности, так и все более маргинальная буржуазия будет использовать свой контроль над парламентской системой и полицию для легитимизации и защиты важнейших компонентов в конструкции нетократической власти: патентов и авторских прав» [9].

Исходя из приведенной выше информации, можно утверждать, что формирование отношений в правовой, экономической и социальной сферах жизнедеятельности общества способствует формированию совокупности властных полномочий, санкционированных обществом поведенческих отношений, складывающихся между людьми по поводу использования ими различных виртуальных объектов. То есть зарождается институт виртуальной собственности.

Виртуальные идеи и товары имеют высокий потенциал, чтобы стать объектом ИС. Данное положение подтверждает следующая цитата: «Между прочим, есть примеры движения нематериального объекта из виртуального мира в реальный: австралийский программист и обитатель Second Life Натан Кер предложил своим виртуальным соседям поиграть в придуманную им «Тринго», некий гибрид тетриса и бинго. «Тринго» стала такой популярной, что американская компания вскоре купила у него лицензию на право размещения изобретения Кера на консолях Nintendo и мобильных телефонах» [10].

В заключение отметим, что формирование имущественных отношений между субъектами рынка виртуальных товаров обуславливает возникновение отношений по поводу присвоения и использования материальных благ, что непосредственно связано с собственностью как экономической категорией. Но в условиях постиндустриальной экономики доминирующим объектом собственности становится интеллектуальная собственность, что обуславливает появление таких понятий, как нетократия, виртуальный товар и т.д. Собственность является системообразующей категорией. Поэтому мы можем утверждать, что замена доминирующих объектов собственности означает переход к новому типу развития общества и экономики. Помимо этого происходит трансформация богатства. После отмены золотого стандарта всеобщим эквивалентом стали товары и услуги, но на современном этапе можно говорить о формировании виртуального (нематериального) эквивалента.

ЛИТЕРАТУРА

1. Дмитриев А. Экономика игры / А. Дмитриев // MYBIZ.RU: сайт журнала «Свой бизнес». – Режим

Ростовский государственный экономический университет «РИНХ»

Попов М. В., аспирант кафедры экономической теории

E-mail: glonas@list.ru

Тел.: 8-928-279-63-03

доступа: <http://www.mybiz.ru/index.php?page=3279> (дата обращения: 17.03.2011).

2. PlaySpan Digital Goods Report 12-09. – Режим доступа: http://developer.playspan.com/developer/pdf/PlaySpan_Digital_Goods_Report_12-09.pdf;jsessionid=1378261D325BEF75341EA35306CF9D41 (дата обращения 29.03.2011).

3. Восканян М. Экономика мнимой реальности / М. Восканян. Приводится по: Сайт аналитического веб-журнала Globoscope // globoscope.ru. – Режим доступа: <http://www.globoscope.ru/content/articles/2829/> (дата обращения: 17.03.2011).

4. Тоффлер Э. Третья волна / Э. Тоффлер. Приводится по: Сайт Библиотека Гумер – гуманитарные науки // gumer.info. – Режим доступа: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/Toffler/_07.php (дата обращения: 30.11.2009).

5. Энциклопедия правил игры My Lands. – Режим доступа: <http://mlgame.ru/wiki/Wiki.jsp?page=EarnMoney> (дата обращения: 17.03.2011).

6. Сайт новостей компьютерной индустрии, науки и техники «Компьюлента» // compulenta.ru. – Режим доступа: <http://cult.compulenta.ru/323498/> (дата обращения: 19.03.2011).

7. Тоффлер Э. Революционное богатство : как оно будет создано и как оно изменит нашу жизнь / Э. Тоффлер. – М. : АСТ : АСТ МОСКВА : ПРОФИЗДАТ, 2008.

8. Любинецкая А. «Уфимский студент убил своего противника по компьютерной игре» / А. Любинецкая. – Режим доступа: <http://www.kp.ru/daily/24031/94232/> (дата обращения: 17.03.2011)

9. Бард А. Нетократия. Новая правящая элита и жизнь после капитализма / А. Бард, Я. Зодерквист. – СПб. : Стокгольмская школа экономики, 2005. – Режим доступа: http://www.bigcapital.ru/lib/index.php?option=com_mtree&task=att_download&link_id=243&cf_id=24 (дата обращения: 10.04.2011)

10. Дмитриев А. Экономика игры / А. Дмитриев // EGO.COM.UA/RU : сайт журнала «EGO». – Режим доступа: <http://ego.com.ua/ru/articles/themes/rubric/54/article/71/> (дата обращения: 05.04.2011).

Rostov State Economic University «RINH»

Popov M. V., Post-graduate Student of the Economic Theory Department

E-mail: glonas@list.ru

Tel.: 8-928-279-63-03