



Скоморохова Маргарита Сергеевна

Уральский государственный юридический университет имени В.Ф. Яковлева

Институт прокуратуры

Россия, Екатеринбург

[margsko@yandex.ru](mailto:margsko@yandex.ru)

Skomorokhova Margarita

Ural State Law University named after V. F. Yakovlev

Institute of Procuracy

Russia, Ekaterinburg

## ВИРТУАЛЬНОЕ ИГРОВОЕ ИМУЩЕСТВО КАК ОБЪЕКТ ГРАЖДАНСКИХ ПРАВ

**Аннотация:** актуальность исследования обусловлена ростом оборота игровых площадок в Российской Федерации, и как следствие, возникновением противоречий относительно правового режима виртуального игрового имущества. В статье рассмотрены подходы к разрешению споров между оператором и пользователем посредством анализа судебной практики и доктринальных позиций, предложен способ разрешения возникших противоречий посредством временного отнесения этого вида имущества к иным объектам гражданского права и введения легальной дефиниции для виртуального и виртуального игрового имущества.

**Ключевые слова:** Гражданский Кодекс, объект гражданского права, виртуальное имущество, виртуальное игровое имущество, компьютерные игры.

## VIRTUAL GAME PROPERTY AS AN OBJECT OF CIVIL LAW

**Annotation:** the relevance of the research is due to the growing trade turnover of playgrounds in the Russian Federation, and as a result, the emergence of contradictions regarding the legal regime of virtual gaming property. The article



considers approaches to resolving disputes between the operator and the user through the analysis of judicial practice and doctrinal positions, suggests a way to resolve the contradictions by temporarily classifying this type of property to other objects of civil law and introducing a legal definition for virtual and virtual gaming property.

**Key words:** The Civil Code, the object of civil law, virtual property, virtual gaming property, computer games.

Информационные технологии с каждым годом всё крепче связываются с нашей повседневной жизнью, сильнейший импульс этому процессу дала пандемия коронавируса, не начав, но форсировав его. Большая часть человеческого общества уже не мыслит свой досуг без компьютерных или мобильных игр. В 2023 году количество потребителей по всему миру существенно возросло - оно составляет уже 3,38 млрд (по сравнению с прошлым годом прирост составил 6,3%). Причем именно мобильные игры начиная с 2023 года в силу своей доступности являются лидерами на рынке игровой индустрии. Применительно к России следует отметить также такую тенденцию, как рост оборота игровых площадок (за 2023 он вырос на 68% относительно 2022 года, число покупок увеличилось на 44% согласно данным, предоставленным ЮKassa (сервис для приёма онлайн- и офлайн-платежей финтех-компании ЮMoney) [8]. Оборот игровых площадок включает так же покупку пользователями, например, виртуального игрового имущества. Кроме того, это имущество пользователи могут получить в процессе игры, выполняя определенные задания, вкладывая в это свои силы и время. Таким образом, в обществе ученых-правоведов активно обсуждается возможность отнесения такого имущества к объектам гражданского права.

Можно выделить ряд признаков, присущих виртуальному игровому имуществу, а именно его можно назвать нематериальным объектом, оно непосредственно связано с играми (игровыми аккаунтами), не может



существовать вне зависимости от них [1, с. 278]. Виртуальное игровое имущество представляется одним из видов виртуального имущества.

При этом легального определения и правового регулирования виртуального имущества и виртуального игрового имущества в настоящий момент не существует, что представляется упущением законодателя, учитывая возникающие проблемные вопросы. В настоящее время пользователи сталкиваются с такими проблемами, связанными с защитой своего внутриигрового имущества, как блокировка аккаунта правообладателем и вследствие этого потеря пользователем такого имущества, взлом аккаунта пользователя и вследствие взлома утрата либо самого аккаунта, либо имущества, к нему привязанному и т.д.

А.И. Савельев выделяет четыре варианта оценки возникающих отношений:

1. Право в принципе не должно вмешиваться в подобного рода отношения.

2. Применить аналогию и распространить на виртуальные объекты нормы о вещах и праве собственности.

3. Квалифицировать данные отношения в контексте существующих лицензионных и иных соглашений между пользователем и оператором виртуального пространства (правообладателем).

4. Виртуальные объекты следует классифицировать как «иное имущество», для которых будут применимы нормы о соответствующих видах договоров, деликтах и неосновательном обогащении [3, с. 131].

Отечественный и зарубежный подходы судебной практики в части регулирования подобных правоотношений существенно различаются. При анализе существующей практики возможно проследить следующую закономерность. Отечественные суды в склонны придерживаться позиции, согласно которой уместно полное саморегулирование игрового мира, и такая точка зрения успешно коррелирует с той частью отечественной судебной



практики, согласно которой отношения по поводу игрового имущества рассматриваются в контексте законодательства об азартных играх. В европейских и некоторых азиатских странах популярна теория «магического круга» - “magic circle”, которая регулярно анализируется учеными и в актуальном ее понимании виртуальный мир даёт возможность игроку действовать так, как он не стал бы действовать в реальном мире. Но при этом, когда в реальности уже возникает нарушение чьего-либо права в результате игровых действий - правовое вмешательство становится необходимым, отмечает Б. Т. Дюранске в своей работе «Virtual Law. Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds »[4, с. 122].

Говоря о проблемах, упомянутых ранее представляется необходимым проанализировать существующую судебную практику. Наиболее распространенной практикой в рассматриваемой сфере - разрешение споров по поводу игрового имущества в контексте законодательства об азартных играх. В качестве примера можно привести одно из судебных решений, которых на данный момент существует множество. И все они, имея свои особенности и нюансы в рамках интересующей нас проблемы сводятся к одной особенности. Например, в 2013 г. пользователь несколько раз лишился права пользоваться своим аккаунтом и привязанными к нему игровыми предметами вследствие его блокировки оператором, в дальнейшем спор разрешался пользователем и оператором самостоятельно, но после последней блокировки пользователя без объяснения причин последний обратился в суд с иском к компании, являющейся организатором игрового процесса с требованием обязать ответчика снять ограничения с персонажа в онлайн-игре, взыскании с ответчика 1 000 000 руб.

Однако истцом по словам ответчика были нарушены правила игры, на основании чего суд отказался в удовлетворении требований истца. Более того, судом было установлено, что истец не использовал платный функционал игры, в следствии чего Закон о защите прав потребителей не применим к разрешению



возникшего спора. В соответствии с внутриигровыми правилами и лицензионным соглашением суд сделал вывод, что «любые устанавливаемые ответчиком правила поведения игроков внутри игры являются обязательными для всех игроков без исключения (независимо от того, использует игрок платный или только бесплатный функционал игры), а применяемые ответчиком в процессе игры санкции, в том числе различные негативные игровые эффекты (внутриигровые санкции), являются лишь элементами самой этой игры, ее сценария и реализуются ответчиком только в рамках игрового процесса». Суд также сослался на законодательство о проведении игр, следовательно при разрешении споров о возмездно приобретённых в игре правах, имуществе (и прочем) не применяется ни законодательство о купле-продаже, ни законодательство об обязательствах вследствие причинения вреда или неосновательного обогащения. Такая точка зрения представляется некорректной, поскольку в таких отношениях отсутствует соглашение о выигрыше, необходимое для применения ст. 1062 ГК к рассматриваемым ситуациям [6].

Возникает закономерный вопрос о том, к каким нормативно-правовым актам в таком случае вообще следует обращаться. Зарубежная практика идёт по пути применения к виртуальному игровому имуществу норм о реальном имуществе по аналогии, но это как правило касается уголовного права (например, один из первых известных судебных прецедентов произошел в Нидерландах - подсудимые посредством угроз ножом и побоев принудили потерпевшего к передаче «виртуального амулета и виртуальных масок» в игре RuneScape их аккаунтам, а суд пришел к выводу, что «вещи не обязаны быть материальными для того, чтобы право признало их похищенными» Верховный Суд одобрил приговор нижестоящего суда [7]. В России подобный подход встречается в доктринальных источниках. В частности К.Е. Коган считает, что следует приравнивать виртуальные объекты к нормативно закреплённым



объектам, например, базам данных или программному обеспечению для ЭВМ [2, с. 307].

Ещё одна точка зрения отечественной практики, заслуживающая анализа родилась при рассмотрении судом налогового спора между Мэйл.РуГеймз (подразделение Mail.ru) и налоговым органом. Так, согласно деятельности компании в рамках отношений по предоставлению игрокам дополнительного игрового имущества за плату должна квалифицироваться как передача ограниченных договором прав на программу для ЭВМ, поскольку предоставление виртуального имущества для облегчения процесса игры является самостоятельной услугой по организации игрового процесса. Эту позицию разделяет и Верховный Суд РФ, однако он не применим в случае, если подобные услуги будут оказываться на безвозмездной основе [5].

Обсуждается так же путь дополнения нормы статьи 128 ГК об объектах гражданских прав «виртуальными вещами», однако представляется, что при его реализации возникнут сложности, связанные с разграничением прав на данные виртуальные объекты и программное обеспечение, благодаря которому они возникают. Это обусловлено тем, что регулирование правоотношений в данной сфере для пользователя в первую очередь происходит в соответствии с пользовательским соглашением, а согласно пользовательскому соглашению у игрока отсутствуют права на внутриигровые ценности и сам аккаунт. «Виртуальные объекты, которые пользователь может покупать за реальные деньги и продавать, являются объектами интеллектуальных прав, которые участник использует на основании неисключительной лицензии, о которой говорится в статье 1236 ГК РФ. Рассмотрим данный аспект на примере лицензионного соглашения Blizzard. Так, принадлежат Blizzard или лицензируются ею такие компоненты платформы, как, например, предметы: виртуальные товары, цифровые карты, валюта, зелья, и т.д. (пп. 1 ч. 4 разд. 2 Собственность Blizzard)». И такие положения довольно обоснованны - внутриигровые предметы являются не самостоятельным объектом



собственности, а фактически частью программного кода, интерфейса и т.д., принадлежащей разработчику [9].

Таким образом, считаем отнесение виртуального игрового имущества к иным объектам гражданского права решением возможным, поскольку подобный подход будет меньше противоречить самой природе виртуального игрового имущества, чем применение к нему законодательства об играх и пари. Однако такое имущество не полностью вписывается в существующие в настоящий день гражданско-правовые конструкции. Представляется, что для начала следует определиться с дефиницией виртуального игрового имущества, отражающим его характерные черты, в частности: это нематериальные объекты, существование, а также возникновение отношений по поводу которых невозможно вне игрового аккаунта, а в дальнейшем подобрать соответствующее правовое регулирование данного вопроса.

#### **Список литературы:**

1. Гаразовская Н. В. Виртуальное имущество в играх: перспективы правового регулирования // E-Scio. 2020. № 4 (43). С. 276-290.
2. Коган, К. Е. К вопросу о правовом режиме виртуальных объектов права интеллектуальной собственности // Актуальные проблемы частноправового регулирования: Материалы международной VI научной конференции молодых учёных (г. Самара, 28–29 апреля 2006 г.) — Самара: «Универс-групп», 2006. С. 307–309.
3. Савельев А. И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. 2014. №1. С. 127-150.
4. Перевод по: Duranske B.T. Virtual Law. Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds. Chicago // ABA Publishing, - 2008. P. 115-134.
5. Определение Верховного Суда РФ от 30.09.2015 N 305-КГ15-12154 по делу N А40-91072/14



6. Апелляционное определение Судебной коллегии по гражданским делам Московского городского суда от 20.05.2019 по делу № 33- 21065/2019 // URL: <https://mos-gorsud.ru/mgs/services/cases/appeal-civil/details/0de6b77e-95c8-4707-8921-f762e36dd67d> (дата обращения: 24.03.2024)

7. Решение районного суда города Леувардена от 21.10.2008 г. по делу № 17 / 676123- 07 //Архив Верховного суда Нидерландов: заявления и новости. URL: ECLI:NL:HR:2012:BQ9251, ранее LJV BQ9251, Верховный суд, 10/00101 J (rechtspraak.nl) (дата обращения: 24.03.2024)

8. Cossa.ru [Электронный ресурс] // URL: <https://www.cossa.ru/>

9. Blizzard.com [Электронный ресурс] // URL: <https://www.blizzard.com/ru-ru/legal/08b946df-660a-40e4-a072-1fbde65173b1/licenzionnoe-soglashenie-s-konechnym-polzovatelem-dlya-emea-blizzard>