

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Южно-Уральский государственный университет  
(национальный исследовательский университет)»  
ЮРИДИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ  
Кафедра «Гражданское право и гражданское судопроизводство»

ТЕНДЕНЦИИ В ПРАВОВОМ РЕГУЛИРОВАНИИ ВИРТУАЛЬНОГО  
ИГРОВОГО ИМУЩЕСТВА В РОССИИ И ЗАРУБЕЖНЫХ СТРАНАХ

ФГАОУ ВО «ЮУрГУ» (НИУ) – 40.03.01.2017.430 ВКР

Руководитель работы,  
к.ю.н., доцент кафедры  
\_\_\_\_Татьяна Александровна Береговая  
\_\_\_\_\_ 2021 г.

Автор работы,  
Студент группы Ю-430  
\_\_\_\_\_Борислав Андреевич Смолин  
\_\_\_\_\_ 2021 г.

Нормоконтролер, преподаватель  
\_\_\_\_Любовь Владимировна Суханова  
\_\_\_\_\_ 2021 г

## ОГЛАВЛЕНИЕ

	ВВЕДЕНИЕ.....	3
1	ПРАВОВОЕ РЕГУЛИРОВАНИЕ ВИРТУАЛЬНОГО ИГРОВОГО ИМУЩЕСТВА	
1.1	Предпосылки правового регулирования оборота виртуального игрового имущества.....	7
1.2	Государственное регулирование и саморегулирование виртуального пространства.....	17
2	ПРАВОВАЯ ПРИРОДА ВИРТУАЛЬНОГО ИГРОВОГО ИМУЩЕСТВА И ПРАВ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ НА НЕГО	
2.1	Понятие и признаки виртуального игрового имущества.....	33
2.2	Гражданско-правовая природа прав пользователя на виртуальное игровое имущество.....	42
3	ТЕНДЕНЦИИ В СФЕРЕ ЗАЩИТЫ ПРАВ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ НА ВИРТУАЛЬНОЕ ИГРОВОЕ ИМУЩЕСТВО	
3.1	Правовой механизм защиты прав пользователя на игровое имущество.....	62
3.2	Внедрение технологии блокчейн и криптовалюты в игровую индустрию.....	72
	ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	86
	БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК .....	90

## ВВЕДЕНИЕ

В Российской газете в октябре 2017 года были опубликованы статистические данные, согласно которым 30% российского населения играет в компьютерные игры.

При этом количество пользователей массовых многопользовательских онлайн-игр только растет. В игровом процессе у пользователей есть возможность передавать друг другу или иным образом осуществлять оборот виртуального игрового имущества.

*Актуальность темы* выпускной квалификационной работы. На текущий момент не выявлено типового подхода к правовой природе виртуального игрового имущества, что подтверждает неоднородно складывающаяся правоприменительная практика. В настоящем исследовании осуществлены попытки раскрыть и обобщить существующие подходы к правовой природе игрового имущества, провести анализ регулирования оборота игрового имущества в зарубежных странах, а также представить варианты правовой защиты прав пользователей на такое имущество.

Для последовательного раскрытия вопросов исследования, сначала нужно обратиться к понятиям «виртуальное имущество» и «игровое имущество». Юридический язык требует формальной определенности. В романо-германской правовой системе, где от толкования терминов зависит регулирование возникающих отношений, данный вопрос является наиболее актуальным.

На сегодняшний день Гражданский кодекс Российской Федерации (далее – ГК РФ), как и другие нормативные правовые и подзаконные акты, не содержит понятия «виртуальное имущество». В цивилистической доктрине данный термин используется в качестве обозначения нематериальных объектов, существующих в вымышленном (виртуальном) пространстве. Как пишет М. А. Рожкова, «под виртуальным имуществом понимаются те нематериальные объекты, которые имеют экономическую ценность, но

полезны или могут быть использованы исключительно в виртуальном пространстве»<sup>1</sup>. Однако указанное понятие не вносит требуемой определенности, поскольку понятие виртуального мира (пространства) в законодательных актах также отсутствует. Учитывая существующее значение отдельно взятых слов, виртуальным является объект, который не обладает признаком физического существования, а реализуется лишь в компьютерных условиях, фантазии и т.п.<sup>2</sup>. Таким образом, виртуальное имущество так или иначе связано с компьютером и информационными технологиями. Список виртуальных объектов остается открытым по причине того, что не сформировано конкретного перечня виртуального имущества и предметов, относящихся к нему. Но некоторые авторы юридической литературы составили приблизительный список такого имущества. Так, М. А. Рожкова относит к виртуальному имуществу «доменные имена, криптовалюту, виртуальные токены и игровое имущество». Каждый из перечисленных объектов, предложенных М. А. Рожковой и названных выше, требует отдельного детального исследования, поэтому в данной работе остановимся лишь на одном из самых спорных объектов - игровом имуществе.

Как мы уже говорили, «игровое имущество» является разновидностью виртуального имущества. Соответственно, дальнейшее исследование будет посвящено изучению вопросов, связанных с правовой природой игрового имущества, - то есть виртуального имущества в играх. Далее в работе при употреблении термина «виртуальное имущество» речь будет идти об одном из его видов - игровом имуществе.

---

1 Рожкова М.А. Цифровые активы и виртуальное имущество: как соотносится виртуальное с цифровым. Закон.ру. 2018. URL: [https://zakon.ru/blog/2018/06/13/cifrovy\\_e\\_aktivy\\_i\\_virtualno\\_e\\_imuschestvo\\_kak\\_sootnositsya\\_virtualnoe\\_s\\_cifrovym](https://zakon.ru/blog/2018/06/13/cifrovy_e_aktivy_i_virtualno_e_imuschestvo_kak_sootnositsya_virtualnoe_s_cifrovym) (дата обращения 02.12.2020).

2 Толковый словарь русского языка под редакцией Дмитриева Д.В. URL: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/dmitriev/416/%D0%B2%D0%B8%D1%80%D1%82%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%8B%D0%B9> (дата обращения 02.12.2020).

Изучение данного вопроса является крайне важным для юридической практики и очень актуальным.

*Целью исследования* являются анализ и определение тенденций и перспектив развития правового института виртуального игрового имущества в России и зарубежных странах, а также его закрепления в российском законодательстве.

Достижение названной цели потребовало решения следующих *задач*:

- комплексного анализа действующего гражданского законодательства;
- изучения научных трудов современных ученых правоведов;
- изучения иностранного законодательства и юридических доктрин.

Объектом исследования данной работы являются правовые отношения, складывающиеся относительно природы виртуального игрового имущества, его оборота и прав пользователей на такое имущество.

*В предмет исследования* входят нормы российского законодательства, научные труды, а также статьи зарубежных авторов, посвященные виртуальному игровому имуществу.

В качестве *методологической основы* исследования применялись научные методы: правовое прогнозирование, дедуктивный, индуктивный, анализ и др.

*Степень научной разработанности темы.* В отечественной доктрине понятие и признаки виртуального игрового имущества определены в научных трудах М.А. Рожковой. Вопросы саморегулирования виртуального пространства и использования технологии блокчейн в игровой индустрии раскрывает М.В. Мажорина. Взаимоотношения субъектов гражданских правоотношений по поводу виртуального игрового имущества подробно описаны в исследованиях англоязычного автора П. Палка. В.В. Архипов в своих научных статьях определяет меру участия пользователей в непосредственном создании виртуального игрового имущества и рассматривает вопросы интеллектуальной собственности в игровой индустрии. Правовую природу виртуальных объектов, приобретаемых за

реальные деньги в многопользовательских играх, анализирует А.И. Савельев. Принципы саморегулирования сети Интернет Lex Informatica, наподобие существующему понятию *lex mercatoria*, раскрывает Е.А. Войниканис. Подходы к квалификации прав пользователя на виртуальное игровое имущество определяются несколькими теориями, одну из которых предлагает Э.Л. Сидоренко. Сущность сделок из «игр и пари» как разновидность квалификации гражданских правоотношений по поводу виртуального игрового имущества определяет А.Г. Федотов.

*Научно-теоретическую базу* курсовой работы составляют работы ученых – юристов М.В. Мажориной, Е.А. Войниканис, М.А. Рожковой, А.И. Савельева, Э.Л. Сидоренко, А.Г. Федотова, П. Палка, В.В. Архипова, А. Чейн, Б. Дюранске, Д. Фэйрфилд.

*Нормативную основу* выпускной квалификационной работы составляют Гражданский кодекс РФ, Налоговый кодекс РФ, Федеральный закон "О привлечении инвестиций с использованием инвестиционных платформ и о внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации" от 2 августа 2019 г. № 259-ФЗ, Федеральный закон от 29 декабря 2006 г. № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации», Закон РФ от 07 февраля 1992 г. № 2300-1 «О защите прав потребителей», а также материалы судебной практики Конституционного суда РФ, арбитражных судов и судов общей юрисдикции, постановление ЕСПЧ.

*Структура* выпускной квалификационной работы определена характером исследуемых в ней вопросов. Работа состоит из введения, трех глав, включающих шесть параграфов, заключения и библиографического списка.

# 1 ГЛАВА ПРАВОВОЕ РЕГУЛИРОВАНИЕ ВИРТУАЛЬНОГО ИГРОВОГО ИМУЩЕСТВА

## 1.1 Предпосылки правового регулирования оборота виртуального игрового имущества

На данном этапе развития всех сфер жизнедеятельности общества, который сопровождается внедрением новых современных технологий, возникают новые проблемы, требующие правового регулирования. В ходе цифровизации экономики появляются новые объекты имущественного оборота, обладающие определенной экономической ценностью и подлежащие правовому регулированию и контролю.

Виртуальное игровое имущество с точки зрения обывателя рассматривается исключительно как средство развлечения или элемент, определяющий статус игрока в виртуальном пространстве. Но правовая природа виртуального игрового имущества на сегодняшний день набирает все большую актуальность, так как оно приобретает усилиями пользователя и имеет реальный денежный эквивалент. Так, согласно трудовой теории Дж. Локка человек приобретает в собственность результаты своей работы, результаты своих физических и умственных усилий<sup>1</sup>. Виртуальное имущество обладает экономической ценностью и способно обращаться на рынке. Но оборотоспособность такого имущества на данный момент не имеет должного регулирования, судебная практика и законодательная база только начинают формироваться в отношении этого вопроса.

Так, множество онлайн-сервисов цифрового распространения компьютерных игр и программ, а также торговых площадок на их базе имеют пользовательские соглашения, положения которых допускают оборот внутриигровой валюты и объектов только в рамках таких сервисов и

---

<sup>1</sup> Локк Дж. Сочинения: В 3 т. Т. 3. // М.: Мысль, 1988. С. 277-280.

торговых площадок. Например, в Соглашении подписчика Steam, одного из самых популярных подобных сервисов, указаны условия, согласно которым не признаются никакие обмены и иные способы оборота внутриигрового имущества и прочих подписок вне Steam. Теоретически, это говорит об ограниченной оборотоспособности виртуального игрового имущества и о контроле со стороны компании-разработчика, так как Торговые площадки дают возможность вносить денежные средства на личный аккаунт пользователя, но не предоставляют пользователю возможности вывода этих денежных средств. Но фактически и в России, и в зарубежных странах существует множество Торговых площадок (маркетов) и виртуальных кошельков, не находящихся под управлением компании-разработчика, позволяющих обменивать игровые атрибуты по более выгодным ценам и конвертировать игровые объекты и валюту в реальные деньги с последующим выводом на личный счет пользователя.

Коммерциализация виртуального имущества имеет разное обоснование в зависимости от конкретного объекта. Если формирование спроса на доменное имя вызвано уникальностью и неповторимостью объекта (не может быть двух сайтов с одним доменом), то игровое имущество обладает ценностью по целой совокупности факторов. Во-первых, пользователь прикладывает усилия или тратит реальные деньги на приобретение такого имущества. Во-вторых, на ценность и стоимостное выражение внутриигрового объекта зависит популярность самой игры, в виртуальном мире которой существует такой объект. В-третьих, виртуальному игровому имуществу не характерно свойство износа, но в это же время оно имеет определенное время и период выпуска. Это означает, что игровой объект, выпускаемый, например, до 2018 года, будет считаться редким относительно выпускаемого на текущий момент имущества, поскольку количество товара на рынке больше не увеличивается, что приводит к повышению рыночной стоимости. В-четвертых, влияние на стоимость игрового предмета оказывают его характеристики, которыми пользователь может воспользоваться в игре,



соответственно, чем лучше и популярнее такой игровой предмет или атрибут, тем дороже его оценивают на рынке.

Недостаточность правового регулирования имущественного оборота виртуальных объектов отражается в возрастающем количестве случаев нарушения интересов пользователя в обладании игровым предметом или в получении прибыли от его отчуждения в пользу третьих лиц. Такое нарушение интересов пользователей может быть осуществлено как со стороны компании-разработчика (изменение функциональных или графических свойств игрового предмета, блокировка аккаунта, необоснованное списание игрового имущества с учетной записи пользователя), так и со стороны третьих лиц (взлом аккаунта пользователя, его кража, неисполнение встречной обязанности по оплате переданного игрового предмета).

Так, в англоязычной статье о проблематике кражи игровых предметов и аккаунтов пользователей приведен наглядный пример подобного развития событий в правовом порядке Сингапура.

«Пользователь «А» провел очень много времени в многопользовательской игре, накопил значительную сумму внутриигровой валюты. Вдобавок ко всему, он достиг максимального уровня и выполнили все, что нужно для достижения в игре, к тому же обнаружил и приобрел к себе в инвентарь очень редкие и ценные игровые атрибуты.

Но процесс развития персонажа в многопользовательской игре подобен ускоренной версии карьерного роста человека в жизни — герой очень долго и последовательно собирает необходимые предметы и достигает нужных ему уровней.

Так, в один момент, пользователь «А» увидел рекламу на веб-рынке Carousell, где другой пользователь, выставив оферту, готов приобрести за реальные деньги любой аккаунт, аналогичный с тем, который имеется у пользователя «А». Они связываются удобным способом, и покупатель обещает перевести деньги на счет пользователя «А» сразу после

предоставления доступа к этому аккаунту (в большинстве случаев это идентификатор и пароль)»).

С одной стороны, нет никаких юридических ограничений, мешающих пользователю заключить договор о продаже или передаче чего-либо, принадлежащих ему на законных основаниях другому лицу, и обещание через мессенджер оплатить приобретаемый аккаунт может быть достаточным для выполнения требований юридического обязательного договора, если стороны в достаточной мере описали условия такого приобретения. Однако вопрос заключается в том, действительно ли пользователь аккаунта владеет своей игровой учетной записью, предметами, валютой, персонажами и прочим виртуальным игровым имуществом.

Можно привести аргумент, что усилия, которые пользователь аккаунта вложил в развитие своего персонажа, охоту за редкими предметами и прочие достижения в игре, могут быть формой деятельности, дающей ему право на владение этими виртуальными предметами. Ведь под защитой закона находится не только физическое имущество. Закон действительно защищает интеллектуальную собственность, например, если человек написал песню или снял фильм, он *prima facie* имеет права на эти творческие произведения. Поэтому можно привести довод, что ваш игровой аккаунт, предметы, внутриигровая валюта и/или персонажи являются личной собственностью, которой вы тоже владеете, хотя и в нематериальной форме. Однако, это не может быть убедительным аргументом.

Так, даже если вы вложили усилия, время и деньги в игру, сама игра и все в ней, включая музыку, персонажей, предметы, сюжет, является интеллектуальной собственностью, которая принадлежит разработчику игры и/или каким-либо соответствующим правообладателям. Так как предметы, которые пользователь приобрел в игровом пространстве, не были разработаны этим пользователем.

Практика складывается таким образом, что у пользователей возникает лицензия на использование игрового имущества, но не право продавать или

обменивать эти предметы на реальную мировую валюту, если только это специально не разрешено на платформе, предоставленной в игре. Аналогичным образом, потоковое воспроизведение песни на стриминговых сервисах как Spotify (Спотифай) или покупка фильма на IVI (Иви) только дает ограниченную лицензию на доступ к этим носителям для прослушивания песни или просмотра фильма, в зависимости от обстоятельств. Пользователь не может продолжать продавать или обменивать песню или фильм даже в рамках этих сервисов.

Кроме того, любые права на учётную запись, внутриигровые предметы и/или персонаж, скорее всего, будут переданы разработчику игры с того момента, как пользователь начнет играть, на основании подписанного лицензионного (пользовательского) соглашения с конечным пользователем («EULA»). Общие условия «EULA» включают в себя:

- 1) Пункты, запрещающие передачу и/или продажу игрового аккаунта;
- 2) Пункты, уступающие право собственности на все цифровые товары и предметы, найденные игроком в игре, не ограничиваясь цифровыми картами, валютой, снадобьями, оружием, броней, домашними животными, креслами.
- 3) Разработчик игры также будет включать пункты «о запрещенном коммерческом использовании», которые строго запрещают продажу указанных предметов или предоставление услуг за пределами игровой платформы;
- 4) Оговорки о том, что прекращение действия игрового сервиса не дает пользователю права на возврат каких-либо средств, включая, но не ограничиваясь, цифровыми предметами, возврат денег и так далее;
- 5) Пункты, касающиеся нарушения вышеуказанных пунктов, в том числе согласие пользователя на возмещение ущерба и/или компенсацию разработчику игры.

Любые оригинальные творения, которые пользователь придумывает собственными усилиями и/или творчеством в рамках игровой платформы, зачастую также не принадлежат ему самому. Все чаще разработчики игр

защищают свои права, включая положения, согласно которым игрок соглашается отказаться от своих прав на пользовательские творения, но взамен создатель нового игрового объекта получает право на получение части дохода от оборота такого объекта.<sup>1</sup> Так, онлайн-сервис цифрового распространения компьютерных игр и программ Steam, разработанный и поддерживаемый компанией Valve, позволяет пользователям создавать новые предметы для игр или же модифицировать внешний вид старых, в последствии такие предметы становятся самостоятельными объектами на рынке игрового имущества.

На самой платформе Steam размещена подробная инструкция, как пользователи могут создавать и публиковать свои варианты виртуального игрового имущества в так называемую «Мастерскую». Мастерская Steam - это галерея предметов, сделанная компанией Valve, которая рассчитана на создание и рассмотрение предметов, созданных для различных игр пользователями.

Процесс публикации предмета описан на базе игры Counter-Strike: Global Offensive:

Пользователь создает предмет при соблюдении требований заявки. Далее с использованием внутриигровой карты «itemtest» необходимо протестировать созданный объект и опубликовать в мастерской Steam с помощью внутриигрового средства публикации предмета.

Разработчик рассматривает созданный предмет и возможность добавить его в игровое пространство. Если предмет подходит и удовлетворяет всем требованиям, то об этом сообщается создателю (пользователю) и цифровой объект интегрируется в игру. После проведения некоторых испытаний и окончательного добавления предмета в игру, в том числе и на рынок виртуального игрового имущества, разработчик делит с

---

<sup>1</sup> Соглашение подписчика платформы Steam. URL: [https://store.steampowered.com/subscriber\\_agreement/#6](https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/#6) (дата обращения 18.03.2021).

создателем доходы от продаж этого цифрового предмета на специальной внутриигровой торговой площадке.

Последний пункт требует дополнительного внимания, так как пользователь, создавший предмет, имеет право на получение части дохода от продаж этого игрового предмета на рынке виртуального игрового имущества, что является дополнительной мерой для стимулирования и вовлечения людей в вопрос оборотоспособности игрового имущества и прав пользователей на него.

«Перед тем, как полностью опубликовать продукт в мастерской Steam, вы должны принять условия последней версии соглашения подписчика Steam. После того, как вы примете условия соглашения, вас не будут спрашивать о них снова до тех пор, пока условия не изменятся.

Так как в мастерской для Counter-Strike: Global Offensive появилась возможность делиться доходами, вам нужно будет принять последнюю версию условий распределения доходов в мастерской. С этими условиями можно ознакомиться ниже. Как и в случае с соглашением подписчика Steam, вас не будут просить подтвердить согласие до тех пор, пока условия не изменятся». Перед созданием нового игрового предмета недостаточно подписания стандартного Пользовательского соглашения Steam, предназначенного для обычных пользователей. Для этих целей, компания Valve составила дополнительное соглашение:

«Данные условия использования мастерской являются дополнением к условиям, изложенным в Соглашении с пользователем веб-сайта Steam. Данные условия регулируют распределение доходов от продаж переданных в мастерские продуктов.

1. Распределение доходов, полученных в результате продаж Переданных в мастерские продуктов При продаже Переданных в мастерские продуктов (в составе приложений или через мастерскую Steam) вы имеете право на часть от скорректированного валового дохода (указано ниже), полученного от продажи Переданных в мастерские продуктов. Получаемый

процент от скорректированного валового дохода определяется разработчиком/издателем приложения, ассоциированного с мастерской, в которую был передан продукт (далее «Издатель»). Процент указан на соответствующей странице мастерской. Компания Valve осуществляет выплату суммы, полученной в результате распределения дохода, в соответствии с условиями, установленными Издателем, а также процедурами осуществления выплат компании Valve. Выплата, как правило, производится по прошествии 30 (тридцати) дней со дня окончания календарного месяца, в котором был получен скорректированный валовый доход. В целях защиты от мошенничества выплата производится не ранее, чем через 90 (девяноста) дней после продажи первоначальной копии Переданного в мастерскую продукта. Подробная информация о доступных способах осуществления выплат и минимальной сумме перевода представлена на странице Часто задаваемых вопросов.

Ниже указаны определения терминов, упомянутых в Пункте 1.

Скорректированный валовый доход — валовый доход, полученный компанией Valve в результате распространения копий Переданных в мастерскую продуктов, без учета Применяемых корректировок (указаны ниже).

Применяемые корректировки — (а) возвраты, скидки, а также возмещения в результате мошенничества; (б) клиентские налоги (указаны ниже), в случае если они были включены в полученный валовый доход.

Клиентские налоги — налоги за распространение, продажу и лицензирование копий Переданных в мастерскую продуктов (налоги с продажи, использования, акцизный сбор, налоги за дополнительные услуги и др.), взимаемые с клиента компанией Valve.

2. Назначение цен. Издатель имеет первоочередное право определять розничную цену на Переданные в мастерскую продукты. При продаже Переданных в мастерскую продуктов напрямую через мастерскую Steam компания Valve и/или Издатель вправе назначать ценовые категории, из

которых можно выбрать одну и назначить ее Переданному в мастерскую продукту. При использовании приложения для распространения продукта компания Valve и/или Издатель вправе распространять Переданный в мастерскую продукт бесплатно, прекратить взимание платы или снизить цену на Переданный в мастерскую продукт, ранее распространяемый за определенную плату. Никакие виды компенсаций не предусмотрены за Переданные в мастерскую продукты, распространяемые бесплатно.

3. Налоги. Для получения выплат от компании Valve требуется предоставить необходимые данные и заполнить налоговые декларации. Если компания Valve в законном порядке установит налоги с предназначенных вам выплат, она вправе удержать сумму, определяемую законом, и перечислять ее в налоговые органы. Вы несете ответственность за уплату любых других налогов, начисленных на суммы, выплачиваемые вам компанией Valve.

4. Групповые продукты. Вы имеете право отправить Переданный в мастерские продукт, в создании которого помимо Вас участвовали другие разработчики, (далее «Групповой продукт»). При заполнении веб-формы требуется указать всех разработчиков (далее «Разработчики»), их имена и контактные данные, а также процентное распределение доходов между Разработчиками. Компания Valve свяжется с указанными Разработчиками. Перед осуществлением выплаты Разработчикам последние должны предоставить свое согласие с данными дополнительными условиями по использованию мастерских для групповых продуктов и указанным процентным распределением доходов, а также подтвердить свои личные данные. Компания Valve перечислит суммы выплат каждому Разработчику в соответствии с процентным распределением доходов, указанным в Пункте 1 и одобренным вами и другими Разработчиками.

5. Объединение продуктов. При распространении продукта через приложения Издатель может объединять ваш Переданный в мастерские продукт с другими продуктами и/или материалами самого Издателя в один

пакет. При взимании платы за пакет компания Valve и/или Издатель определяет скорректированный валовый доход для каждого из компонентов пакета, формируя пакет по своему усмотрению. Часть пакета, относящаяся к групповому продукту, будет поделена между Разработчиками в соответствии с Пунктом 4.

6. Косвенное распространение. Переданных в мастерские продуктов Компания Valve или Издатель вправе взимать плату за возможность последующего приобретения одного или нескольких Переданных в мастерские продуктов (например, при продаже «ключа» для доступа к определенному контенту). В случаях, при которых за доступ к определенному контенту косвенно взимается плата, компания Valve и/или Издатель вправе определять, какой процент от дохода будет выплачен за уже распространенные Переданные в мастерские продукты, а также каким образом данный процент дохода будет в законном порядке назначен нескольким Разработчикам.

7. Распределение дохода от вторичных продаж. В случаях, при которых Переданный в мастерские продукт может быть продан подписчиками Steam через торговую площадку сообщества Steam, компания Valve или Издатель вправе поделить между собой плату за игру, полученную при осуществлении вторичной продажи. Подробная информация по возможному распределению дохода представлена на соответствующей странице мастерской.

8. Статистика продаж. Valve может предоставлять вам доступ, через веб-сайт или другим образом, к данным Steam, касающимся продаж созданного вами контента («Статистике продаж»). Статистика продаж предоставляется для вашего личного пользования, и вы соглашаетесь не передавать ее третьим лицам»<sup>1</sup>.

Таким образом, все вышеперечисленные обстоятельства, приведенные для примера, являются предпосылками для более детального правового

---

<sup>1</sup> Мастерская (воркшоп) платформы Steam. URL: <https://steamcommunity.com/workshop/workshoplegalagreement/?appid=730> (дата обращения 13.03.2021).



регулирования отношений, касающихся виртуального игрового имущества. Такое регулирование необходимо, прежде всего, для защиты прав пользователей, а также прав разработчиков видеоигр.

События виртуального мира влекут реальные последствия даже для тех лиц, которые не участвуют в них в качестве игроков или пользователей<sup>1</sup>.

## 1.2. Государственное регулирование и саморегулирование виртуального пространства

До недавнего времени виртуальное пространство, включающее в себя игровые миры и Интернет, отличалось независимостью и свободой от мер государственного принуждения и полным саморегулированием. По сформировавшемуся понятию свода правил *lex mercatoria*, принципы саморегулирования сети Интернет стали называть *lex informatica*, нормативная сила которых обусловлена техническими средствами. Наряду с этим, Интернет, вопреки идеалам Джона Барлоу, начал использоваться без соблюдения Золотого правила «Поступай с другими так, как хочешь, чтобы поступили с тобой»<sup>2</sup>.

*Lex informatica* выражает интересы ограниченного круга лиц или «цифровой элиты» и отличается «демократическим дефицитом», как отмечает Е.А. Войниканис, так как не имеет свойства «прозрачности» и, буквально, вменяется в одностороннем порядке другим пользователям. Такие обстоятельства послужили поводом и основанием для государственного вмешательства в регулирование виртуального пространства<sup>3</sup>.

---

1 О сокрытии имущества, подлежащего включению в общее имущество супругов, Ерохина О.

При разводе супруги делили имущество из компьютерной игры. URL: <https://www.kp.by/daily/26329/3212999/> (дата обращения 03.12.2020 г.).

2 Barlow J.P. A Declaration of the Independence of Cyberspace.

URL: <https://www.eff.org/cyberspace-independence> (дата обращения 12.04.2021).

3 Войниканис Е.А. Право интеллектуальной собственности в цифровую эпоху: парадигма баланса и гибкости // М.: Юриспруденция. 2013. № 1. С. 239.

Одними из основных направлений гражданско-правового регулирования в Интернете являются защита интеллектуальной собственности, чести, достоинства и деловой репутации, а так же электронная коммерция. Виртуальные миры, в том числе игровые пространства, остаются за пределами правового регулирования, поскольку, в первую очередь, игровой процесс и сама игра — это время отдыха и развлечения. Потенциал государственного правового регулирования игровых миров определяется тремя основными подходами.

Согласно первому (отрицательному подходу) виртуальные миры не зависят от правового воздействия, а регулирование отношений по поводу виртуального игрового имущества возлагается на разработчика игры.

Второй подход представлен правилом «волшебного круга» Б. Дюранске<sup>1</sup>, согласно которому правоприменители должны обращаться к законам реального мира только в том случае, если события виртуального мира повлекли последствия для реального. Но данное правило требует более подробного уточнения и конкретизации, поскольку последствия для реального мира можно найти во всех случаях, когда игровой предмет и игровое имущество в целом имеет денежный эквивалент и может быть продано на различных торговых площадках наподобие Avito, e-Bay, причем вне зависимости от первоначального способа приобретения такого имущества: путем достижения определенных условия в игровом процессе (бесплатно) или же покупки за реальные деньги.

Примером последствий для реального мира могут послужить различные формы недобросовестного поведения лиц, такие как сокрытие конкурсного или наследственного имущества в игровом пространстве,

---

<sup>1</sup> See: Duranske. B. T. Virtual Law. Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds // Chicago. 2008. P. 342.

сокрытие части из общего имущества супругов в форме приобретения игровых атрибутов<sup>1</sup>.

В 2015 году в Республике Беларусь произошел интересный прецедент: жена во время бракоразводного процесса потребовала от супруга свою долю от стоимости аккаунта (учетной записи) последнего в онлайн-игре. Интересен этот случай тем, что разделу может подвергаться не только машина, недвижимость или мебель (и прочее имущество в стандартном понимании), но и лицензионные версии программного обеспечения или игровое имущество, находящееся на учетной записи пользователя. Эксперты, проводя оценку игрового имущества, так же как и стороны, назвали солидную стоимость в несколько тысяч долларов. Установлено, что супруга и сама иногда играла в видеоигру, так как знала логин и пароль от аккаунта, и многие участники игры знали об этом. Результатом внесудебных мирных переговоров явилось решение выплатить бывшей супруге половину стоимости игрового «героя» (отступные) и оставить аккаунт во владение и пользование мужу.

Так же существует проблема потенциального сокрытия имущества должника в виртуальном мире при процедуре банкротства. Руководитель должника может злоупотреблять правом и скрывать свое имущество в игровых аккаунтах, чем усложнит процесс привлечения его к субсидиарной ответственности, например.

В рамках дела о банкротстве оспаривание сделок с виртуальным имуществом не представляется перспективным вариантом в ближайшее время.

В данном случае можно представить, что приобретение игрового имущества должником сравнимо с моделью приобретения предметов роскоши, но сама по себе такая сделка не имеет признаков порочности. Однако у кредиторов остается право распорядиться предметом роскоши

---

<sup>1</sup> Dividing Virtual Assets in Divorce. 2018. URL: <https://www.arizonalawgroup.com/blog/dividing-virtual-assets-in-divorce/> (дата обращения 13.03.2021).

(например, произвести замену вещи на деньги, которые впоследствии можно разделить в соответствии с долями) при условиях: 1) оборотоспособности такого имущества; 2) существования эффективного способа его реализации.

Следовательно, рациональным было бы остановиться на возможности отнесения учетных записей и находящегося на них игрового имущества к составу конкурсной массы и их последующей реализации. То есть потенциально для практики актуальными являются 2 вопроса: возможность признания виртуального игрового имущества (и аккаунтов в целом) в многопользовательских онлайн играх в качестве актива должника, а также поиск законного алгоритма их конвертации в реальные деньги для пополнения конкурсной массы. При этом, в перечне имущества, на которое не может быть обращено взыскание, принадлежащее должнику на праве собственности, отсутствует указание на цифровые права и виртуальные объекты. Несмотря на то, что существует множество сторонних торговых площадок, позволяющих реализовать игровое имущество и получить взамен его эквивалент в виде реальных денег (с учетом комиссии таких торговых площадок), большинство пользовательских соглашений онлайн-сервисов цифрового распространения компьютерных игр и программ, таких как Steam, Epic, GOF), содержит запрет на покупку, продажу, передачу, дарение, кражу, присваивание и иное распространение или отчуждение учетных записей с последствиями в виде блокировки такого аккаунта со всем имеющимся игровым имуществом и балансом без возможности восстановления<sup>1</sup>. При таких обстоятельствах сделки с аккаунтами являются ничтожными, а сами по себе учетные записи не могут выступать в качестве реализуемого имущества. Это является общей и основной проблемой при рассмотрении вопроса о возможности реализации игровых аккаунтов, но существуют и исключения.

Аккаунтам в многопользовательских онлайн играх свойственна проблема виртуальной (цифровой) идентичности. Пользователи вступают в

---

<sup>1</sup> Лицензионное соглашение конечного подписчика магазина Epic Games. URL: <https://www.epicgames.com/store/ru/eula> (дата обращения 13.03.2021).

гражданско-правовые отношения не лично, а при помощи технических средств коммуникации, что в достаточной мере усложняет процесс идентификации физического лица, поскольку при регистрации используются стандартные идентификаторы в виде логина и пароля, которые привязываются к электронной почте пользователя, а не паспортные данные. Фактическим препятствием является проблема отсутствия прямого доступа к аккаунту, а соответственно, и находящемуся на нем игровому имуществу.

Данная проблема связана с процедурой получения арбитражным управляющим требуемой информации о деятельности должника, а так как информация и имущество зачастую скрывается, некоторые лица и органы отказывают в сотрудничестве, когда необходимо прибегать к розыскным мероприятиям, следовательно, узнать логин и пароль представляется возможным либо непосредственно от должника (пользователя игрового аккаунта), либо посредством раскрытия этой информации третьими лицами.

В этой связи интересными являются Определение ВС РФ № 308-ЭС18-18453 от 17 сентября 2019 года (с точки зрения авторитетности) и Постановление Арбитражного суда Северо-Кавказского округа от 16 августа 2019 г. по делу № А53-23516/2017 (с точки зрения обоснования)<sup>1</sup>. Последний судебный акт требует отдельного внимания.

Рассматривая кассационную жалобу финансового управляющего на решение суда первой инстанции и постановления суда апелляционной инстанции, которыми отказано в истребовании у должника, а также у третьих лиц: ПАО «ВымпелКом», ПАО «Мегафон», ООО «Т2 Мобайл» ООО «Мэйл.РУ», ООО «Яндекс» и ООО «ГУГЛ» сведений о зарегистрированных на имя должника почтовых аккаунтах, предоставлении доступа к ним с указанием на логин и пароль, распечаток переписки за последние пять лет в пользу финансового управляющего, суд кассационной

---

<sup>1</sup> Постановление Арбитражного суда Северо-Кавказского округа по делу № А53-23516/2017 от 16 августа 2019 г. URL: <https://sudact.ru/arbitral/doc/VgGYziq79I6T/> (Дата обращения 11.04.2021).

инстанции пришел к выводам, которые обосновывают отказ в удовлетворении жалобы следующим образом:

- финансовым управляющим не приведены доказательства, что истребуемая информация обеспечит формирование конкурсной массы должника;

- отсутствует возможность технически подтвердить соответствие личных данных физического лица в отношении должника какому-либо адресу электронного почтового ящика и поиска в системе электронного почтового ящика по регистрационным данным пользователя;

- отсутствует обоснованность необходимости получения доступа к аккаунтам, логина и пароля, распечатки переписки за последние пять лет, а также доказательство того, что получение доступа к электронной переписке может обеспечить доступ не только в отношении персональных данных, личной тайны должника, но и в отношении личной тайны и персональных данных третьих лиц, чьи права и законные интересы могут быть нарушены.

Таким образом, касательно вопроса о возможности реализации игровых аккаунтов и внутриигрового имущества указанная выше судебная практика также имеет определяющее значение.

Бесспорно, препятствий может быть в разы больше, но уже, учитывая вышеизложенное, можно сделать вывод, что игровые аккаунты сами по себе вряд ли можно признать потенциально-реализуемым активом должника как в процедуре банкротства, так и в других процедурах гражданских правоотношений, поскольку, в сущности, игровой аккаунт представляет собой лишь условие доступа, но не сам объект (имущество), тем более в виде игровых атрибутов.

На текущий момент считаем необходимым, как минимум, уполномоченным лицам и органам предпринимать действия по истребованию у должников информации о наличии у них подобных виртуальных ценностей, уделять внимание технической составляющей игрового процесса и положениям соответствующих лицензионных

соглашений, иными словами, устанавливать потенциальную оборотоспособность, а также искать пути законной и эффективной реализации виртуального имущества в зависимости от правовой природы объекта. И, если совокупность условий позволяет распорядиться виртуальным объектом, то необходимо исследовать этот механизм»<sup>1</sup>.

В иностранных правовых системах, в частности в США, начала складываться практика обналичивания (отмывания) денежных средств через игровые аккаунты и игровое имущество<sup>2</sup>. В связи с этим, законодатель изучил вопрос включения игровой валюты, конвертируемой в реальные деньги, и установил механизм регулирования.

Так, разработчики должны знать, что в зависимости от функций, которые они включают, виртуальная валюта в приложении или в игре может регулироваться так же, как и Биткойн, в соответствии с интерпретацией американского законодательства по борьбе с отмыванием денег, впервые объявленной в 2013 году Сетью по борьбе с финансовыми преступлениями (Financial Crimes Enforcement Network, FinCEN). Рассмотрим указания FinCEN, обязательства, налагаемые федеральными законами по борьбе с отмыванием денег, особенности виртуальной валюты, которые могут вызвать регулирование, а также шаги, которые необходимо предпринять, чтобы избежать таких обязательств.

FinCEN является подразделением Департамента Казначейства, отвечающим за толкование и применение Закона о банковской тайне и его положений по борьбе с отмыванием денег (BSA/AML). Некоторые типы финансовых учреждений имеют обязательства BSA/AML, в том числе банки, казино и лица, осуществляющие денежные переводы (money transmitter –

---

<sup>1</sup> Жизнеспособность игровых аккаунтов и виртуальных игровых объектов в деле о банкротстве/

URL: [https://zakon.ru/blog/2020/4/9/zhiznesposobnost\\_igrovyyh\\_akkauntov\\_i\\_virtualnyh\\_igrovyyh\\_obektov\\_v\\_dele\\_o\\_bankrotstve/](https://zakon.ru/blog/2020/4/9/zhiznesposobnost_igrovyyh_akkauntov_i_virtualnyh_igrovyyh_obektov_v_dele_o_bankrotstve/) (дата обращения 14.03.2021).

<sup>2</sup> W. Erlank. Introduction to virtual property: Lex virtualis ipsa loquitur URL: [http://www.scielo.org.za/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1727-37812015000700005](http://www.scielo.org.za/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-37812015000700005) (дата обращения 15.03.2021)

передатчик денег). «Передача денег» определяется как принятие от одного лица валюты, средств или иного имущества, замещающей валюту, в другое место или к другому лицу любым способом. Поставщик денежных переводов является примером лица, осуществляющего денежные переводы.

Такие лица должны регистрироваться в FinCEN и внедрить программу BSA/AML. Организации, регулируемые BSA, обязаны назначить сотрудника, ответственного за управление их программой BSA/AML, собирать идентифицирующую информацию от пользователей, отслеживать подозрительные операции и сообщать о них, обучать соответствующий персонал процедурам борьбы с отмыванием денег, а также нанимать независимого аудитора для ежегодной проверки программы BSA/AML.

В 2013 году FinCEN выпустил руководство (Руководство), разъясняющее его позицию по переводу денег в контексте виртуальной валюты. Физическое или юридическое лицо, участвующее в операциях с виртуальной валютой, будет считаться лицом, осуществляющим денежные переводы, если (1) оно будет выступать в качестве «обменника» или «администратора» в операциях; (2) виртуальная валюта, участвующая в операциях, является «конвертируемой виртуальной валютой» (CVC); и (3) компания содействует перемещению денежных средств между разными лицами или местами.

Обменщик - это лицо, занимающееся обменом виртуальной валюты на реальную валюту, средства или другую виртуальную валюту. Что более важно для разработчиков приложений и игр, администратор - это организация, которая (1) выпускает виртуальную валюту и (2) имеет право выкупать виртуальную валюту. «Эмиссия» означает введение виртуальной валюты в обращение, например, путем предоставления пользователям виртуальной валюты бесплатно, в обмен на реальную валюту, или в качестве рекламной акции. «Выкуп» означает изъятие виртуальной валюты из обращения, будь то в обмен на внутриигровые/внеигровые предметы или функции, реальные товары или услуги, или реальную валюту, или иным



образом.

Однако, администратор может быть лицом, осуществляющим перевод денег, только в том случае, если виртуальная валюта, которую он выпускает и выкупает, является CVC. FinCEN определяет CVC как виртуальную валюту, которая либо (1) имеет эквивалентную стоимость в реальной валюте, либо (2) действует как замена реальной валюты. Биткойн является CVC, потому что он имеет общепринятый обменный курс с многочисленными реальными валютами и принимается в качестве способа оплаты некоторыми торговцами в обмен на товары и услуги. Биткойн, как и многие другие криптокорреспонденты, были разработаны для конкретной цели замены реальной валюты, и поэтому являются яркими примерами CVC.

Более сложный вопрос заключается в том, является ли виртуальная валюта, разработанная для использования в приложении/в игре, а не предназначенная для децентрализованного замещения реальной валюты, CVC. Ответ в большинстве случаев будет зависеть от видов деятельности, разрешенных разработчиком. Например, если разработчик разрешает игроку или пользователю обменивать виртуальную валюту на реальную валюту и наоборот, или позволяет игрокам и пользователям приобретать реальные товары и услуги у участвующих продавцов, то виртуальная валюта, скорее всего, является CVC.

И наконец, чтобы быть лицом, осуществляющим перевод денег, администратор должен облегчать трансфер средств между разными лицами или местами. Обобщая все три требования вместе, ниже приведены примеры внутриигровых/внутриигровых структур виртуальной валюты, которые, скорее всего, представляют собой передачу денег:

1) Контент, генерируемый пользователем: Онлайн-игра представляет собой виртуальный мир, который позволяет игрокам покупать «монеты», которые можно потратить на виртуальные предметы, чтобы настроить свой аватар. Для создания дополнительного контента разработчик предоставляет доступ к инструментам проектирования, которые позволяют игрокам создавать

виртуальные предметы и продавать их другим игрокам за монеты. Продавцы могут обменивать монеты с разработчиком на реальную валюту. Разработчик облегчил движение средств между игроком, покупающим виртуальный предмет, и игроком, который разработал и продал виртуальный предмет.

2) Рынок: В онлайн-игре есть рынок, где игроки могут покупать, продавать или обменивать виртуальные предметы, которые они приобрели, играя в игру. В игре используются две виртуальные валюты: «золото» и «драгоценные камни». Золото приобретается через игровые достижения, а драгоценные камни можно купить за реальную валюту. Игроки, которые продают предметы на рынке за драгоценные камни, могут обменять свои драгоценные камни на реальную валюту. Разработчик способствовал движению средств между покупателями и продавцами на рынке.

3) Подарки: Онлайн игра или приложение позволяет пользователям покупать «билеты» за реальную валюту, которые используются для доступа к премиум-контенту. Билеты также могут быть обналичены обратно в реальную валюту. Допустим, два пользователя хотят использовать премиум-контент вместе, но только у одного есть билеты. Приложение позволяет одному пользователю «подарить» билеты другому, списывая их со счета одного пользователя и пополняя счет другого. Разработчик облегчил перемещение средств между пользователями.

4) Товар: В приложении предусмотрены «бонусные баллы», которые можно купить за реальную валюту или получить, воспользовавшись определенными функциями приложения. Разработчик договаривается с различными торговцами о предложении товаров в рамках приложения и перечисляет цены на различные товары в реальной валюте и в бонусных баллах. Когда пользователь покупает товар в бонусных баллах, разработчик платит продавцу в реальной валюте и выкупает бонусные баллы. Разработчик облегчил движение средств между пользователями и продавцами. В каждом из вышеперечисленных сценариев, разработчик, скорее всего, является лицом, осуществляющим перевод денег, на который

распространяются требования BSA/AML.

Для разработчиков, желающих включить виртуальную валюту в игру или приложение, не вызывая потенциальных обязательств BSA/AML, виртуальная валюта должна быть только для внутриигрового использования, без возможности для пользователей продавать, обменивать, переводить или обналичивать любую виртуальную валюту, которую они приобрели. Условия пользования игрой или приложением должны быть составлены таким образом, чтобы включать соответствующие положения о характере и использовании любой виртуальной валюты, в том числе следующее:

- 1) Правовой статус: Во избежание претензий о том, что виртуальная валюта представляет собой деньги, валюту или денежные средства, следует четко указать, что виртуальная валюта представляет собой ограниченную, непередаваемую, неэксклюзивную лицензию на использование возможностей игры или приложения для личного пользования и не представляет собой имущественный интерес любого рода.
- 2) Ценность: следует указать, что виртуальная валюта не имеет ценности в реальной валюте.
- 3) Цена покупки: Разработчик должен оставить за собой право изменять цену покупки виртуальной валюты в любое время, чтобы избежать ощущения, что она имеет установленную, эквивалентную стоимость в реальной валюте.

Ограничения касаются обналичивания: требуется указать, что виртуальная валюта не подлежит возврату, обмену или возмещению, ни в реальной валюте, ни в реальных товарах и услугах. Даже если виртуальную валюту можно купить за реальные деньги, в пользовательском соглашении должно быть четко указано, что не существует способа ее обналичивания.

- 4) Переводы: Заявить, что виртуальная валюта не оборотоспособна, и что каждый пользователь соглашается не продавать, не передавать и не помогать другим пользователям продавать или передавать виртуальную валюту любым способом.

Таким образом, рассматриваемые меры являются очень сложными и затратными для разработчика, включающего конвертируемую игровую валюту в виртуальное пространство ввиду обязанности получения лицензии и дополнительного контроля со стороны уполномоченных органов.

Третий подход, определяющий потенциал государственного правового регулирования игровых миров, вводит виртуальный мир в сферу действия права, оправдывая государственное вмешательство необходимостью защиты интересов пользователей. В контексте многопользовательских онлайн-игр государственное правовое регулирование может быть оправдано защитой слабой стороны (пользователя) в отношениях с разработчиком игры и публичным интересом, в том числе в налогообложении оборота виртуального игрового имущества.

В России на данный момент отсутствует должное регулирование отношений, складывающихся на платформах многопользовательских онлайн-игр, а уже имеющийся в судебной практике подход к определению природы прав пользователей на игровое имущество, а также к их защите, можно назвать непроработанным или отстраненным.

В ноябре 2017 года Александр Жаров (бывший глава Роскомнадзора) на конференции по защите персональных данных заявил о том, что разрабатывается законопроект, касающийся регулирования виртуального пространства и видеоигр. Разработкой занимается Федерация компьютерного спорта России. Уже определена концепция закона, основу которой составляют сертификация СРО разработчиков игр, которые находятся и осуществляют деятельность в России, и обязательная возрастная маркировка видеоигр. В это же время Совет безопасности РФ поручил Минкомсвязи и ФСБ осуществить разработку мер регулирования интернет-ресурсов, в которых присутствует возможность обмена сообщениями в чатах. Ведомства обеспокоены как потенциальной террористической угрозой, так и обсуждением и координацией несогласованных митингов оппозиции в игровых чатах, поскольку в массовых онлайн-играх наподобие World of

Tanks большая аудитория разных возрастов и в чатах игры есть возможность обсуждать и политическую повестку.

В 2015 году Верховный Суд РФ в налоговом споре пришел к выводу о том, что предоставление игрокам платной возможности использования дополнительного функционала игры в целях облегчения игрового процесса и более быстрого развития игрового персонажа, является самостоятельной услугой по организации игрового процесса. Речь шла об игровом имуществе, покупаемом пользователями у разработчика за настоящую валюту и основным вопросом являлась уплата НДС компанией Мэйл.РуГеймз, которая предоставляла в своих онлайн-играх дополнительный функционал игр за реальные деньги игроков (цифровые товары). Компания пыталась воспользоваться льготой по уплате НДС при продаже ПО, баз данных и прав на их использование, ссылаясь на подпункт 26 пункта 2 статьи 149 Налогового кодекса РФ)<sup>1</sup>. «Верховный суд поддержал решения Федеральной налоговой службы и нижестоящих судов в той части, что они трактовали продажу виртуальных предметов и сервисов как услугу, что сделало невозможным использование налоговой льготы. Интересен тот факт, что с 4-го квартала 2016 года Налоговая служба всё-таки освободила разработчика Mail.Ru Group от уплаты НДС за продажу валюты и предметов в онлайн-играх, благодаря чему компания получила около 342 млн рублей». В январе 2017 года в ответ на обращение ФНС подтвердила свою новую позицию: «Таким образом, принимая во внимание, что в отношении неактивированных данных и команд по Соглашению ООО (Лицензиар) передает права физическому лицу (Лицензиату) на использование программы для ЭВМ, а физическое лицо (Лицензиат) перечисляет ООО (Лицензиару) за указанное право соответствующее вознаграждение, применение освобождения от НДС при указанной передаче прав на основании подпункта 26 пункта 2 статьи 149 Налогового кодекса РФ правомерно».

---

<sup>1</sup> Подпункт 26 п. 2 ст. 149 Налогового кодекса РФ (часть вторая) от 05 августа 2000 г. № 117-ФЗ// СЗ РФ. 07 августа 2000 г. № 32. Ст. 3340.

Получается, что в 2015 году Верховный суд РФ определил продажу дополнительного игрового функционала как продажу услуги, а в 2017 году ФНС изменила свой подход к игровым объектам, назвав их частью программы ЭВМ, которую лицензиар (оператор и правообладатель игры) передаёт лицензиату (игроку) на условиях лицензии, поэтому их продажа НДС не облагается.

Как уже отмечалось, отношения между игровыми платформами (операторами игры) и пользователем (игроком) регулируются лицензионным договором по статье 1235 ГК РФ<sup>1</sup>. При этом, когда дело доходит до суда, можно столкнуться с ошибочным и неоднозначным подходом российских судов к гражданским правоотношениям, возникающим по поводу онлайн-игр: право не должно вмешиваться в отношения, возникающие из многопользовательских онлайн игр. Для дальнейшей реализации такого подхода, суды общей юрисдикции квалифицировали все онлайн-игры в качестве азартных игр и пари, основанных на риске, а в таких случаях права пользователя, то есть слабой стороны в отношениях с разработчиком, судебной защите не подлежат.

Например, в 2011 году компания ООО «Иннова Системс» (игра Lineage 2) заблокировала аккаунт Шевченко Е.И. за получение игрового имущества с аккаунта, который взломали. Добросовестный пользователь (владелец аккаунта) подал иск на ООО «Иннова Системс» о взыскании материального ущерба, процентов за пользование чужими денежными средствами, компенсации морального вреда. Суд общей юрисдикции отказал в удовлетворении требований о восстановлении аккаунта и компенсации за его ограничения, сославшись на то, что «учётная запись истца была заблокирована ответчиком в связи с нарушением истцом правил игры. Между тем наличие или отсутствие в действиях пользователя нарушений правил игры относится к организации игрового процесса, таким образом,

---

<sup>1</sup> Статья 1235 Гражданского кодекса РФ (часть четвертая) от 18 декабря 2006 г. № 230-ФЗ // СЗ РФ. 25 декабря 2006 г. № 52. Ст. 5496.

требования истца, связанные с участием в игре, в силу п. 1 ст. 1062 ГК РФ не подлежат судебной защите».

При этом правоотношения между разработчиком или дистрибьютором игры и пользователем регулируются лицензионным соглашением, которое составляется лишь одной стороной — оператором игры. Такая ситуация, очевидно, ставит игрока в слабое положение и вероятность успешно отстоять свои права крайне мала.

Однако пока российская судебная практика формируется, основываясь на использовании некорректного подхода к онлайн-играм как к рискованным азартным играм и пари, что, безусловно, не устраивает игровое сообщество, зарубежная практика пошла по более прогрессивному пути и суды встают на сторону пользователей даже в случаях нарушения условий пользовательского соглашения.

В настоящее время за рубежом игровые объекты приравнивают к имуществу, кража которого может повлечь уголовную ответственность, например, как в Сингапуре. В российской же правоприменительной практике правовой статус игровых объектов неоднозначен. В правоприменительной практике они предстают то в качестве услуг, то — дополнительного функционала ПО, то — азартной игры. Такая неопределенность подходов к игровым правоотношениям неизбежно снижает уровень защиты прав пользователей как на игровое имущество, так и на обладание игровым аккаунтом.

Интернет-сообщество не удовлетворено средствами, которые государство пытается использовать для решения проблем *lex informatica*, в связи с чем прибегает к мерам саморегулирования и разрабатывает иные механизмы защиты пользователей, в том числе с использованием технологии блокчейн. *Lex cryptographica*, свод правил саморегулирования блокчейн-сообщества. Такая технология обеспечивает независимость от прямого

государственного регулирования, прозрачность, принятие решений посредством прихода к консенсусу пользователей<sup>1</sup>.

Применение и развитие новой технологии в игровой индустрии позволит решить проблему неопределенности права в вопросе защиты интересов пользователя. Криптографическое шифрование уже сейчас защищает пользователя от кражи принадлежащего ему игрового имущества. Владение виртуальным игровым имуществом в таком случае не зависит от воли разработчика игры, поскольку такие игровые объекты представлены в виде токена в криптокошельке пользователя и могут быть использованы за пределами виртуального пространства игры и не прибегая к сторонним торговым площадкам. Оборот игрового имущества опосредован смарт-контрактами, автоматическое исполнение условий которых не требует наличия доверительных отношений между сторонами. Названные преимущества свойственны исключительно новым децентрализованным блокчейн-играм, которые на данный момент не успели получить развитие в достаточной мере в вопросах глубины и проработанности сюжета, уровня графики и, самое главное, количества пользователей, которыми обладают традиционные многопользовательские онлайн-игры. В связи с этим проблемы текущих многопользовательских онлайн-игр и поиск их правовых решений остаются актуальными.

---

<sup>1</sup> Мажорина М.В. О коллизии права и «неправа», реновации *lex mercatoria*, смарт-контрактах и блокчейн-арбитраже // *Lex russica*. 2019. № 7. С. 93 - 107.



## 2 ГЛАВА ПРАВОВАЯ ПРИРОДА ВИРТУАЛЬНОГО ИГРОВОГО ИМУЩЕСТВА И ПРАВ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ НА НЕГО

### 2.1. Понятие и признаки виртуального игрового имущества

Термин «виртуальное имущество» (англ - virtual property) не имеет определения в законодательстве. Следует различать понятия «цифровые права», «цифровой объект», «виртуальное имущество», «виртуальное игровое имущество».

Цифровые права, определенные в российском законодательстве как новый объект гражданских прав, тождественны утилитарным токенам, представляющие их обладателю право требования передачи какой-либо вещи, исключительных прав на результаты интеллектуальной деятельности или лицензии на них, выполнения работ или оказания услуг<sup>1</sup>.

«В системе объектов гражданских прав цифровые права отнесены законодателем к имущественным правам, то есть к категории «иное имущество». Так, в статье 141.1 ГК РФ «Цифровыми правами признаются названные в таком качестве в законе обязательственные и иные права, содержание и условия осуществления которых определяются в соответствии с правилами информационной системы, отвечающей установленным законом признакам. Осуществление, распоряжение, в том числе передача, залог, обременение цифрового права другими способами или ограничение распоряжения цифровым правом возможны только в информационной системе без обращения к третьему лицу». Законом выделяется один из основных признаков: «информационная система, отвечающая установленным законом признакам», что позволяет законодателю оставить возможность для легального закрепления и иных категорий виртуального имущества.

---

<sup>1</sup> Статья 8 Федерального закона от 2 августа 2019 г. № 259-ФЗ // СЗ РФ. 5 августа 2019 г. № 31. Ст. 4418.

Виртуальное игровое имущество следует рассматривать как разновидность «цифровых объектов» (digital object), то есть объектов, представленных в цифровой форме. Верным представляется утверждение, что любое виртуальное имущество является цифровым объектом, но не любой цифровой объект является виртуальным.<sup>1</sup> М.А. Рожкова отмечает, что виртуальное имущество представляется исключительно в цифровой форме, в то время как результаты интеллектуальной деятельности могут существовать как в цифровой, так и в иной форме, в том числе бумажной<sup>2</sup>. Традиционные результаты интеллектуальной деятельности, выраженные в цифровой форме, охраняются как объекты интеллектуальной собственности.

М.А. Рожкова указывает, что к виртуальному имуществу относят «те нематериальные объекты, которые имеют определенную экономическую ценность, но полезны или могут использоваться исключительно в виртуальном пространстве». К виртуальному имуществу следует относить криптовалюту, утилитарные токены, стикеры и учетные записи в соцсетях, а также игровое имущество. Некоторые авторы к виртуальному имуществу относят и адрес электронной почты, и виртуальные комнаты. На данный момент правовые нормы о цифровых правах подлежат применению только к токенам, в том числе представляющим виртуальное игровое имущество в децентрализованных блокчейн-играх.

К виртуальному игровому имуществу относятся разного рода игровые объекты и атрибуты, в том числе обмундирование персонажа, разновидности оружия и их раскрасок, снадобья, дома в игровом мире. Некоторые авторы выделяют пользовательские аккаунты в качестве виртуального игрового имущества, в то же время как другие классифицируют владение и пользование игровым аккаунтом как доступ к игровому имуществу. Игровое

---

1 Васильев А.А. Трансформация права в цифровую эпоху : монография — Барнаул : Изд-во Алт. Ун-та, 2020. № 2. С. 432.

2 Рожкова М.А. Цифровые активы и виртуальное имущество: как соотносится виртуальное с цифровым. Закон.ру. 2018. URL: [https://zakon.ru/blog/2018/06/13/cifrovye\\_aktivy\\_i\\_virtualnoe\\_imuschestvo\\_kak\\_sootnositsya\\_virtualnoe\\_s\\_cifrovym](https://zakon.ru/blog/2018/06/13/cifrovye_aktivy_i_virtualnoe_imuschestvo_kak_sootnositsya_virtualnoe_s_cifrovym) (дата обращения 02.12.2020).

имущество как разновидность виртуального имущества всегда представлено в цифровой форме и является цифровым объектом.

Учитывая, что игровое имущество может отвечать разным признакам, следует предложить классификацию виртуального игрового имущества:

1) По способу приобретения:

а) имущество, получаемое за определенные достижения в игре (за потраченное время и усилия);

б) имущество, приобретаемое за реальную валюту.

2) По признаку ценности на рынке игрового имущества:

а) индивидуально-определенное виртуальное игровое имущество;

б) виртуальные предметы, позволяющие получить шанс выиграть другое, более дорогое или дешевое игровое имущество (так называемые «лутбоксы» или лотерейные ящики).

Оборотоспособность виртуального игрового имущества с точки зрения права неоднозначна, поскольку большинство пользовательских (лицензионных) соглашений содержит положения о запрете его отчуждения каким-либо образом вне рамок игрового сервиса<sup>1</sup>. Несмотря на наличие запрета игровые объекты приобретают экономическую ценность, поскольку обладают оборотоспособностью в игровом мире и могут быть переданы от одного пользователя другому по правилам игры или посредством передачи идентификатора (логина и пароля) при продаже аккаунта<sup>2</sup>. Игровые атрибуты зачастую выполняют служебную функцию, так как способствуют прохождению игры и продвижению персонажа. Остальные функции конкретного атрибута игры зависят от усмотрения разработчика игры и ее сценария.

---

1 Peter Brown/Richard Raysman. Property rights in cyberspace games and other novel legal issues in virtual property // The Indian journal of law and technology. Vol. 2, 2006. P. 68-74.

2 Daniel B. Koburger. Legal Implications of Public Spaces in Virtual Reality. URL: [https://www.americanbar.org/groups/intellectual\\_property\\_law/publications/landslide/2019-20/september-october/legal-implications-public-spaces-virtual-reality/](https://www.americanbar.org/groups/intellectual_property_law/publications/landslide/2019-20/september-october/legal-implications-public-spaces-virtual-reality/) (дата обращения 05.12.2020).

Виртуальное игровое имущество многопользовательских онлайн-игр обладает общими признаками, свойственными любому виртуальному имуществу, и специальными признаками. К общим чертам, свойственным любому виртуальному имуществу, следует отнести следующие:

1. Виртуальное имущество имеет нематериальный характер. Виртуальное имущество, в отличие от вещей, не поддается амортизации и потреблению, но тем не менее имеет свою дату выпуска, давность которой создает определенную ценность. В то же время некоторые объекты игрового мира, которые приобретает пользователь, могут выполнять роль инвестиционного вложения. Существует целый ряд случаев, когда игровые предметы, несущие только эстетическую функцию для игрока, вследствие определенных обстоятельств поднимались в цене вплоть до нескольких десятков тысяч долларов. Это связано с тем, что популярность и редкость таких виртуальных игровых предметов привязаны к конкретным ключевым событиям, таким как, например, игровые турниры.

2. «Виртуальное имущество существует исключительно в цифровой форме и с технической точки зрения представляет собой код в отличие от традиционных объектов интеллектуальной собственности».

3. Виртуальное имущество, как правило, нельзя скопировать, что обосновано особенностями применяемых технологий. Например, копирование музыкального произведения приводит к появлению двух материальных носителей с двумя одинаковыми музыкальными произведениями на них. «В англо-американской доктрине авторы отмечают схожесть виртуального имущества с реальными вещами. Так, при передаче игрового оружия оно не копируется, а переносится в инвентарь другого пользователя. При передаче логина и пароля сам аккаунт остается прежним, так как он зарегистрирован за определенным лицом, просто оба пользователя приобретают доступ к нему до тех пор, пока один из них не сменит логин или пароль». Однако данный признак не безупречен, поскольку на практике все-таки возможно развитие игрового процесса, согласно которому при передаче

игрового объекта он не исчезает из игрового инвентаря пользователя, а копируется в арсенал другого.

4. Власть пользователя в отношении виртуального имущества напоминает «квазивладение». Так, логины, пароли от учетных записей пользователя в играх и социальных сетях, логин и пароль администратора сайта, владельца доменного имени, приватный и публичный ключ от криптокошелька, делают доступ к виртуальному имуществу контролируемым лишь относительно<sup>1</sup>.

5. Разработчик игры, регистратор доменного имени, администратор социальной сети обладают техническими возможностями определять судьбу виртуального имущества пользователя. Автор П. Палка называет возможности названных субъектов «цифровой властью» (digital force), поскольку пользование аккаунтом и игровыми предметами осуществляется до тех пор, пока разработчик поддерживает работу сервера (платформы) с технической точки зрения<sup>2</sup>. Несмотря на отсутствие центрального субъекта в технологии блокчейн, названная технология может быть подвержена атаке «50+1», что также может свидетельствовать о наличии вторичного контроля по отношению к пользовательской власти, пусть даже и отличного от контроля центрального сервера.

6. Некоторые авторы отличительной чертой виртуального имущества называют ограниченность его существования и функционирования пределами виртуального мира. Например, П. Палка не относит файл в облачном хранилище к виртуальному имуществу, поскольку данный файл может существовать, не теряя своего назначения, вне рамок виртуального пространства, например на бумажном носителе или на локальном диске. Данная особенность актуальна потому, что в неизменном виде виртуальное игровое имущество невозможно перенести в реальное пространство: оно

---

1 See: Fairfield J. Virtual Property // Boston University Law Review. 2005. P. 1053-1055.

2 Palka P. Virtual property: towards a general theory. PhD. Florence: European University Institute. 2017. P. 26, 49-53.

будет преобразовано либо в определенный код, либо в стоимостное выражение реальной валюты.

В теории выделяется такой признак виртуального имущества, как его экономическая ценность, обусловленная оборотоспособностью объекта, наличием спроса и рынка сбыта. Одновременно с этим следует решить вопрос, считать ли экономическую ценность специальным признаком виртуального имущества или предпосылкой установления его правового режима.

В деле *Kremen v. Cohen Network Solution Inc* за администратором сайта было признано право собственности в отношении доменного имени<sup>1</sup>. Суд отметил, что администратор (владелец доменного имени) самостоятельно, без участия регистратора, решает вопросы относительно порядка использования сайта, его содержания и доступности для пользователей. Также суд посчитал, что несправедливо ограничивать администратора в возможности получать выгоду от проделанной работы по развитию сайта, оставляя непосредственно связанное с сайтом доменное имя без правовой охраны. Некоторые из авторов отмечают, что пользователей следует наделить правом собственности на виртуальное игровое имущество в той степени, как в указанном деле было признано право собственности на доменное имя<sup>2</sup>.

Так, например, как в деле *Evans v Linden Research Inc*. В апреле 2010 года истцы Карл Эванс, Дональд Спенсер, Валери Спенсер и Синди Картер, являющиеся пользователями игры *Second Life*, подали иск в окружной суд США Восточного округа штата Пенсильвания, утверждая, что они приобрели виртуальные предметы и/или виртуальную землю, а затем их учетные записи были в одностороннем порядке заблокированы компанией *Linden*, и им не

---

1 *Kremen v. Cohen Network Solution, Inc.*, 337 F. 3D 1024 [2003]. URL: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp2/99/1168/2290571/> (дата обращения 14.02.2021).

2 See: Chein A. A Practical Look at Virtual Property Note // *St. John's Law Review*. 2006. P. 102-121.

была выплачена компенсация за стоимость виртуальной земли, предметов и/или валюты на их счетах. 14 марта 2011 года дело было передано в этот округ. Во вторую измененную жалобу истцов, поданную в феврале 2012 года, добавилась Наоми Хемингуэй в качестве истца и далее утверждала, что ответчики сделали ложные заявления о владении виртуальной землей и виртуальными предметами, а также незаконно конфисковали у них виртуальную землю и предметы<sup>1</sup>. Закончился данный спор мировым соглашением с выплатой компенсации истцам в размерах: 2 линден-долларов (виртуальной валюты) за квадратный метр всей виртуальной земли, находящейся в собственности членов группы, имеющих на это право.

Подобная позиция вызывает сомнение, поскольку разработчик игры в определении судьбы аккаунта пользователя и игровых объектов участвует в большей мере, чем участвует регистратор в определении судьбы доменного имени и сайта, связанного с ним. Наряду с этим, игровому имуществу свойственен ряд характерных признаков, которые отличают его от уже упомянутого доменного имени или иных разновидностей виртуального имущества.

Специальными признаками виртуального игрового имущества, за исключением децентрализованных блокчейн-игр, являются следующие:

1. Виртуальное игровое имущество, отчасти, имеет служебную функцию, поскольку используется пользователем в процессе игры и для её прохождения. Но данный признак не безупречен и не относится ко всему виртуальному игровому имуществу. Некоторые игровые предметы носят исключительно эстетический характер, так как его покупка или приобретение иным способом никаким образом не повлияет на качество игрового процесса.

2. Игровое имущество может быть приобретено несколькими способами: как за реальные деньги, вложенные пользователем на счет аккаунта, так и в процессе игры (бесплатно). Для игровых объектов,

---

<sup>1</sup> Evans v Linden Research Inc. URL. <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/california/candce/4:2011cv01078/243627/137/> (дата обращения 13.02.2021).

приобретенных за реальные деньги, в правоприменительной практике используется термин «дополнительный функционал игры» (далее – ДФИ). Несмотря на то, что отсутствует правоприменительная практика о взыскании убытков, причиненных необоснованным списанием игрового имущества, приобретенного бесплатно, такие игровые атрибуты также следует отнести к виртуальному имуществу, поскольку они обладают такой же ценностью на рынке независимо от того, каким способом пользователь их приобрел: за реальную валюту у разработчика или в процессе прохождения игры за определенные заслуги.

3. Виртуальное игровое имущество является частью игры, которая, в свою очередь, в техническом плане является программой для ЭВМ<sup>1</sup>. Визуальная составляющая, которой игровой объект символизируется в игре, или же код, которым он записан, не представляют ценности обособленно от игры. Этот признак является основной проблемой наделяния пользователей правами на игровое имущество, поскольку компания-разработчик игры обладает исключительным правом на игру как на объект авторского права.

4. Игровое имущество может быть передано одним пользователем другому двумя способами: по правилам игры (на специально предназначенных платформах — торговых площадках) или вместе с передачей доступа к аккаунту путем сообщения третьему лицу логина и пароля от учетной записи. Первый способ в достаточной мере регулируется соглашениями между пользователем и разработчиком, в котором предусмотрены положения, касающиеся оборотоспособности такого имущества, в частности, устанавливающие возможность отчуждать игровые предметы только в рамках игрового рынка, находящегося под контролем разработчика, без права конвертации игровых предметов в реальную валюту и последующего вывода денежных средств на реальный счет пользователя. Второй способ свойственен всем видам виртуального имущества, тогда как

---

<sup>1</sup> Архипов В.В. Интеллектуальная собственность в индустрии компьютерных игр: проблемы теории и практики // Закон. 2015. № 11. С. 61 - 69.



передача объекта без потери доступа к учетной записи свойственна исключительно децентрализованному виртуальному имуществу в виде токенов, стикерам в социальных сетях и виртуальному игровому имуществу. Процесс передачи игрового имущества в игре автоматизирован, но все же зависит от разработчика игры, за исключением процесса передачи токенов по технологии блокчейн.

Отдельного внимания требует особенность виртуального игрового имущества, приобретенного в процессе игры (то есть не за реальную валюту), но имеющего такую же ценность на рынке игрового имущества. На первый взгляд, необоснованное списание или кража такого имущества не влечет для пользователя-владельца реального ущерба, поскольку он не покупал его, то есть не вкладывал реальные деньги. Так же следует отметить, что в России отсутствует судебная и правоприменительная практика по вопросам приобретения или отчуждения такого имущества. Но получаемое бесплатно игровое имущество тоже требует должного регулирования и контроля, так как в будущем это может стать тенденцией для гражданско-правового недобросовестного поведения. Речь идет про использование определенных программ (для ЭВМ), позволяющие пользователю получать такое имущество намного быстрее и проще, минуя обязанность достижения уровней или проведения определенного количества часов в игре. Подобные программы, как правило, запрещены пользовательским соглашением, и их использование может повлечь блокировку аккаунта пользователя без возможности восстановления. Но в любом случае, недобросовестный пользователь имеет возможность продать или вывести все накопленное нечестным путем игровое имущество и тем самым неосновательно обогатиться.

Некоторые объекты виртуального имущества фиксируются за определенными лицами в открытых реестрах. Наличие таких реестров обусловлено цифровой формой виртуального игрового имущества, так как в техническом плане любое виртуальное имущество является кодом и должно

быть зафиксировано в программе или базе данных, из которой программа данный код извлекает. Каким образом домены регистрируются в специальном реестре, так же и токены записываются в базе данных блокчейн. Разработчики игр используют базы данных для хранения информации об «игровом состоянии» пользователя, в том числе его игровом инвентаре. Вместе с тем не все базы данных виртуального имущества являются открытыми. Так, зачастую пользователь имеет доступ только к своей учетной записи и видит находящиеся на его аккаунте игровые предметы, но не игровые атрибуты других пользователей. Закрытый характер реестра или базы данных является еще одной особенностью игрового имущества по сравнению с некоторыми иными разновидностями виртуального имущества. Но данный признак не безупречен и имеет ряд исключений: платформа Steam позволяет пользователям самим выбирать открытый или закрытый характер профиля, в зависимости от чего другие пользователи либо смогут видеть информацию о его активности и игровом инвентаре, либо нет.

«Таким образом, виртуальным игровым имуществом является нематериальный объект в цифровой форме, который представляется частью игры (программы для ЭВМ) и которым пользователь владеет и распоряжается только при наличии доступа к аккаунту, за которым этот нематериальный объект закреплен»<sup>1</sup>.

## 2.2. Гражданско-правовая природа прав пользователя на виртуальное игровое имущество

Защита интересов пользователей невозможна без анализа природы их прав на виртуальное игровое имущество. Игровые предметы являются составной частью многопользовательской онлайн-игры (то есть программы для ЭВМ), в отношении которой компания-разработчик обладает

---

<sup>1</sup> Правовая природа виртуальных объектов в компьютерных играх. URL: [https://zakon.ru/blog/2020/11/30/pravovaya\\_priroda\\_virtualnyh\\_obektov\\_v\\_kompyuternyh\\_igrah](https://zakon.ru/blog/2020/11/30/pravovaya_priroda_virtualnyh_obektov_v_kompyuternyh_igrah) (дата обращения 15.03.2021).

исключительными правами как на объект авторского права<sup>1</sup>. Наделение пользователя правами на игровое имущество неизбежно затронет права разработчика на программу для ЭВМ, следовательно, необходимо учитывать интересы обеих сторон данных правоотношений, но все же выделять пользователей в качестве более слабой стороны в отношениях с разработчиком. В доктрине встречаются следующие подходы к квалификации прав пользователя на виртуальное игровое имущество.

1) Вещно-правовая теория, в соответствии с которой пользователь обладает абсолютными правами на виртуальное игровое имущество. Вследствие нематериального характера игрового имущества пользователь не может фактически (физически) им обладать. Наряду с этим, закрепление режима интеллектуальной собственности в целях надления пользователя юридическим «господством» над игровым имуществом считается чрезмерным и излишним ввиду того, что доступ к учетной записи игрока имеет ограниченный характер.

Другие пользователи (третьи лица) не могут использовать не принадлежащее им игровое имущество, то есть не находящееся на их аккаунте, за исключением случаев, когда один пользователь предоставляет идентификатор и пароль от своей учетной записи, содержащей определенные игровые предметы, другому. Следовательно, пользователь осуществляет контроль за виртуальным игровым имуществом с помощью логина и пароля подобно тому, как собственник осуществляет физическое владение и обладание вещью.

Как отмечает А.И. Савельев, распространение вещно-правового режима а виртуальное игровое имущество повлечет определенные правовые последствия, такие как «правомерность обращения игровых атрибутов на

---

<sup>1</sup> Постановление Арбитражного суда Московского округа от 18 июня 2015 г. № Ф05-7093/2015 по делу № А40-91072/14. URL: [https://kad.arbitr.ru/Document/Pdf/277fdd53-f30b-4de4-a282-32bc448297e/cab5453e-c3de-4d99-bdf3-5d162236b2e0/A40-91072-2014\\_20150618\\_Reshenija\\_i\\_postanovlenija.pdf?is\\_AddStamp=True](https://kad.arbitr.ru/Document/Pdf/277fdd53-f30b-4de4-a282-32bc448297e/cab5453e-c3de-4d99-bdf3-5d162236b2e0/A40-91072-2014_20150618_Reshenija_i_postanovlenija.pdf?is_AddStamp=True) (дата обращения 26.12.2020).

рынке» и возможность применения правил о добросовестном приобретателе и виндикации<sup>1</sup>.

Данная теория не будет подлежать распространению, поскольку объектом вещных прав может выступать только материальный объект, то есть вещь с точки зрения гражданского права, в то время как виртуальное имущество является нематериальным. Кроме того, невозможно представить, а тем более осуществить передачу вещи в игре в классическом понимании, так как с технической стороны игровой предмет фактически не передается, а исчезает из инвентаря одного пользователя и появляется в инвентаре другого<sup>2</sup>.

Вещно-правовая теория виртуального игрового имущества, с одной стороны, устанавливает гарантии прав пользователей, но с другой — противоречит исключительным правам компании-разработчика на игру как на программу для ЭВМ. Как отмечает П. Палка, наблюдается несоответствие и несовместимость терминов «срочный» и «абсолютный», тем самым наделение пользователя абсолютными правами потребует возложения обязанности по поддержанию сервера в рабочем состоянии на разработчика игры. Наряду с этим, вещное право не допускает возложения положительных обязанностей на собственника служебной вещи, которые выражаются в совершении действий в пользу управомоченного лица. Договорное право является срочным по своей природе и не может содержать «вечную» обязанность какой-либо из сторон, в данном случае по поддержанию сервера. Таким образом, возложение на разработчика подобной обязанности представляется возможным лишь в рамках административного, но не гражданского права, для чего должны присутствовать особые основания, например, публичный интерес.

---

1 Савельев А.И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. 2014. № 1. С. 127 - 150.

2 Архипов В.В. Интеллектуальная собственность в индустрии компьютерных игр: проблемы теории и практики // Закон. 2015. № 11. С. 61 - 69.

2) Теория интеллектуальных прав и авторские права пользователя на виртуальное игровое имущество как на результат интеллектуальной деятельности. Согласно данной теории пользователь приобретает абсолютные права на виртуальное игровое имущество, в отношении которого установлен режим интеллектуальной собственности. Так, многие платформы и игры позволяют пользователям реализовать свои творческие способности в форме создания персонажей, внешнего вида оружия или же целых игровых миров<sup>1</sup>. Наличие творческого элемента позволяет отнести созданное пользователями виртуальное имущество к объектам авторского права. Наподобие того, как автор литературного произведения использует Word Office в качестве инструмента для его написания, пользователь использует предоставленные разработчиком базовые элементы для создания нового виртуального игрового имущества<sup>2</sup>. При этом как разработчик Word Office, компания Майкрософт, так и разработчик игры не приобретают интеллектуальных прав на созданные пользователем статью или игровое имущество.

Но данная теория не поддерживается соглашением подписчика сервиса Steam, который позволяет пользователям создавать новые игровые объекты и предметы для последующего включения их в игровые виртуальные миры, а соответственно, такие игровые предметы получают возможность обращения на рынке виртуального игрового имущества. Пользователь, создавший новый игровой предмет, имеет право на получение части доходов от продаж компанией-разработчиком такого имущества, но интеллектуальные права в отношении созданных предметов он полностью передает разработчику, подписав Соглашение подписчика Steam:

---

1 Архипов В.В. Виртуальная собственность: системные правовые проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр // Закон. 2014. № 9. С. 69 - 90.

2 Об аналогии игры с программой Microsoft Word, приведенной Р. Бартлом, см. подробнее: Архипов В.В. Виртуальная собственность: системные правовые проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр // Закон. 2014. № 9. С. 69 - 90.

«А. Общие положения. Steam предоставляет интерфейсы и инструменты, чтобы вы могли создавать контент, доступный другим пользователям и/или Valve по вашему усмотрению. Под Пользовательским контентом подразумеваются любые сведения, которые вы предоставили другим пользователям службы Steam через многопользовательские опции Steam, а также ставшие доступными Valve или ее аффилированным компаниям вследствие использования вами Контента и Услуг.

Когда вы загружаете свой контент в Steam, делая его доступным для других пользователей и/или Valve, вы передаете компании Valve и ее аффилированным компаниям международное, неэксклюзивное право на использование, воспроизведение, модификацию, создание производных работ, распространение, передачу, транскодирование, перевод, трансляцию и иную передачу, а также на публичный показ и публичное воспроизведение вашего Пользовательского контента и производных от него работ с целью использования, распространения, продвижения и включения в службы Steam, игры Steam и другие предложения Steam, включая Подписки. Данная лицензия предоставляется компании Valve при загрузке контента в сервис Steam на все время действия прав на интеллектуальную собственность. Ее действие может быть прекращено, если компания Valve нарушила положения лицензионного соглашения и не устранила такое нарушение в течение 14 (четырнадцати) дней с момента получения уведомления, отправленного вами в юридический отдел Valve по действующему адресу Valve, указанному на данной странице [Политики конфиденциальности](#). Прекращение действия данной лицензии не влияет на права каких-либо сублицензиатов, полученные в соответствии с какой-либо сублицензией, предоставленной Valve до прекращения действия лицензии. Valve является единоличным владельцем производных продуктов, созданных Valve на основе вашего Пользовательского контента, и поэтому имеет право предоставлять права на эти производные продукты. Если вы используете облачный сервис хранения Valve, вы тем самым предоставляете нам право хранить вашу информацию в

составе этого сервиса. Valve может установить ограничения на доступный для использования объем хранилища.

В случае предоставления вами в адрес Valve своих замечаний или предложений относительно работы Steam, Контента и Услуг или продуктов, Устройств или услуг Valve, компания Valve вправе использовать их любым образом без каких-либо обязательств по отношению к вам.

#### В. Контент, загруженный в Мастерскую Steam

Некоторые игры или приложения на сайте Steam (далее — «Приложения, поддерживающие Мастерскую») позволяют вам создавать Пользовательский контент на основе или с помощью Приложений, поддерживающих Мастерскую, и отправлять его (далее — «Продукт, переданный в Мастерскую») на одну или более веб-страниц Мастерской Steam. Члены Сообщества Steam могут просматривать Продукты, переданные в Мастерскую, а пользователи могут запрашивать, загружать или приобретать некоторые виды Продуктов, переданных в Мастерскую. В некоторых случаях Продукты, переданные в Мастерскую, могут включаться компанией Valve или сторонним разработчиком в игру или использоваться на Торговой площадке Подписок.

Вы понимаете и подтверждаете, что Valve не берет на себя обязательств по использованию, распространению или поддержке распространения копий любых Продуктов, переданных в Мастерскую, и оставляет за собой право (но не обязательство) ограничивать использование Продуктов, переданных в Мастерскую, или удалять их по любой причине.

Специальные Приложения, поддерживающие Мастерскую, или веб-страницы Мастерской могут содержать особые условия («Условия, касающиеся приложений»), которые дополняют или изменяют условия, изложенные в данном Пункте. В частности, если Продукты, переданные в Мастерскую, распространяются за плату, Условия, касающиеся приложений, оговаривают способы распределения доходов. Если иное не указано в

Условиях, касающихся приложений (если таковые имеются), к Продуктам, переданным в Мастерскую, применяются следующие общие правила.

- Продукты, переданные в Мастерскую, являются Подписками, и следовательно вы признаете, что любой Подписчик, получающий копию вашего продукта из Мастерской, будет иметь такие же права на использование Продуктов, переданных в Мастерскую (а к Подписчику будут применяться такие же ограничения), которые предусмотрены для любых других Подписок в данном Соглашении.

- Невзирая на лицензии, описанные в Пункте 6.А., компания Valve вправе только модифицировать или выполнять производные работы на основе вашего Продукта, переданного в Мастерскую, в следующих случаях: (а) Valve имеет право внести изменения, необходимые для поддержки совместимости вашего переданного Продукта с функционалом Steam или Мастерской или пользовательского интерфейса и (b) Valve или соответствующий разработчик имеют право вносить изменения в Продукты, переданные в Мастерскую, которые были утверждены для распространения в составе Приложений, поскольку это признано необходимым или рекомендованным для усовершенствования игр.

- Вы вправе по своему усмотрению удалить Продукт, переданный в Мастерскую, с соответствующих страниц Мастерской. В этом случае, компания Valve не будет больше иметь прав на использование, распространение, передачу, трансляцию и иное публичное использование Продукта, переданного в Мастерскую, за исключением случаев, когда (а) Valve может продолжить пользоваться правами на Продукт, переданный в Мастерскую, если он утвержден для распространения в составе приложений или передается таким образом, который позволяет использовать его в играх, и (b) выполненное вами удаление не будет затрагивать прав любого Подписчика, уже получившего доступ к копии Продукта, переданного в Мастерскую.



Если Условия, касающиеся приложений, не оговаривают иное, вы признаете, что возмещение Valve за ваш Продукт, переданный в Мастерскую, является полной компенсацией, и у вас нет никаких иных прав или компенсаций в связи с правами, предоставленными компании Valve и другим Подписчикам.

### С. Продвижение и реклама

Если вы используете Steam (например, списки кураторов Steam или трансляции Steam) для продвижения или рекламирования продукта, услуги или мероприятия третьих лиц на возмездной основе (включая неденежные виды вознаграждения, такие как бесплатные игры), вы должны четко указать источник этого вознаграждения вашей аудитории.

### Д. Обязательства и гарантии

Настоящим вы заявляете и гарантируете нам, что вы имеете достаточно прав на весь Пользовательский контент, чтобы предоставить компании Valve и другим заинтересованным сторонам права, описанные в пунктах А. и В. выше, или на любые условия предоставления прав, касающихся соответствующего Приложения, поддерживающего Мастерскую, или на странице Мастерской. К ним относятся, среди прочего, любые виды прав на интеллектуальную собственность или другие права собственности или личные права, затрагиваемые Пользовательским контентом или в связи с ним. В частности, в отношении Продукта, переданного в Мастерскую, вы заявляете и гарантируете, что данный продукт был изначально создан вами (или в отношении Продукта, переданного в Мастерскую, в создании которого помимо вас участвовали другие разработчики, и в таком случае, вы вправе передавать такой продукт от имени остальных участников).

Кроме того, вы заявляете и гарантируете, что Пользовательский контент, его передача и предоставление вами прав на этот контент не нарушает условий контрактов, юридических или законодательных норм».<sup>1</sup>

Право использования виртуального игрового имущества по лицензионному договору, заключаемому с разработчиком игры. Данный подход не лишает разработчика исключительных прав на игру как на программу для ЭВМ. Пользователь приобретает по лицензионному договору право использования кода (игрового предмета/атрибута), а его оплата является лицензионным платежом или роялти.

Передача игрового имущества или аккаунта третьему лицу, в свою очередь, квалифицируется как сублицензионный договор. Между тем, пользователь использует программу для ЭВМ в пределах, предусмотренных лицензионным соглашением. Такие соглашения изначально не только лишают пользователя прав на виртуальное игровое имущество, но и содержат положения о запрете продажи игровых предметов или передачи аккаунта третьим лицам. Ввиду того, что согласие компании-разработчика на заключение сублицензионного договора отсутствует, передачу игрового имущества или аккаунтов следует считать неправомерной в силу п. 1 ст. 1238 ГК РФ.

Данная теория анализировалась судом в рамках налогового спора с участием компании «Мейл.ру Геймз»<sup>2</sup>. Представители компании высказывали позицию, что, приобретая за плату игровое имущество, пользователь приобретает расширенную и обновленную версию игры, что позволило бы применить в отношении «Мейл.ру Геймз» «программистскую» налоговую льготу<sup>3</sup>. Суд, рассматривая спор, отклонил доводы ответчика,

---

1 Соглашение подписчика платформы Steam. URL: [https://store.steampowered.com/subscribe\\_r\\_agreement/#6](https://store.steampowered.com/subscribe_r_agreement/#6) (дата обращения 18.03.2021).

2 Постановление Арбитражного суда Московского округа от 18 июня 2015 г. № Ф05-7093/2015 по делу № А40-91072/14. URL: [https://kad.arbitr.ru/Document/Pdf/277f-2e0/A40-91072618\\_Reshenija\\_i\\_postanovlenija.pdf?amp=True](https://kad.arbitr.ru/Document/Pdf/277f-2e0/A40-91072618_Reshenija_i_postanovlenija.pdf?amp=True) (дата обращения 26.12.2020).

3 Подпункт 26 п. 2 ст. 149 Налогового кодекса РФ (часть вторая) от 05 августа 2000 г. № 117-ФЗ// СЗ РФ. 07 августа 2000 г. № 32. Ст. 3340.

указав, что ДФИ «не представляет собой измененный или дополненный программный код, а значит, не является самостоятельным результатом интеллектуальной деятельности, что необходимо для квалификации соответствующих отношений и вносимых платежей как лицензионных». По итогам рассмотрения дела суд квалифицировал ДФИ как исполнение по договору возмездного оказания услуг для гражданских отношений и как «услугу по организации игрового процесса» для налогового спора.

3) Договорная теория или теория оказания услуг. Указанная теория предполагает, что за пользователем признается относительное право требования к разработчику игры о зачислении на его аккаунт виртуального игрового имущества в обмен на его оплату. Заключаемое соглашение между разработчиком игры и пользователем квалифицируется как договор оказания услуг в понимании ст. 779 — 783.1 ГК РФ). Более того, договорная теория позволяет применить к правоотношениям сторон Закон РФ «О защите прав потребителей»<sup>1</sup>.

Сделки с виртуальным игровым имуществом между пользователями, совершаемые на специализированных торговых площадках, являются уступкой прав требования к компании-разработчику<sup>2</sup>. Совершение разработчиком действий, таких как необоснованное списание игрового имущества или блокировка аккаунта пользователя, представляет собой односторонний отказ разработчика игры (исполнителя) от договора, в результате чего у пользователя имеется право на взыскание убытков.

При краже виртуального игрового имущества с аккаунта пользователя суд привлекает, как правило, к гражданско-правовой ответственности разработчика, так как последний не обеспечил должный уровень

---

1 Закон РФ от 07 февраля 1992 г. № 2300-1 «О защите прав потребителей»// СЗ РФ. 15 января 1996 г. № 3. Ст. 140.

2 Сидоренко Э.Л. Криптовалюта как предмет хищения: проблемы квалификации // Мировой судья. 2018. № 6. С. 18 - 24.

безопасности<sup>1</sup>. Правила о «генеральном деликте» применяются при краже игрового имущества третьими лицами, но не при необоснованном списании игровых объектов самим разработчиком, поскольку в таком случае имеет место нарушение договорных обязательств, следовательно, должны применяться соответствующие договорные способы защиты и последствия такого нарушения.

Однако существуют 2 проблемы, препятствующие применению данной теории:

- 1) Правомерность или легальность оборота виртуального игрового имущества. Оборот игровых атрибутов и игрового имущества в целом представляется уступкой права требования к разработчику игры. Большинство пользовательских (лицензионных) соглашений запрещают игрокам отчуждать каким-либо образом учетные записи и находящееся на них виртуальное имущество, то есть устанавливают запрет на уступку права требования. Учитывая то, что услуга по зачислению игрового имущества на аккаунт пользователя является «неденежной», соглашение об уступке права требования может быть признано недействительным по иску разработчика, если последний приведет доказательства, что цессионарий знал или должен был знать о запрете на уступку права требования. Поскольку цессионарий в данном случае является пользователем той же игровой платформы, так как это единственный возможный способ правомерного отчуждения игрового имущества третьему лицу, следовательно, он также подписывал пользовательское соглашение и знал о запрете на уступку права требования;
- 2) Неопределенность статуса виртуального игрового имущества, не относящегося к дополнительному функционалу игры (ДФИ), но обладающего такой же оборотоспособностью и ценностью на рынке. Игровые атрибуты, приобретенные за реальные денежные средства у

---

<sup>1</sup> Kennedy R. Virtual rights? Property in online game objects and characters. *Information & Communications Technology Law* 17(2). 2008. P. 95–106.

разработчика, и атрибуты, поступившие в инвентарь пользователя за выполнение определенных игрой условий и заданий, могут использоваться в равной степени и одинаковым образом в виртуальном пространстве. Также при продаже игрового атрибута одним пользователем другому не имеет значения, куплен ли был «золотой сундук» за реальные деньги у разработчика или приобретен при прохождении игры. Если интересы пользователя останутся без должной правовой защиты только на том основании, что он не перевел за игровой атрибут реальных денежных средств разработчику, то это совершенно несправедливо, поскольку игровое имущество обладает оборотоспособностью вне зависимости от способа его приобретения. Для взыскания убытков с разработчика потребуются признать наличие договора безвозмездного оказания услуг (непоименованного), поскольку отсутствует встречное исполнение со стороны пользователя в форме оплаты реальными денежными средствами, работы или услуги, так как игровой процесс является развлечением, а не работой.

4) Теория натуральных обязательств или обязательства из «сделок игр и пари». Четвертый подход приравнивает обязательства по поводу виртуального игрового имущества к натуральным и лишает их судебной защиты, поскольку такие обязательства относятся к «сделкам игр и пари» в силу положений ст. 1062 ГК РФ. Такие правила устанавливают одинаковые последствия для всех игр, независимо от того, являются ли они азартными. Наряду с этим, суды должны выявлять цели законодательного регулирования до начала применения правил о натуральных обязательствах к любым видам видеоигр.

Вероятно, правила о натуральных обязательствах должны лишать защиты только те обязательства, которые носят алеаторный или рисковый характер, в результате которых должник приобретает обязанность уплатить денежную сумму безотносительно какой-либо правовой цели. Как отмечает А.Г. Федотов, юридическая сущность сделки из «игр и пари» сводится к тому, что «стороны достигают соглашения, согласно которому один или

некоторые участники сделки приобретают выигрыш, выдаваемый из имущества остальных участников сделки, при условии наступления согласованных сторонами обстоятельств, наступление или ненаступление которых не зависит (или не зависит полностью) от участников сделки»<sup>1</sup>.

Условие о «выигрыше» является существенным и основным для азартных игр и пари, то есть участник азартной игры должен получить выплату в виде денег или определенного имущества при наступлении результата, предусмотренного изначально установленными разработчиком правилами игры<sup>2</sup>. Отсутствие в игровом процессе в виртуальном пространстве условия о «выигрыше» может быть поставлено под сомнение, поскольку само виртуальное игровое имущество обладает экономической ценностью на игровом рынке и может быть продано за реальную валюту.

Для азартного игрока больше важен результат игры, выигрыш, нежели ее процесс. С одной стороны, целью пользователей онлайн-игр, безоговорочно, является развлечение, получение удовольствия от процесса прохождения игры, а не получение выгоды от приобретения или продажи игрового имущества. Но с другой стороны, в некоторых зарубежных странах создаются так называемые «фермы», которые нацелены исключительно на продажу виртуального игрового имущества, приобретенного в результате автоматизации и непрерывности определенных игровых процессов с помощью специальных программ (ботов)<sup>3</sup>.

Несмотря на формальное наличие «выигрыша» и возможности заработка в игровом процессе обязательства по поводу большинства виртуального игрового имущества не имеют рискового или алеаторного

---

1 Федотов А.Г. Игры и пари в гражданском праве // Вестник гражданского права. 2011. № 2. С. 25 - 74.

2 Sonia Elks. Virtual goldmine: In-game goods fuel debate over digital ownership. URL: <https://www.reuters.com/article/us-global-videogames-property-analysis-t-idUSKBN1Y0032> (дата обращения 23.03.2021).

3 Горохова О. Н. «Игровое имущество» как разновидность «виртуального имущества» // E-commerce и взаимосвязанные области (правовое регулирование): сборник статей. М.: Статут, 2019.

характера, поскольку достижение определенных результатов (условий выигрыша) всегда зависит от усилий, прилагаемых пользователем.

Развитие теории натуральных обязательств (азартных игр) вряд ли станет основой для правоприменительной практики, поскольку во многих странах данный вид деятельности требует дополнительного лицензирования, а в некоторых странах азартные игры вовсе под запретом. Тем самым данная теория не учитывает права разработчиков (владельцев) компьютерных игр, так как если такое произойдет, сайт игры попросту заблокируют, поскольку организация азартных игр должна осуществляться на основании лицензии (в России такие лицензии выдаёт налоговая служба). Более того, за незаконную организацию и проведение азартных игр предусмотрена административная (ст. 14.1.1. КоАП РФ) и уголовная ответственность (ст. 171.2 УК РФ).

К сведению, Федеральная налоговая служба России заблокировала 4 тысячи сайтов за два месяца в 2017 году. Среди них была и компания Playtika Ltd. (Плейтика Лтд), пытающаяся оспорить решение налоговой службы о блокировке игровой страницы в iTunes, однако, Арбитражный суд не удовлетворил требования оператора игры и вышестоящие инстанции оставили данное решение без изменения.

В другом деле подобным образом был заблокирован сайт csgofast.com (Кс гоу фаст), который принадлежал компании Sveta Commerce GmbH. Основание блокировки также стало решение ФНС России. На сайте была реализована возможность принять участие в азартной игре, сделать ставку, получить выигрыш. Пользователю, внесшему необходимую денежную сумму, предоставлялась возможность игры по принципу “слот-автомат” и электронной рулетки, при которой розыгрыш осуществляется с использованием генератора случайных чисел. Арбитражный Суд Москвы поддержал ФНС и установил, что предлагаемая на сайте csgofast.com игра соответствует понятию «азартная» по смыслу статьи 4 закона «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты

Российской Федерации»<sup>1</sup>. Суд также проанализировал особенности выплаты выигрыша: на самом сайте выигрыш выплачивался в форме виртуального игрового имущества и игровых монет, а не реальных денег. Такая игра могла бы показаться безобидной, но суд копнул глубже. Было установлено, что полученные игровые предметы можно конвертировать в настоящие денежные средства через платёжные системы Skrill, UnionPay и т.д., а курс игровой монеты был указан на самом заблокированном сайте.

Данная теория не должна быть применима в отношении «обычного» индивидуально-определенного виртуального игрового имущества, которое можно получить или купить на реальную валюту. Скорее, под ее действие попадает определенный вид виртуального игрового имущества, приобретение которого, действительно, носит рисковый характер. Такой разновидностью игрового имущества является так называемый «лотерейный ящик» или «лутбокс», который внедрен в большинство игр в качестве внутриигрового имущества (loot boxes, от англ. loot – добыча)<sup>2</sup>. Операторам игр следует быть внимательными с внедрением в игры лутбоксов. Бельгия уже приравняла лутбоксы к азартным играм, Нидерланды также потребовали от игровых компаний удалить лутбоксы из игр, так как с лутбоксами присутствует элемент случайности, награды могут быть проданы за пределами игры, что означает, что они имеют реальную рыночную ценность. Власти Нидерландов заявляют, что ведутся обсуждения с другими контролирующими органами в ЕС о подобных правилах. Американские штаты Гавайи и Вашингтон также следуют примеру Бельгии и Нидерландов<sup>3</sup>.

Для большей ясности необходимо рассмотреть понятие лутбоксов и их правовое регулирование в разных странах, в которых уже сложилась

---

1 Федеральный закон от 29 декабря 2006 г. № 244-ФЗ // СЗ РФ. 2007. № 1. Ст. 4623.

2 Great Britain: Government Seeks Opinion on Regulation of Video Game Loot Boxes  
URL: <https://www.loc.gov/law/foreign-news/article/great-britain-government-seeks-opinion-on-regulation-of-video-game-loot-boxes/> (дата обращения 23.04.2021).

3 Every Country With Laws Against Loot Boxes (& What The Rules Are). URL: <https://screenrant.com/lootbox-gambling-microtransactions-illegal-japan-china-belgium-netherlands/> (дата обращения 23.04.2021).



судебная практика по данному вопросу и активно развивается законодательная база.

Лутбокс (лотерейный ящик) — это виртуальный предмет в компьютерных играх, при использовании которого игрок получает случайные виртуальные предметы различной ценности и назначения, называемые добычей. Спектр этих предметов довольно широк в пределах от простых модификаций внешнего вида персонажа или аватара игрока вплоть до изменяющих ход игры предметов, например, оружия или брони. Лутбокс представляет собой форму монетизации игры, при этом конкретная форма может различаться, то есть игроку могут или предлагаться лутбоксы непосредственно, или он получает лутбоксы в процессе игры, для использования которых требуется приобретать «ключи»<sup>1</sup>. Лутбоксы не содержат гарантированных предметов, что означает, что пользователи тратят деньги на шанс для получения желаемого предмета. Например, пользователь покупает данный игровой предмет, сам по себе являющийся виртуальным игровым имуществом, за реальную валюту. Для того, чтобы им воспользоваться, как правило, так же нужно приобрести ключ, который тоже обладает оборотоспособностью на рынке игрового имущества. Но сами по себе лутбоксы и ключи к ним не представляют особой ценности по сравнению с содержащимися в ящике игровыми предметами, поскольку пользователь, покупая лутбокс и ключ, условно, за 200 рублей в совокупности, получает шанс выигрыша предмета стоимостью от 5 рублей до нескольких десятков тысяч.

Эта структура параллельна азартным играм и сделала лутбоксы особым источником разногласий. В январе 2020 года Национальная служба здравоохранения (NHS) Великобритании объявила, что лотерейные ящики способствуют развитию зависимости молодежи от азартных игр. В релизе, размещенном на веб-сайте NHS, Клэр Мёрдок, директор по психическому

---

<sup>1</sup> Game On for the Regulation of Loot Boxes. Tech law blog. URL: <https://www.mhc.ie/latest/blog/game-on-for-the-regulation-of-loot-boxes-1> (дата обращения 24.04.2021).

здоровью, написала, что рандомизированная (основанная на случайном выборе) структура лотерейных коробок по соотношению риска и вознаграждения «подстегивает детей к зависимости, обучая их азартным играм». Не только Великобритания указывает на опасность микротранзакций и лутбоксов, но и некоторые страны принимают законы по борьбе с данной проблемой. Даже в Соединенных Штатах законодатели предлагают законы, жестко ограничивающие использование лотерейных ящиков. В 2019 году сенатор Джош Хоули внес в конгресс законопроект, запрещающий лотерейные ящики в играх, в которые играют несовершеннолетние, но этот законопроект не продвинулся дальше. Тем не менее, в США предпринимаются действия с ESRB, американской негосударственной организацией, основное направление деятельности которой является принятие и определение рейтингов для компьютерных видеоигр и другого развлекательного программного обеспечения, добавляющей дескрипторы в их рейтинги, чтобы предупредить родителей о лотерейных ящиках. Политическое сопротивление лутбоксам растет по всему миру, во многих странах есть законы, запрещающие такие ящики.

Япония стала первой страной, которая приняла регулятивные меры в отношении лутбоксов. В 2012 году Японское агентство по защите прав потребителей объявило полную гачу незаконной. В своем решении, через Venturebeat, агентство заявило, что полное гача нарушает законы против «неоправданных премий и вводящих в заблуждение представлений». Gacha game, в сущности, является вариантом лотерейного ящика, в котором пользователи платят, чтобы получить случайное вознаграждение. Контраст, и что делает его особенно хищным, заключается в том, что для прогресса в игре необходимо получить набор вознаграждений, то есть игроки должны продолжать покупать коробки, или как называется пакет вознаграждений до тех пор, пока они не приобретут нужный набор. В Японии все еще разрешены другие виды микротранзакций, но эта конкретная модель, некогда очень популярная в социальных играх, стала запрещена.

В 2016 году в Китае был принят закон, изменивший порядок использования лотерейных коробок в играх, проводимых в стране. Согласно этому закону, игры с лотерейными коробками должны раскрывать не только название всех возможных призов, но и вероятность их получения. Целью закона было сделать лотереи более справедливыми и прозрачными. С тех пор Китай добавил новые ограничения и усилил старые. Теперь компании должны дать точный показатель падения цен на лотерейные коробки, давая игрокам представление о максимальном количестве коробок, которые они должны будут купить, чтобы получить определенную вещь. Кроме того, в Китае введены ограничения на количество лотерейных коробок, которые можно купить в определенный день.

В апреле 2018 года Управление по делам азартных игр Нидерландов провело исследование 10 неназванных игр и пришло к выводу, что четыре из этих игр нарушают законодательство Нидерландов, касающееся азартных игр. Точнее, в исследовании было сказано, что «содержание этих лотерейных коробок определяется случайно, и что выигрышные призы могут быть проданы вне игры: призы имеют рыночную стоимость. Для продажи таких предметов в Нидерландах требуется лицензия, но, учитывая действующее законодательство, никакая лицензия не может быть выдана игровым компаниям, поэтому «эти лотерейные коробки (были) запрещены». Лотерейные коробки, используемые в других играх, были признаны законными, так как они не имеют «рыночной стоимости»<sup>1</sup>. Согласно исследованию, те лотерейные коробки, призы которых не будут продаваться, представляют собой низкий риск игровой зависимости, подобно «мелкомасштабному лото». Рыночные лотерейные ящики, однако, те, которые запрещены в стране, «имеют неотъемлемые элементы, схожие с игровыми автоматами».

---

<sup>1</sup> Statement about loot boxes / loot crates in Netherlands. URL: <https://www.spillemyndigheden.dk/en/news/statement-about-loot-boxes-loot-crates> (дата обращения 22.02.2021).

Вскоре после того, как Нидерланды запретили некоторые виды лотерейных ящиков, Бельгия последовала еще более жестким правилам, объявив лотерейные ящики одной из форм незаконных азартных игр. Глядя на различные игры, такие как FIFA 18 и Overwatch, Бельгия определила, что рандомизированная (случайная) система риска/вознаграждения, являющейся основой для лотерейных ящиков, равносильна азартным играм. Это решение имело самые разные последствия. Некоторые разработчики, такие как Valve, изменили свои игры, чтобы убрать лотерейные ящики, в то время как Nintendo полностью убрала две из своих мобильных игр.

Комитет Палаты лордов по азартным играм, входящий в нижнюю палату парламента Великобритании, в июле 2020 года опубликовал заявление, призывающее к принятию законодательных мер против продажи коробок с лотами в видеоиграх. Комитет пришел к выводу, что микротранзакции, сходные с продажей лутбоксов, представляют собой азартные игры и подпадают под юрисдикцию законодательного органа. На данный момент никаких законов принято не было, но, учитывая недавнюю рекомендацию комитета, это, вероятно, лишь вопрос времени.

На сегодняшний день только в четырех странах действуют законы, регулирующие или запрещающие продажу лотерейных ящиков, но, несомненно, в ближайшее время их будет еще больше. Все больше стран собирают отчеты, в которых рассматривается эта проблема, а в Соединенных Штатах и Великобритании есть законодатели, призывающие к принятию законов. Однако, даже если законы будут приняты, разработчики и издатели, скорее всего, все равно найдут способы внедрения и продажи лотерейных ящиков, так как это является довольно крупным источником дохода для них.

Таким образом, по нашему мнению, следует разграничивать виртуальное игровое имущество по признаку алеаторности, так как под теорию натуральных обязательств (из игр и пари) попадают только лотерейные ящики (лутбоксы), что подтверждается правоприменительной практикой в зарубежных странах, таких как Бельгия и Нидерланды, которые

уже запретили компаниям-разработчикам внедрять лотерейные ящики в игры, распространяющиеся на их территории.

### 3 ГЛАВА ТЕНДЕНЦИИ В СФЕРЕ ЗАЩИТЫ ПРАВ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ НА ВИРТУАЛЬНОЕ ИГРОВОЕ ИМУЩЕСТВО

#### 3.1. Правовой механизм защиты прав пользователя на игровое имущество

На сегодняшний день российская судебная практика не выработала унифицированного подхода к защите прав пользователя на виртуальное игровое имущество. Гражданские правоотношения по поводу виртуального игрового имущества принято разделять на:

1. Вертикальные отношения (разработчик – пользователь). При рассмотрении споров, возникающих из вертикальных отношений, суды применяют теорию натуральных обязательств и теорию оказания услуг.

«Пользовательское соглашение подлежит квалификации как смешанный договор, сочетающий в себе элементы лицензионного договора и договора о возмездном оказании услуг»<sup>1</sup>. С одной стороны, между пользователем и разработчиком игры заключается лицензионный договор о предоставлении пользователю простой (неисключительной) лицензии на использование программы для ЭВМ. С другой стороны, к условиям пользовательского соглашения о предоставлении ДФИ за реальные деньги подлежат применению правила о договоре оказания услуг.

Для примера возьмем Лицензионное соглашение, заключаемое разработчиком-компанией Wargaming с пользователями их продуктов (видеоигр). В приведенном соглашении пунктом 7.2.1 предусмотрено, что Разработчик вправе: «В любое время без предварительного уведомления Пользователя в одностороннем порядке ограничивать, расширять, дополнять, модифицировать и иным образом изменять Игру, любые ее элементы и части, а также изменять Ключевые документы. Модификация Игры и ее элементов

---

<sup>1</sup> Постановление Президиума Московского городского суда от 18 сентября 2018 г. по делу № 44г-259/2018. URL: <https://www.mos-gorsud.ru/mgs/services/cases/presidium-civil/details/200bb45e-447f-4b9c-81b5-c647b725b3ca?caseNumber=44%D0%B3-259/2018> (дата обращения 22.02.2021).

может осуществляться посредством создания и установки новых частей программного обеспечения (патчей). Их целью может являться, например, усовершенствование или изменение игрового процесса (геймплея) либо добавление в Игру новых данных и команд («features»), что может привести к прекращению или приостановлению прав использования определённых игровых элементов и Прав на неактивированные данные и команды.

Пользователь понимает и настоящим признает, что указанные действия являются неотъемлемой частью процесса создания и функционирования Игры, а также дает согласие на их совершение Wargaming без предварительного уведомления Пользователя»<sup>1</sup>.

Из приведенного фрагмента следует, что разработчик оставляет за собой право в любое время без предупреждения пользователей менять, в частности, характеристики игровых предметов. Но в данном пункте соглашения не упоминается про игровое имущество, купленное за реальные деньги. Так, согласно теории оказания услуг и иностранному законодательству, разработчик не имеет права менять характеристики товара, который игрок покупал за реальные деньги, в противном случае компания обязана вернуть деньги пользователю за приобретенный товар. Такой прецедент случился в 2013 году, когда Wargaming все-таки изменила характеристики игрового предмета в худшую сторону, но, соблюдая законодательство об оказании услуг, предусмотрела возможность пользователям вернуть обратно игровую валюту за купленное виртуальное имущество.

Наряду с этим, теория оказания услуг предполагает, что для взыскания убытков с разработчика игры требуется установить, на основании чего осуществлена блокировка аккаунта (учетной записи), то есть односторонний отказ разработчика от договора.

---

<sup>1</sup> Лицензионное соглашение Wargaming. URL: <https://legal.ru.wargaming.net/ru/eula/> (дата обращения 18.03.2021).

Установлению данных обстоятельств препятствует теория натуральных обязательств (теория азартных игр и пари). Например, в одном из ряда однородных дел, суд определил, что блокировка аккаунта за нарушение лицензионного соглашения и правил игры, иные «негативные игровые эффекты (внутриигровые санкции) являются лишь элементами самой этой игры, ее сценария, и реализуются ответчиком только в рамках игрового процесса». В похожем деле уже другой суд решил, что «все действия ответчика и пользователя игры, в том числе регистрация, осуществление и выполнение игрового сценария, применения внутриигровых санкций к персонажам за нарушения внутренних правил, относятся исключительно к игровому процессу, регулируются внутренними правилами ответчика и не подлежат судебной защите»<sup>1</sup>. Следовательно, прослеживается тенденция того, что суды отказывают в удовлетворении требований пользователю (истцу).

Тем не менее, существует правоприменительная практика, которая позволяет пользователям взыскивать убытки с компаний-разработчиков игр. Так, в 2013 году отечественные суды рассматривали дело по исковому заявлению Мацукова Д.П. к ООО «Мэйл.ру Геймс» о взыскании убытков в размере денежных средств, переведенных пользователем в счет оплаты виртуальных золотых монет, которыми истец в конечном итоге не смог воспользоваться вследствие блокировки игрового аккаунта. Судом апелляционной инстанции решено, что зачисление виртуальных золотых монет для аккаунта пользователя, как уже отмечалось в работе, оказанием платной услуги, а действия компании по блокировке аккаунта

---

<sup>1</sup> Апелляционное определение Московского городского суда от 20 мая 2019 г. по делу № 33-21065/2019. URL: <https://www.mos-gorsud.ru/mgs/services/cases/appeal-civil/details/0de6b77e-95c8-4707-8921-f762e36dd67d?caseNumber=33-21065/2019> (дата обращения 13.12.2020).



квалифицировал как «односторонний отказ исполнителя от оказания платной услуги» по смыслу пункта 2 статьи 782 ГК РФ<sup>1</sup>.

Также суд апелляционной инстанции посчитал несостоятельными доводы ответчика о неприменении Закона РФ «О защите прав потребителей» к отношениям сторон, указав, что истец заказал платную услугу в виде зачисления золотых монет для личных целей, не связанных с осуществлением предпринимательской деятельности, однако не смог её использовать ввиду блокировки его учетной записи.

В США так же случались ситуации с блокировкой учетной записи пользователя, имеющего достаточно дорогой игровой инвентарь. Так, дистрибьютор игры на территории США Linden Lab заблокировал аккаунт Марка Брэга по причине «нарушения соглашения об услугах». Вследствие этого, Марк понес убытки в размере стоимости внутриигровой недвижимости и валюты, составляющей от 4 до 6 тысяч долларов. Недовольный пользователь подал исковое заявление на Linden Lab «о возмещении стоимости его внутриигровых сбережений». Суд, проанализировав положения пользовательского соглашения, признал их «недобросовестными» (unconscionable) в части, в какой это препятствовало исполнению соглашения. Результатом разбирательства стало мировое соглашение, которое заключили стороны, и Марк получил обратно доступ к своей учетной записи.

В Европейских странах также складывается судебная практика, играющая на руку пользователям и защищающая их права на доступ к аккаунту<sup>2</sup>. Примером является приобретение копии видеоигры World of Warcraft гражданином Финляндии у третьего лица в 2006 году. Аккаунт был куплен за 50 евро, но через 2 года успешного использования учетной записи ее стоимость составляла уже 2000 евро вследствие покупки и зачисления

---

1 Статья 782 Гражданского кодекса РФ (часть вторая) от 26 января 1996 г. № 14-ФЗ // СЗ РФ. 29 января 1996 г. № 5. Ст. 370.

2 International Journal of Software Engineering and Knowledge Engineering. Vol. 17, №. 04. P. 483-496 (2007)

игровых предметов во внутреннем магазине. Первоначальный пользователь (продавец) аккаунта восстановил доступ к учетной записи с использованием мастер-пароля. Как следствие, при поддержке прокурора Центральной Финляндии было возбуждено уголовное дело в отношении недобросовестного продавца аккаунта по составам «нанесение уголовно наказуемого ущерба» и «несанкционированное использование». Итогом разрешения спора стало заключение мирового соглашения между сторонами с условием выплаты покупателю аккаунта (пострадавшей стороне) 4000 евро. Интересным является факт, что суд Финляндии, невзирая на положения пользовательского соглашения о запрете продажи и иного способа передачи аккаунта игрока третьим лицам, принял спор к рассмотрению.

В азиатских странах вырабатывается тенденция «по признанию виртуальных объектов в качестве собственности и соответствующей судебной защите», что позволяет пользователям чувствовать себя более уверенно и защищенно. В Китае, например, интенсивно разрабатывается «виртуальное право как часть программы по построению индустрии продажи виртуальной собственности», а Минюст Тайваня в 2011 году постановил, что «классификация виртуальных объектов» закрепляется в качестве собственности в правовом смысле. В 2003 году в Южной Корее местные правоохранительные органы начали принимать и рассматривать заявления о виртуальных преступлениях: «за 6 месяцев из 40 тысяч заявлений, 22 тысячи касались краж игровых аккаунтов и виртуального игрового имущества».

Обобщая вышесказанное, основной проблемой для защиты прав пользователя в отношениях с разработчиком является вопрос исключения многопользовательских онлайн-игр из-под действия правил теории о натуральных обязательствах. «Конституционный суд РФ не вносит ясности в вопрос о том, какие виды игр охватываются правилами о натуральных

обязательствах», указывая, что «правовая квалификация заключенной сторонами конкретной сделки» не относится к его компетенции»<sup>1</sup>.

На наш взгляд, используемый в решении Конституционного суда термин «конкретная сделка» означает, что суды в каждом отдельном случае должны оценивать сделку с виртуальным игровым имуществом по признаку алеаторности, а не применять правила о натуральных обязательствах в отношении всех подобных сделок, как происходит на данный момент в складывающейся практике.

2. Горизонтальные отношения (пользователь — третьи лица). Признание виртуального игрового имущества в качестве «объекта гражданских прав» во многом обуславливает потенциальную возможность возврата игрового имущества, переданного недобросовестному третьему лицу без встречного исполнения обязанности по оплате или неправомерно списанного с аккаунта пользователя.

Если обратиться к правопорядку Сингапура и вернуться к ситуации с пользователем «А», который откликнулся на оферту другого пользователя продать игровой аккаунт со всем находящимся на нем игровым имуществом, то, с точки зрения уголовного права, если владелец аккаунта все-таки перевел учетную запись во владение другого пользователя с обещанием последнего заплатить, но он впоследствии не делает этого, такой недобросовестный покупатель аккаунта может нести ответственность за уголовное преступление, квалифицируемое в Сингапуре как мошенничество, как это определено в статье 415 Уголовного кодекса (глава 224, 2008 Rev. ред.) (Уголовный кодекс)<sup>2</sup>.

В одном из недавних дел обвиняемый был приговорен к трем месяцам тюремного заключения за мошенничество с несколькими людьми в онлайн-игре «MapleStory». Обвиняемый предлагал другим игрокам продавать «мезо»

---

1 Определение Конституционного суда РФ от 16 декабря 2002 г. № 282-О. URL: <http://doc.ksrf.ru/decision/KSRFDecision32229.pdf> (дата обращения 28.03.2021).

2 Уголовный кодекс Голландии. URL: <https://sso.agc.gov.sg/Act/PC1871> (дата обращения 17.12.2020).

(разновидность внутриигровой валюты) в обмен на наличные деньги. Однако после получения платежей от указанных игроков через PayNow или Paylah он не осуществлял перевода вышеупомянутых «мезо»<sup>1</sup>.

Владелец, в случае подобного мошенничества в его сторону, должен подать заявление в полицию. Если недобросовестный покупатель аккаунта, в свою очередь, обманувший первоначального владельца учетной записи, будет осужден, суд обязан рассмотреть вопрос о том, следует ли выдать распоряжение о выплате компенсации жертвам его уголовных преступлений (т.е. первоначальному владельцу учетной записи) в соответствии со статьей 359 Уголовно-процессуального кодекса (Глава 68, 2012 Rev.) (УПК) (СРС). Но решение о выплате компенсации выносится на усмотрение суда и не является правилом в рамках уголовного судопроизводства. Если же уголовный суд не вынес постановление о выплате компенсации или определил сумму компенсации несоразмерно маленькой, пострадавшая сторона может обратиться в суд с гражданским иском в отдельном гражданском судопроизводстве.

Но рассматривая ситуация не так однозначна и проста. Даже если у пользователя «А» есть явные доказательства соглашения с покупателем о том, что последний приобретает игровой аккаунт за 3000 долларов, требование пострадавшей стороны может не состояться в результате договорной доктрины противозаконности. В сущности, закон, как правило, не допускает какого-либо восстановления по незаконному договору.

Например, договор о предоставлении опциона на покупку недвижимости сам по себе не является незаконным. Тем не менее, вы не сможете обеспечить исполнение указанного договора, если, например, указанный опцион был использован для нарушения правил в отношении собственности.

---

<sup>1</sup> Man gets jail for cheating MapleStory players of cash for game currency. URL: <https://www.channelnewsasia.com/news/singapore/maplestory-scam-players-cheated-mesos-man-jailed-12606278> (дата обращения 17.12.2020).

Конечно, заключение контракта на продажу или передачу собственности не является незаконным, но игровой аккаунт, предметы, внутриигровая валюта и/или персонажи не могут быть полноценной собственностью пользователя, чтобы продать или передать как описано выше. К тому же, взыскание описываемых 3000 долларов может само по себе стать нарушением договора с разработчиком игры на основании пользовательского соглашения «EULA», на которое пользователь дал свое согласие.

Даже если договорная претензия запрещена доктриной противозаконности, это не исключает возможности предъявления претензии о реституции на том основании, что покупатель аккаунта получил выгоду за ваш счет. В деле *Ochroid Trading Ltd и V Chua Siok Lui*, а также в другом деле [2018] SGCA 5, Апелляционный суд Сингапура однозначно признал, что существуют «возможные законные способы... реституционного возвращения выгоды, предоставленной по незаконному контракту».

В частности, Апелляционный суд признал возможность предъявления иска о неосновательном (несправедливом) обогащении в качестве независимого основания для предъявления иска о взыскании полученной выгоды по незаконному контракту. Апелляционный суд также отметил возможность взыскания в случае, если стороны не находятся в ситуации *pari delicto* (когда истец менее виноват, чем ответчик).

Но существует еще целый ряд проблем, связанный с судебным разбирательством. Например, бремя доказывания личности недобросовестного покупателя лежит на пострадавшей стороне, которая, в свою очередь, не может гарантировать, что сможет точно идентифицировать нарушителя, так как договор имел место в мессенджере. Так же, при условии наличия всех доказательств и определенности личности покупателя, последний может быть не в состоянии выплатить истцу причиненный ущерб, что является дополнительной сложностью и затянет судебный процесс на длительное время. Альтернативным вариантом будет попытка вернуть аккаунт, связавшись с технической поддержкой разработчика игры, но это

так же может быть невозможно, если разработчик игры заморозил или вовсе заблокировал аккаунт без возможности восстановления за нарушение пользовательского соглашения «EULA».

Как видно из вышеприведенного рассуждения, многие вопросы могут возникнуть в связи с любой возможной продажей аккаунта онлайн-видеоигры, предметов, внутриигровой валюты или персонажей. Как минимум, отсутствует ясность в отношении права собственности. Кроме того, в случае, если кто-то заключил соглашение, которое уже было признано недействительным, могут возникнуть проблемы с правоприменением или восстановлением.

Цифровые права, закрепленные гражданским законодательством с недавнего времени, тождественны лишь токенам — одной из разновидностей виртуального имущества. В это же время игровое имущество необходимо относить к объектам гражданских прав подобным образом, поскольку оно также обладает оборотоспособностью и экономической ценностью.

А.И. Савельев выражает позицию, согласно которой он предлагает относить игровое имущество к «иному имуществу»<sup>1</sup>.

«Закрепленный термин «иное» позволяет судам относить к объектам гражданских прав те явления, которые появились в имущественном обороте, но еще не нашли должного правового регулирования. До легализации цифровых прав в одном из дел суд включил криптовалюту в конкурсную массу, поскольку она «имеет ценность для кредиторов», и отнес её к «иному имуществу» по смыслу статьи 128 ГК РФ.

Как уже отмечалось ранее, в республике Беларусь судом общей юрисдикции аккаунт пользователя онлайн-игры был включен в «общее имущество супругов, подлежащее разделу при разводе». «Признак «ценности» позволяет отнести виртуальное имущество к категории

---

<sup>1</sup> Савельев А.И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. 2014. № 1. С. 127 - 150.

«имущество», которое применяется в практике ЕСПЧ для защиты прав его обладателя»<sup>1</sup>.

Следовательно, как показывает практика, суды применяют правила о натуральных обязательствах в том числе в случаях, когда приобретенное за реальные деньги виртуальное игровое имущество, с теоретической точки зрения, невозможно продать за реальную валюту на игровом рынке (торговой площадке), что определяет признак экономической ценности, а в отношениях между пользователями касательно отчуждения игрового имущества остается нерешенным вопрос о признании виртуального имущества (за исключением токенов) в качестве «объекта гражданских прав».

Но также существуют «внутренние» механизмы защиты прав пользователей на виртуальное игровое имущество, позволяющие предупредить недобросовестные действия третьих лиц в отношении игрового имущества, чем защитить права владельца во внесудебном порядке. Так, в упомянутом онлайн-сервисе цифрового распространения компьютерных игр и программ Steam, есть раздел с правовой информацией и документацией, в котором одной из мер по защите игрового имущества от посягательства со стороны третьих лиц является «удержание игровых предметов». «Удержание предметов при обмене — это промежуток времени, в течение которого Steam удерживает переданные предметы до того, как они будут доставлены новому владельцу. Удержание длится 15 дней. Удержание предметов помогает защитить игровой инвентарь. Аккаунты Steam имеют ценность, особенно, если в инвентаре есть дорогие предметы — это делает их привлекательными для злоумышленников. Все пользователи, использующие Торговую площадку и обменивающиеся предметами, должны обеспечить высочайший уровень защиты своих аккаунтов. Если вы не защитили свой аккаунт с помощью физического устройства (мобильного аутентификатора Steam

---

<sup>1</sup> Постановление ЕСПЧ по делу «Компания «Пэффген ГмбХ» (I - IV) против Германии» от 18 сентября 2007 г. Жалобы № 25379/04, 21688/05, 21722/05, 21770/05 // Бюллетень ЕСПЧ. Российское издание. 2008. № 3.

Guard), удержание предметов даст вам шанс вовремя принять меры по защите инвентаря в случае кражи вашего аккаунта. Если ваш аккаунт не защищён с помощью мобильного аутентификатора Steam Guard в течение 7 дней до обмена, доставка предметов будет отсрочена на 15 дней. Удержание позволит вам отменить любую сделку до её завершения. Если вы обнаружили, что аккаунт был взломан, вы сможете поменять пароль от аккаунта и отменить все незавершённые операции с предметами, до того как они будут украдены. Отмена незавершённого обмена приведёт к блокировке функции обмена на аккаунте сроком на 7 дней для предотвращения дальнейших неавторизованных попыток передать предметы. Эта блокировка создана для защиты вашего аккаунта и не может быть снята службой поддержки Steam».

Таким образом, на данном этапе развития отношений по поводу виртуального игрового имущества основным механизмом защиты является обращение в суд как в России, так и за рубежом. Однако для большей защиты прав пользователей разработчики внедряют и внутренние «технические» механизмы.

### 3.2. Внедрение технологии блокчейн и криптовалюта в игровую индустрию

Отсутствие четкого правового регулирования оборота виртуального имущества не позволяет пользователю рассчитывать на применение мер государственного принуждения к правонарушителю. В отношениях с разработчиком игры и третьими лицами пользователь полагается на добросовестное соблюдение его контрагентом принципа *pacta sunt servanda*. Технология блокчейн (от англ. *blockchain* – цепочка блоков) не требует доверия между сторонами при заключении сделки и обеспечивает её исполнение без вмешательства государства. Как отмечает У. Могайар, «доверие должно быть бесплатным, а не находиться в руках



централизованных сил, которые облагают его налогом или контролируют»<sup>1</sup>. Изначально блокчейн разрабатывался как технология для платформы организации платежей с криптовалютой (блокчейн 1.0), однако в скором времени данная технология стала применяться для заключения смарт-контрактов (блокчейн 2.0).

«Смарт-контракт является программой для ЭВМ (или кодом), автоматически выполняющей записанные в ней условия договора (в качестве команд) при наступлении определенных условий (триггера, обстоятельства). В коде можно прописать все условия договора, рассматривая его как способ фиксации волеизъявления сторон»<sup>2</sup>. Но стоит отметить, что код становится «умным» только в отношении тех условий договора, которые записаны с помощью оператора ветвления «(если...то...)» и за счет этого исполняются автоматически.

Смарт-контракты могут быть, по крайней мере, в теории - полностью автоматизированными. Как только условия заданы в компьютерном коде, договор будет выполняться и условия будут выполняться беспристрастно компьютером на основе кода и заданных событий. Во многих коммерческих отношениях, а особенно в сфере финансовых услуг, эти свойства делают «умные» контракты очень привлекательными. Автоматизация значительно снижает транзакционные издержки, делая такие обмены более прибыльными.

Но важной функцией судов является вынесение решений по вопросам, обстоятельства которых изменились таким образом, что это не предвиделось сторонами в момент заключения договора. В «умном» контракте риск может быть распределен в типичный бинарный способ любого отклонения от статуса-кво (status quo - возврат к исходному состоянию) и, возможно, вставлена некоторая ссылка на внешний арбитр (триггер) о том, произошло ли

---

1 Могайар У. Блокчейн для бизнеса / Предисл. Виталика Бутерина; [пер. с англ. Д. Шалаевой]. М.: Эксмо, 2018. С. 70 - 73.

2 Федоров Д.В. Токены, криптовалюта и смарт-контракты в отечественных законопроектах с позиции иностранного опыта // Вестник гражданского права. 2018. № 2. С. 30 - 74.

такое отклонение. Таким образом, «умный» контракт может быть выполнен компьютером без какого-либо вмешательства. Однако стороны могут оказаться в ситуации, когда они не хотят строгого исполнения контракта. Обе стороны могут согласиться с тем, что исполнение контракта должно зависеть от его справедливости заданных условий. Сторона, имеющая особые интересы в неукоснительном исполнении «умного» контракта, может также захотеть применить меру справедливости, чтобы обеспечить продолжение коммерческих отношений с другой стороной. Умные контракты могут оказаться очень негибкими, неспособными адаптироваться к изменяющимся обстоятельствам и пересмотренным предпочтениям сторон. Во все большей степени искусственный интеллект (ИИ) может применяться для составления, анализа и принудительного исполнения смарт-контрактов, но ИИ не может обеспечить необходимое обновление кода на основе встроенного принципа справедливости и экономической эффективности. Вероятно, в недалеком будущем ИИ сможет принять эти принципы как при первоначальной разработке, так и при последующем обеспечении соблюдения «умных» контрактов. Однако в настоящее время многие смарт-контракты, использовавшиеся для регулирования сложных коммерческих отношений, будут должны оставаться открытыми и полагаться на помощь компетентных лиц.

«Блокчейн является децентрализованной базой данных, хранящей информацию о цифровых активах и всех совершенных с ними транзакциях. Преимуществами блокчейна являются совершение сделок без посредника, прозрачность, самодостаточность, неотменимость операций, автономность. Вместе с тем наследование, продажа, дарение виртуального имущества посредством заключения смарт-контрактов в версии блокчейн 2.0 встречает ряд проблем технического характера».

1. Одной из проблем является токенизация виртуального игрового имущества. «Особенностью технологии блокчейн является то, что она применяется только к цифровым активам (токенам)». Л. Новосёлова

отмечает, что для преобразования сделок в режим смарт-контракта в некоторых случаях необходимо, чтобы «актив, являющийся предметом договора, был привязан к виртуальной единице (токену), которой оперирует компьютерная программа»<sup>1</sup>. Однако виртуальное игровое имущество не является цифровым активом, следовательно, смарт-контракт не может обеспечить автоматическое исполнение обязанности по передаче игрового атрибута, запись о котором отсутствует в базе данных (в блокчейне). Проблема токенизации игрового имущества ставит под сомнение потенциал сделок по дарению и наследованию виртуального имущества посредством смарт-контракта.

«Для заключения договора купли-продажи виртуального имущества в форме смарт-контракта используются две модели построения программы. При продаже игрового имущества стороны заинтересованы в автоматизации процесса исполнения обязанности продавца по передаче товара и обязанности покупателя по его оплате. Первая модель смарт-контракта автоматизирует исполнение обеих названных обязанностей, которые прописываются в качестве команд, выполняемых при наступлении какого-либо обстоятельства (триггера). Вторая модель программирует лишь одну из обязанностей, привязывая её выполнение к исполнению другой, указываемой не в качестве команды, а в качестве условия исполнения (триггера) смарт-контракта.

Поскольку денежные средства, в отличие от игрового имущества, могут быть представлены в виде токенов, технология блокчейн программирует исполнение обязанности покупателя, но не продавца. Выполнение команды по списанию токенов с криптокошелька покупателя и зачислению их на криптокошелек продавца ставится в зависимость от передачи игрового атрибута продавцом покупателю. Исполнение

---

<sup>1</sup> Новоселова Л. «Токенизация» объектов гражданского права // Хозяйство и право. 2017. № 12. С. 29 - 44.

обязанности покупателя по его оплате является встречным по смыслу статьи 328 ГК РФ)».

Таким образом, в обороте виртуального игрового имущества смарт-контракт позволяет обеспечить исполнение обязанности покупателя по оплате товара, но не обязанности продавца по его передаче, поскольку денежные средства можно перевести в токен (как цифровой актив), а игровое имущество нет.

2. Еще одной проблемой является зависимость блокчейна (2.0) от внешних факторов или обстоятельств.

Так, потенциальным вопросом применения смарт-контрактов является выбор надежного и относительно объективного оракула. «Под оракулом понимают независимый источник информации о наступлении обстоятельства, являющегося условием (триггером) для запуска исполнения смарт-контракта». Если заинтересованные лица с помощью программ взломают или «подкупят» оракул, криптографическая защита платформы, на базе которой исполняется смарт-контракт, теряет все свои преимущества. Доступом к информации о передаче виртуального игрового имущества обладают только стороны сделки: пользователи, и компания-разработчик игры. Поступающая от разработчика игры информация требует независимости в большей мере. Наряду с этим, приобретение игровых предметов не непосредственно у разработчика (во внутриигровом магазине, на его сайте и т. д), а «через него», с экономической точки зрения не интересно разработчику, так как за счет этого снижается его уровень дохода от продажи ДФИ.

Исходя из вышесказанного, технология блокчейн 2.0 не является эффективным способом решения проблемы оборота виртуального игрового имущества, учитывающим интересы всех сторон.

Проблемы технического характера применения смарт-контрактов влекут дальнейшее развитие технологии, тем самым, например, появляются «децентрализованные приложения (Dapps) и децентрализованные

автономные организации (DAO)», которые условно определяются как блокчейн 3.0.

«Технология блокчейн следующего поколения осуществляет дальнейшую проработку концепции «умного контракта» с целью создания децентрализованных, автономных организационных единиц, которые руководствуются собственными законами и действуют практически автономно».

Блокчейн-игры как децентрализованные приложения, которые не только позволяют миновать посредников между разработчиком и пользователями, снижая затраты компаний на содержание серверов, но и делают пользователя полноправным владельцем виртуального игрового имущества, обладают огромным потенциалом.

«Традиционные многопользовательские игры используют архитектуру client-server, где один или несколько клиентских узлов напрямую подключены к центральному серверу. Блокчейн-игры являются децентрализованными приложениями (Dapps), работающими в компьютерной peer-to-peer сети, которая не имеет контроля со стороны единого центра<sup>1</sup>». Децентрализованное приложение использует блокчейн для создания смарт-контрактов и хранения данных.

«Виртуальное игровое имущество блокчейн-игр изначально представлено в реестре блокчейна в виде токенов, что позволяет в смарт-контракте запрограммировать исполнение обязанности продавца по передаче игрового атрибута. Пользователь является полноправным владельцем игрового имущества блокчейн-игр и может распоряжаться им. В качестве виртуального игрового имущества используются взаимозаменяемые и уникальные (non-fungible) токены». Названная единица, токен, уже используется в играх коллекционного характера, например, в игре

---

1 Cai W., Wang Z., Ernst J. B., Hong Z., Feng C., Leung V. C. M. Decentralized applications: The blockchain-empowered software system // IEEE Access, vol. 6, pp. 53019–53033, 2018.

CryptoKitties, созданной на платформе Ethereum, где игровые предметы (котятка) являются уникальными токенами стандарта ERC721.

Напротив, в многопользовательской блокчейн-игре Huntercoin валюта HUC основана на взаимозаменяемом токене стандарта ERC 20.

«Децентрализованные игры основаны на смарт-контрактах, исполнение которых ставится в зависимость от действий сторон, выражение которых имеет место в блокчейн среде. Следовательно, выполнение смарт-контрактов в децентрализованных играх не имеет уязвимости, как и проблемы получения от оракула недостоверной или неполной информации, поскольку вся информация содержится в блокчейне».

Существует множество способов применения технологии блокчейн для видеоигр. Помимо его использования в качестве платёжного механизма для покупки игр, для создания и управления внутриигровыми валютными аккаунтами, технологию можно использовать для транзакций криптовалюты. Когда игрок выигрывает различные раунды, этапы, уровни и соревнования, он награждается монетами, драгоценными камнями и другими блестящими коллекционными предметами, которые обозначают его «уровень стоимости» в любой данной игре и блок схема может быть использована для управления этой функцией.

Свою позицию выразила управляющий директор компании по обучению и образованию в области новых технологий Binary District Алена Бурдок.

«Если вы удалите элемент крипто-валюты, вы останетесь с «нормальной», обычной игрой. Тем не менее, это приводит к гораздо более увлекательному процессу - использованию блокчейн для поддержки торговли и использования внутриигровых ресурсов и персонажей. Существует огромный рынок по продаже персонажей, оружия и других дополнений в многопользовательских играх. Укрепление этого рынка с помощью блокчейн может повысить прозрачность и безопасность, что значительно усложнит жульничество, а также потенциально откроет двери для межигровой

торговли и трансферов».

Есть также некоторые приложения на базе технологии блокчейн. Например, уже упомянутая выпущенная в 2017 году видеоигра CryptoKitties - это видеоигра на основе блокчейн технологии, в которой игроки могут покупать, собирать, разводить и продавать различные типы виртуальных кошек. Считается, что это одно из первых применений блокчейна в развлекательных целях.

«Эти разновидности внедрения блокчейн аккуратно подводят нас к наиболее жизнеспособному использованию данной технологии - в рамках онлайн-азартных игр. Отдельные игорные компании практически не обеспечивают прозрачности для своих игроков. Развитие азартных игр на основе блокчейн добавило бы некоторой необходимой определенности и безопасности. Это наиболее вероятный путь развития технологии в игре, что будет реализовано в очень короткие сроки».

Также Бурдок считает маловероятным, что блокчейн станет особым подмножеством игр. Она говорит, что в реальности это будет использоваться для дополнения существующих игр таким образом, что конечный пользователь даже не поймет, что он использует технологию блокировки.

Forte, поставщик технологии платформ на основе блокчейн для игровой индустрии, и Xpring, часть экосистемы разработчиков от компании Ripple, занимающейся сетевыми технологиями денежных переводов, объединились, чтобы сформировать фонд в размере 100 миллионов долларов США для поддержки разработчиков игр. Этот фонд будет включать в себя решения с открытым исходным кодом, разработанные в сотрудничестве с Ripple, чтобы, как надеются компании, ускорить повсеместное внедрение технологии блокчейн в игровой индустрии.

«Ключевые инновации в области технологий блок-цепочки раскрывают огромный потенциал практически для всех форм цифрового взаимодействия. Игры - это мировая индустрия стоимостью 140 миллиардов долларов, движимая преимущественно цифровой экономикой микротранзакций,

которая, как мы полагаем, получит огромную выгоду от целостности и устойчивости технологии блокчейн», - отметил Бретт Сейлер (Brett Seyler), главный директор по платформе Forte.

Компании утверждают, что платформа Forte позволяет разработчикам легко применять технологию блокчейн в своих играх, увеличивая вовлеченность и монетизацию.

Первый фонд, управляемый Forte, ориентирован в первую очередь на разработчиков игр, работающих с живой игровой экономикой с более чем 50 000 активных пользователей ежедневно и заинтересованных в использовании технологии блокчейн для поддержки новых игровых дизайнов и достижения бизнес-результатов.

В декабре 2019 года одна из крупнейших компаний-производителей видеокарт и процессоров, компания AMD, присоединилась к Blockchain Game Alliance, ассоциации, продвигающей технологию блокчейн в игровую индустрию, а также заключила партнерские соглашения с игровыми площадками ULTRA и Robot Cache. Сразу после этого стало известно, что компания Samsung добавила игру, основанную на блокчейне TRON, во встроенный крипто-кошелек Galaxy S10.

В настоящий момент блокчейн-игры обладают рядом технических недостатков, не позволяющих новому виду видеоигр занять главенствующее положение в игровой индустрии, поскольку скорость обновления, игровой сюжет, пользовательский интерфейс и уровень визуальной графики не сравнимы с традиционными многопользовательскими играми. Но тем не менее, внедрение новых технологий и постоянные разработки в этой области позволят «защитить права пользователя на игровое имущество не правовым, а техническим способом – с помощью технологии блокчейн».

Революционный потенциал блокчейна выходит далеко за пределы финансового сектора. Игровая индустрия, всегда жаждущая перемен, теперь принимает блокчейн - и новая технология, похоже, способна разрушить глобальную индустрию стоимостью 100 млрд долларов США.



Как уже отмечалось, блокчейн - это новый способ хранения и передачи данных. Его главная сила заключается в том, что он разбирает данные на миллионы частей и распределяет их по сети. Такой способ хранения данных придает блокчейну уникальный набор свойств. Во-первых, поскольку данные децентрализованы, то есть распределены по сети, а не хранятся в одном месте, ни один человек или организация не владеют данными и не хранят их. Во-вторых, данные нельзя изменить или манипулировать ими: они неизменны. Технология блокчейн постоянно проверяет цепочки данных, что делает любые изменения или недобросовестную деятельность сразу же заметными. В-третьих, вся инфраструктура блокчейна защищена сложной криптографией, которая обеспечивает надежное шифрование данных. В совокупности эти свойства сегодня используются по-новому, чтобы изменить игровой процесс.

Одна из новых интересных разработок с использованием блокчейна направлена на передачу прав собственности на внутриигровые активы от разработчиков к игрокам. Ролевые игры, такие как Fortnite и PUBG, стали пионерами перехода к играм free-to-play с введением внутриигровых покупок, таких как косметические обновления, для получения дохода. А чтобы стимулировать более длительное время игры, разработчики ввели вознаграждения для игроков, которые тратят часы и часы усилий на достижение определенной цели. Но несмотря на то, что игроки вкладывают в игру время и заработанные тяжелым трудом деньги, они не являются владельцами цифровых активов, которые они создали. Разработчики имеют право изменять или удалять элементы по своему усмотрению, а игроки являются лишь лицензиатами их продукта.

Такие игры, как Gods Unchained от Fuel Games, переворачивают сценарий и позволяют игрокам стать настоящими владельцами своих внутриигровых активов. Этому способствуют смарт-контракты, которые означают, что право собственности на цифровой актив автоматически переходит к игроку при выполнении определенного заранее условия

(например, при покупке актива или выполнении задач). Поскольку данные в блокчейне неизменяемы, смарт-контракт не может быть отменен разработчиком. Это открывает перед игроками ряд возможностей для монетизации своих навыков и прогресса. Например, победитель турнира может продать или выставить на аукцион свой инструмент для победы в игре. Представьте, если бы игрок «Буга», победитель одиночного турнира Fortnite World Cup 2019, решил продать один из своих внутриигровых активов, например «кирку». С помощью блокчейна можно проследить историю каждого внутриигрового актива, а владение киркой победителя турнира было бы подобно владению исторической спортивной памятной вещью.

Децентрализация может внести ряд изменений в игру, но самым захватывающим событием является создание децентрализованной игровой экономики. «Age of Rust» от разработчика SpacePirate Games - пример того, что блокчейн делает возможным в игровой индустрии. В «Age of Rust» игроки могут получать «Enjin Coin» (ENJ) - криптовалюту на основе Ethereum - за выполнение определенных задач, а затем ENJ можно использовать для покупки подарочных карт различных известных брендов, таких как Uber. По сути, представляется возможность оплатить поездку на такси «Uber», играя в видеоигру. Кроме того, можно обменять ENJ на другие криптовалюты, такие как биткоин. Внезапно, все те часы, которые проводятся пользователями за видеоигрой, теперь могут принести дополнительный доход.

Эта формула монетизации внутриигровых действий для подпитки реальных транзакций - привлекательная перспектива с огромным количеством возможностей. Теоретически, игроки могут арендовать необходимые инструменты или нанять помощь опытного игрока для выполнения задач, создавая по пути новую цифровую экономику. Возможности безграничны, и многим не терпится увидеть, как это будет развиваться.

Технология блокчейн может показаться смещающей власть в сторону игроков, но она также может расширить возможности разработчиков. Смарт-контракты позволяют разработчикам регулировать свои игровые экономики, устанавливая определенные заранее условия для контроля торговли. Это позволяет контролировать перенасыщение внутриигрового рынка и обеспечивает справедливое ведение торговли. В конечном счете, разработчики могут создать любой мир, который они только могут себе представить, и у них есть возможность заложить основы экосистемы, которую игроки будут использовать для создания игровых экономик. Затем разработчики могут использовать свободную экономику для получения дохода, взимая плату за торговлю или облагая налогом одноранговые транзакции, по сути, имитируя сложившуюся финансовую систему.

Еще одной инновацией, внедряемой в мировую игровую индустрию, является появление возможности использования криптовалюты в качестве платежного средства в игровых магазинах, а также создание новой криптовалюты на базе многопользовательских онлайн-игр.

В 2018 году популярный стриминговый сервис Twitch (Твитч) объявил, что позволит своим пользователям (стримерам) принимать пожертвования от зрителей и иных заинтересованных лиц в криптовалюте - а именно в биткоинах (BTC), Bitcoin Cash (BCH), Ethereum (ETH) и Litecoin (LTC). В следующем году стример по имени «Sick\_Nerd» накопил 46 различных криптовалют в пожертвованиях Twitch (Твитч), играя в видеоигру «Runescape», что оценивалось примерно в 73 тысячи долларов США.

Twitch(Твитч) и Steam (Стим) - две крупнейших площадки в игровой индустрии, и если они готовы рассмотреть возможность криптоплатежей, это может быть хорошим знаком того, что существует реальная возможность массовой интеграции криптовалюты и блокчейна в видеоигры. Но поскольку уровень распространения криптовалют постепенно растет, необходимо подумать о более эффективных способах интеграции этих монет.

Появление микротранзакций. В зависимости от игры микротранзакции

могут иметь разные значения. Если говорить об определении, то микротранзакции - это все внутриигровые покупки, совершенные уже после приобретения видеоигры, включая внутриигровые обновления, расширения, улучшения игровых предметов и тому подобное.

Микротранзакции уже давно являются частью экосистемы видеоигр. Но если и был какой-то поворотный момент, то он произошел, когда резко набрала популярность игра Fortnite (Фортнайт). Компания-разработчик, Epic Games (Эпик Геймс), в 2018 году заработала 2,4 миллиарда долларов США и установила рекорд самого большого годового дохода любой игры в истории только на том, что пользователи совершали покупки в внутриигровом магазине за реальные деньги различных «визуальных улучшений».

Принцип работы игрового магазина таков, что пользователь покупает внутриигровую валюту «V-bucks» за реальные деньги, а затем обменивает их на понравившиеся игровые атрибуты. В основном пользователи приобретают «V-bucks» с помощью традиционных способов оплаты, таких как кредитные или дебетовые карты и подарочные карты.

В это же время существует способ интегрировать криптовалюту в этот процесс. Например, пользователь может купить подарочные карты со скидкой за биткоин (BTC), а затем обменять их во внутриигровом магазине. Тем самым появляются дополнительные преимущества: скидки и отсутствие необходимости привязывать кредитную или дебетовую карту к игровому счету.

Преимуществом для компаний-разработчиков является то, что, создавая свои собственные криптовалюты, разработчики игр могут разорвать связи с внешними платежными механизмами. Допустим, существует новая массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра (MMORPG) под названием «Raxfulfilled», и у нее есть своя собственная внутриигровая валюта под названием «Raxcoins», игровая криптовалюта. Игроки могли конвертировать свои текущие криптовалюты в «Raxcoins» с помощью специального платежного портала, а затем использовать их для покупки

внутриигрового снаряжения и косметики. Для разработчиков это даст им больше контроля и положит конец проблемам, связанным с региональным ценообразованием. Для игроков это может стать более упорядоченной системой оплаты, где цены измеряются в зависимости от стоимости «Рахcoins».

Кроме того, благодаря блокчейну, поддерживающему всю валютную систему, игровое имущество игроков будут записываться в надежный реестр, защищающий их от случайного стирания и иных технических проблем. Предположим, что разработчики «Рахfulfilled» собираются внедрить новые технологии и в другие видеоигры. В таком случае блокчейн мог бы стать новым способом обмена игровыми предметами и валютой между совершенно разными играми и торговыми площадками, создавая новый вид игровой экосистемы.

Помимо того, что криптовалюты обеспечивают большую выгоду для пользователя, они также невероятно безопасны и приватны. В игровой индустрии уже было зарегистрировано много случаев, когда крупные сети взламывались и информация о кредитных картах пользователей утекала в Интернет и продавалась на теневых рынках. Криптовалюты обеспечивают безопасный, приватный и даже прозрачный способ оплаты, который не имеет аналогов.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подводя итоги, можно сделать несколько выводов:

1. Виртуальное игровое имущество – это нематериальный объект в цифровой форме, который является частью игры и которым пользуется игрок только при наличии доступа к учетной записи, за которой названный объект закреплен. Контроль пользователя над учетной записью напоминает владение, поскольку наличие пароля позволяет пользователю решать вопрос о допуске к своему аккаунту третьих лиц и самостоятельно принимать решение о передаче закрепленных за учетной записью игровых атрибутов.

Виртуальное игровое имущество, действительно, является важным и актуальным объектом, требующим правового регулирования. На текущий момент правоприменительная и судебная практика не выработали единого подхода к разрешению вопросов, касаемых прав пользователей на игровое имущество, прав на игровые объекты, созданные самими пользователями и внедренные в виртуальный мир разработчиком. Также актуальными вопросами являются пределы вмешательства государства в регулирование оборота игрового имущества и защита прав пользователей от действий разработчиков и третьих лиц.

Потенциал государственного правового регулирования игровых миров определяется тремя основными подходами.

Согласно первому или отрицательному подходу виртуальные миры свободны от действия права, а регулирование всех отношений, связанных с виртуальным игровым имуществом, остается за разработчиком игры.

Второй подход представлен правилом «волшебного круга» Б. Дюранске<sup>1</sup>. Согласно данному подходу правоприменители обращаются к законам реального мира только в случае, если события виртуального мира влекут последствия для реального.

---

<sup>1</sup> See: Duranske. B. T. Virtual Law. Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds // Chicago. 2008. P. 342-344.

Третий подход, являющийся наиболее обоснованным, вводит виртуальный мир в сферу действия права, оправдывая государственное вмешательство необходимостью защиты интересов пользователей. В контексте многопользовательских онлайн-игр государственное правовое регулирование может быть оправдано защитой слабой стороны (пользователя) в отношениях с разработчиком игры и публичным интересом в налогообложении операций с виртуальным имуществом.

2. Все разновидности виртуального имущества имеют общие признаки: нематериальный характер, существование в пределах виртуального пространства, экономическая ценность и контроль доступа к учетной записи (сайту, счету). Виртуальному игровому имуществу свойственны две основные проблемы, препятствующие распространению на него единого режима виртуального имущества: охрана игры как объекта авторских прав разработчика игры и распространение на многопользовательские игры правил о натуральных обязательствах, которые преимущественно ошибочно применяются отечественными судами в рамках рассмотрения дел об обороте всего виртуального игрового имущества. На наш взгляд, следует разделять индивидуально-определенное имущество, купленное за реальную валюту, полученное за достижения в игровом мире и имущество, получившее название лотерейных ящиков (лутбоксов). И теория о натуральных обязательствах может быть обоснованно применима только к последнему виду игрового имущества, следуя примеру законодателей и правоприменителей в иностранных государствах.

3. Защита прав пользователя основывается на одной из теорий: вещно-правовая теория, теория оказания услуг, теория интеллектуальных прав и теория натуральных обязательств. На данный момент, наиболее употребимыми и самыми перспективными являются теория об оказании услуг и теория интеллектуальных прав (лицензионного договора), которые, в свою очередь, требуют всестороннего изучения и доработки.

4. Российская судебная практика формируется, основываясь на использовании некорректного подхода к онлайн-играм как к рискованным азартным играм и пари, зарубежная же практика пошла по более прогрессивному пути и суды встают на сторону пользователей даже в случаях нарушения пользовательского соглашения.

В настоящее время за рубежом игровые объекты приравнивают к имуществу, кража которого может повлечь уголовную ответственность, например, как в Сингапуре. В российской же правоприменительной практике правовой статус игровых объектов неоднозначен. Последние предстают то в качестве услуг, то — дополнительного функционала ПО, то — азартной игры. Такая неопределенность подходов к игровым правоотношениям неизбежно снижает уровень защиты прав пользователей как на игровое имущество, так и на обладание игровым аккаунтом.

5. В азиатских странах вырабатывается тенденция «по признанию виртуальных объектов в качестве собственности и соответствующей судебной защите». Так, в Китае, например, интенсивно разрабатывается «виртуальное право как часть программы по построению индустрии продажи виртуальной собственности», а Минюст Тайваня в 2011 году постановил, что «классификация виртуальных объектов» закрепляется в качестве собственности в правовом смысле.

6. Основной проблемой для защиты прав пользователя в отношениях с разработчиком является вопрос исключения многопользовательских онлайн-игр из-под действия правил теории о натуральных обязательствах, используемой отечественными судами, поскольку в таком случае пользователь лишается права на судебную защиту.

7. Применение технологии блокчейн в игровой индустрии позволяет решить проблему правомерности оборота виртуального игрового имущества и наделить пользователя правами, позволяющими использовать и распоряжаться принадлежащим ему виртуальным игровым имуществом, представленным в виде токена в его криптокошельке, однако, виртуальное



игровое имущество не является цифровым активом, который можно было бы перевести в токен, следовательно, смарт-контракт на базе блокчейн, автоматически выполняющий заданные существенные условия, не может обеспечить автоматическое исполнение обязанности по передаче игрового атрибута, запись о котором отсутствует в базе данных. Проблема токенизации игрового имущества ставит под сомнение потенциал гражданско-правовых сделок по дарению и наследованию виртуального имущества посредством смарт-контракта. Актуальным вопросом является развитие индустрии блокчейн-игр, в которых игровое имущество изначально занесено в блокчейн-реестр и является токеном, тем самым пользователь является полноправным владельцем игрового имущества блокчейн-игр и может распоряжаться им.

В данной работе осуществлены попытки обобщить существующие подходы к регулированию отношений по поводу игрового имущества. Существующая практика, в которой регулирование данных отношений преимущественно отдаётся в руки правообладателей компьютерных игр, является ненормальной. Учитывая развитие индустрии компьютерных игр, считаем необходимым определить правовой статус игрового имущества в России на стадии зарождения отношений по поводу его оборота.

## БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

РАЗДЕЛ I НОРМАТИВНЫЕ ПРАВОВЫЕ АКТЫ И ИНЫЕ  
ОФИЦИАЛЬНЫЕ АКТЫ

- 1 Гражданский кодекс РФ (Ч. II) от 26 января 1996 г. № 14-ФЗ // СЗ РФ. 29 января 1996 г. № 5. Ст. 370.
- 2 Гражданского кодекса РФ (Ч. IV) от 18 декабря 2006 г. № 230-ФЗ // СЗ РФ. 25 декабря 2006 г. № 52. Ст. 5496.
- 3 Налоговый кодекс РФ (Ч. II) от 05 августа 2000 г. № 117-ФЗ // СЗ РФ. 2000. № 32. Ст. 3340.
- 4 Федеральный закон "О привлечении инвестиций с использованием инвестиционных платформ и о внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации" от 2 августа 2019 г. № 259-ФЗ // СЗ РФ. 2019. № 31. Ст. 4418.
- 5 Федеральный закон «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации» от 29 декабря 2006 г. № 244-ФЗ // СЗ РФ. 2007. № 1. Ст. 4623.
- 6 Закон РФ «О защите прав потребителей» от 07 февраля 1992 г. № 2300-1 // СЗ РФ. 1996 г. № 3. Ст. 140.

## РАЗДЕЛ II ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

- 1 Архипов, В.В. Виртуальная собственность: системные правовые проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр / В.В. Архипов // Закон. 2014. № 9. С. 69 — 90.
- 2 Архипов, В.В. Интеллектуальная собственность в индустрии компьютерных игр: проблемы теории и практики / В.В. Архипов // Закон. 2015. № 11. С. 61 — 69.

- 3 Войниканис, Е.А. Право интеллектуальной собственности в цифровую эпоху: парадигма баланса и гибкости / Е.А. Войниканис // М.: Юриспруденция, 2013. 552 с.
- 4 Васильев, А.А. Трансформация права в цифровую эпоху : монография / Министерство науки и высшего образования РФ, Алтайский государственный университет — Барнаул : Изд-во Алт. ун-та, 2020. — 432 с.
- 5 Горохова, О.Н. «Игровое имущество» как разновидность «виртуального имущества» // E-commerce и взаимосвязанные области (правовое регулирование): сборник статей / О.Н. Горохова // М.: Статут, 2019.
- 6 Дюранске, Б.Т., Кейн, Ш.Ф. Виртуальные миры, реальные проблемы / Б.Т. Дюранске, Ш.Ф. Кейн // Правоведение. - С.-Пб.: Издательство С.-Петербург. Ун-та. 2013. № 2. С. 115-134.
- 7 Ерохина, О. При разводе супруги делили имущество из компьютерной игры / Комсомольская правда. URL: <https://www.kp.by/daily/26329/3212999/> (дата обращения 03.12.2020).
- 8 Локк Дж. Сочинения: В 3 т. Т. 3. // М.: Мысль. 1988. С. 137–405.
- 9 Мажорина, М.В. О коллизии права и «неправа», реновации *lex mercatoria*, смарт-контрактах и блокчейн-арбитраже / М.В. Мажорина // *Lex russica*. 2019. № 7. С. 93 — 107.
- 10 Могайар У. Блокчейн для бизнеса / Предисл. Виталика Бутериной; [пер. с англ. Д. Шалаевой]. М.: Эксмо. 2018.
- 11 Новоселова, Л. «Токенизация» объектов гражданского права / Л. Новоселова // *Хозяйство и право*. 2017. № 12. С. 29 — 44.
- 12 Рожкова, М.А. Цифровые активы и виртуальное имущество: как соотносится виртуальное с цифровым / М.А. Рожкова // *Закон.ру*. URL: [https://zakon.ru/blog/2018/06/13/cifrovye\\_aktivy\\_i\\_virtualnoe\\_imuschestvo\\_kak\\_sootnositsya\\_virtualnoe\\_s\\_cifrovym](https://zakon.ru/blog/2018/06/13/cifrovye_aktivy_i_virtualnoe_imuschestvo_kak_sootnositsya_virtualnoe_s_cifrovym) (дата обращения 02.12.2020).

- 13 Савельев, А.И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх / А.И. Савельев // Вестник гражданского права. 2014. № 1. С. 127 — 150.
- 14 Савельев, А.И. Некоторые правовые аспекты использования смарт-контрактов и блокчейн-технологий по российскому праву / А.И. Савельев // Закон. 2017. № 5. С. 94 — 117.
- 15 Сидоренко, Э.Л. Криптовалюта как предмет хищения: проблемы квалификации / Э.Л. Сидоренко // Мировой судья. 2018. № 6. С. 18 — 24.
- 16 Федотов, А.Г. Игры и пари в гражданском праве / А.Г. Федотов // Вестник гражданского права. 2011. № 2. С. 25 — 74.
- 17 Федоров, Д.В. Токены, криптовалюта и смарт-контракты в отечественных законопроектах с позиции иностранного опыта / Д.В. Федоров // Вестник гражданского права. 2018. № 2. С. 30 — 74.
- 18 Лицензионное соглашение конечного подписчика магазина Epic Games. URL: <https://www.epicgames.com/store/ru/eula> (дата обращения 13.03.2021).
- 19 Лицензионное соглашение Wargaming. URL: <https://legal.ru.wargaming.net/ru/eula/> (дата обращения 18.03.2021).
- 20 Мастерская (воркшоп) Steam. URL: <https://steamcommunity.com/workshop/workshoplegalagreement/?appid=730> (дата обращения 13.03.2021).
- 21 Соглашение подписчика платформы Steam. URL: [https://store.steampowered.com/subscriber\\_agreement/russian/](https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/russian/) (дата обращения 18.03.2021).
- 22 Жизнеспособность игровых аккаунтов и виртуальных игровых объектов в деле о банкротстве. URL: [https://zakon.ru/blog/2020/4/9/zhiznesposobnost\\_igrovyyh\\_akkauntov\\_i\\_virtualnyh\\_igrovyyh\\_obektov\\_v\\_dele\\_o\\_bankrotstve](https://zakon.ru/blog/2020/4/9/zhiznesposobnost_igrovyyh_akkauntov_i_virtualnyh_igrovyyh_obektov_v_dele_o_bankrotstve) (дата обращения 14.03.2021).
- 23 Barlow J.P. A Declaration of the Independence of Cyberspace. URL: <https://www.eff.org/cyberspace-independence> (дата обращения 12.04.2021).

- 24 Cai W., Wang Z., Ernst J. B., Hong Z., Feng C., and Leung V. C. M. Decentralized applications: The blockchain-empowered software system // IEEE Access, vol. 6, P. 53019–53033. 2018.
- 25 Chein A. A Practical Look at Virtual Property Note // St. John's Law Review. 2006. P.379.
- 26 Duranske. B. T. Virtual Law. Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds. Chicago. 2008. P. 450.
- 27 Daniel B. Koburger. Legal Implications of Public Spaces in Virtual Reality. Published in Landslide, Vol. 12, No. 1, September/October 2019, by the American Bar Association. URL: [https://www.americanbar.org/groups/intellectual\\_property\\_law/publications/landslide/2019-20/september-october/legal-implications-public-spaces-virtual-reality/](https://www.americanbar.org/groups/intellectual_property_law/publications/landslide/2019-20/september-october/legal-implications-public-spaces-virtual-reality/) (дата обращения 05.12.2020).
- 28 Fairfield. J. Virtual property // Boston University Law Review. 2005. P. 1102.
- 29 Kennedy R. Virtual rights? Property in online game objects and characters. Information & Communications Technology Law 17(2). 2008. P. 95–106.
- 30 Palka P. Virtual property: towards a general theory. PhD. Florence: European University Institute. 2017. P. 870.
- 31 Peter Brown/Richard Raysman. Property rights in cyberspace games and other novel legal issues in virtual property // The Indian journal of law and technology. Vol. 2, 2006. P. 147.
- 32 Ronggong Song, Rarry Korba, George Yee, Ying-Chieh Chen. International Journal of Software Engineering and Knowledge Engineering. Vol. 17, No. 04. 2007. P. 483. URL: <https://www.worldscientific.com/doi/abs/10.1142/S0218194007003367>.
- 33 Sonia Elks. Virtual goldmine: In-game goods fuel debate over digital ownership. URL: <https://www.reuters.com/article/us-global-videogames-property-analysis-t-idUSKBN1Y0032> (дата обращения 23.03.2021).

- 34 Dividing Virtual Assets in Divorce. 2018. URL: <https://www.arizonalawgroup.com/blog/dividing-virtual-assets-in-divorce/> (дата обращения 13.03.2021).
- 35 Introduction to virtual property: Lex virtualis ipsa loquitur. PER vol.18 n.7 Potchefstroom. 2015. URL: [http://www.scielo.org.za/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1727-37812015000700005](http://www.scielo.org.za/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-37812015000700005) (дата обращения 15.03.2021).
- 36 Great Britain: Government Seeks Opinion on Regulation of Video Game Loot Boxes. URL: <https://www.loc.gov/law/foreign-news/article/great-britain-government-seeks-opinion-on-regulation-of-video-game-loot-boxes/> (дата обращения 23.04.2021).
- 37 Game On for the Regulation of Loot Boxes / Technology law 2021. URL: <https://www.mhc.ie/latest/blog/game-on-for-the-regulation-of-loot-boxes-1> (дата обращения 24.04.2021).
- 38 Every Country With Laws Against Loot Boxes (& What The Rules Are). 2020. URL: <https://screenrant.com/lootbox-gambling-microtransactions-illegal-japan-china-belgium-netherlands/> (дата обращения 23.04.2021).
- 39 Statement about Loot boxes / Loot crates. URL: <https://www.spillemyndighe-den.dk/en/news/statement-about-loot-boxes-loot-crates>) (дата обращения 22.02.2021).

### РАЗДЕЛ III ПОСТАНОВЛЕНИЯ ВЫСШИХ СУДЕБНЫХ ИНСТАНЦИЙ И МАТЕРИАЛЫ ЮРИДИЧЕСКОЙ ПРАКТИКИ

- 1 Определение Конституционного суда РФ от 16 декабря 2002 г. № 282-О. URL: <http://doc.ksrf.ru/decision/KSRFDecision32229.pdf> (дата обращения 28.03.2021).
- 2 Постановление ЕСПЧ по делу «Компания «Пэффген ГмбХ» (I - IV) против Германии» от 18 сентября 2007 г. Жалобы № 25379/04, 21688/05, 21722/05, 21770/05 // Бюллетень ЕСПЧ. Российское издание. 2008. № 3.

- 3 Постановление Президиума Московского городского суда от 18 сентября 2018 г. по делу № 44Г-259/2018. URL: <https://www.mos-gorsud.ru/mgs/services/cases/presidium-civil/details/200bb45e-447f-4b9c-81b5-c647b725b3ca?caseNumber=44%D0%B3-259/2018> (дата обращения 22.02.2021).
- 4 Апелляционное определение Московского городского суда от 20 мая 2019 г. По делу № 33-21065/2019. URL: <https://www.mos-gorsud.ru/mgs/services/cases/appeal-civil/details/0de6b77e-95c8-4707-8921-f762e36dd67d?caseNumber=33-21065/2019> (дата обращения 13.12.2020).
- 5 Постановление Арбитражного суда Московского округа от 18 июня 2015 г. № Ф05-7093/2015 по делу № А40-91072/14. URL: [https://kad.arbitr.ru/Document/Pdf/277fdd53-f30b-4de4-a282-732bc448297e/cab5453e-c3de-4d99-bdf3-5d162236b2e0/A40-91072-2014\\_20150618\\_Reshenija\\_i\\_postanovlenija.pdf?isAddStamp=True](https://kad.arbitr.ru/Document/Pdf/277fdd53-f30b-4de4-a282-732bc448297e/cab5453e-c3de-4d99-bdf3-5d162236b2e0/A40-91072-2014_20150618_Reshenija_i_postanovlenija.pdf?isAddStamp=True) (дата обращения 26.12.2020).
- 6 Постановление Арбитражного суда Северо-Кавказского округа по делу № А53-23516/2017 от 16 августа 2019 г. URL: <https://sudact.ru/arbitral/doc/VgGYziq79I6T/> (дата обращения 11.04.2021).
- 7 Evans v Linden Research Inc. URL: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/california/candce/4:2011cv01078/243627/137/> (дата обращения 13.02.2021).
- 8 Kremen v. Cohen Network Solution, Inc., 337 F. 3D 1024 [2003]. URL: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp2/99/1168/2290571/> (дата обращения 14.02.2021).