

ПРАВА ГЕЙМЕРОВ НА ВИРТУАЛЬНУЮ СОБСТВЕННОСТЬ GAMERS' RIGHTS TO VIRTUAL PROPERTY

Максим Олегович ЗВЕРЕВ

Юрист интеллектуально-правовой практики юридической компании «ЛЕКС системс», Москва, Россия, astrolamb4@gmail.com,
<https://orcid.org/0000-0002-1183-7653>

Информация об авторе

М.О. Зверев — независимый эксперт в сфере интеллектуальной собственности

Аннотация. Период конца XX — начала XXI в. стал новой вехой развития цивилизации, получившей название *цифровая эпоха*. Уже сегодня можно выделить ее основные характеристики: повсеместное распространение компьютеров, смартфонов, иных устройств; развитие интернета; возникновение новых секторов экономики, в том числе индустрии видеоигр.

Изначально, на момент формирования данной индустрии, проблем, касающихся виртуальной собственности игроков на цифровые объекты, не возникло. В большей мере это связано с низким качеством игр, отсутствием возможности использовать информационно-телекоммуникационные свойства интернета ввиду его фактического отсутствия и функциональных ограничений игр. Однако по мере увеличения количества игр, повышения их качества, появления конкуренции за каждого активного пользователя проблема прав пользователей на цифровые объекты во внутриигровых вселенных стала явью.

Проблема виртуальной собственности становится острее ввиду отсутствия законодательного регулирования данного института, чем успешно пользуются недобросовестные производители игр, устанавливая непомерно обременительные условия лицензионных соглашений. Судебная практика по данному вопросу также показывает отсутствие понимания у судей сущности правоотношений, складывающихся между геймером и производителем игры.

В настоящей статье автор рассматривает, что представляют собой массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра (MMORPG), касается проблемы правомерности положений лицензионных соглашений и отвечает на главные вопросы: есть ли в MMORPG

- виртуальная собственность игроков и если есть, то
- каким образом она охраняется или каким образом она
- должна охраняться?

- **Ключевые слова:** MMORPG, лицензионное соглашение, виртуальная собственность

- **Для цитирования:** Зверев М.О. Права геймеров на виртуальную собственность // Труды по интеллектуальной собственности (Works on Intellectual Property). 2022. Т. 41, № 2. С. 69–79;

DOI: <https://doi.org/10.17323/tis.2022.14449>

Maxim O. ZVEREV

- Lawyer of the intellectual and legal practice of the law firm
- LEX systems, Moscow, Russia, astrolamb4@gmail.com,
- <https://orcid.org/0000-0002-1183-7653>

Information about the author

- M.O. Zverev — independent expert in the field of intellectual property

- **Abstract.** The end of the 20th — the beginning of the 21st century became a new milestone in the development of civilization, called the digital age. Today we can define its main characteristics: the spread of computers, smartphones, and other devices; the development of the Internet; the formation of new sectors of the economy, including the video game industry.

- At the time of the formation of the gaming industry, there were no problems regarding the virtual ownership of digital objects by players. This is due to the low quality of games, the lack of the ability to use the Internet, and the functional limitations of games. However, with the increase in the number of games, their quality, the emergence of competition for each active user, the problem of user rights to digital objects in in-game universes has become a reality.

- The problem of virtual property is becoming more acute due to the lack of legislative regulation of this institution. Game creators force players to accept illegal terms in license agreements. Judicial practice of this issue also shows

the lack of understanding among judges of the essence of legal relations that develop between gamers and game creators.

In this article, we will consider what is MMORPG. Research the question of the legality of some parts license agreements. Try to answer the main questions: is there a player's virtual property in the MMORPG, and if so, how is it protected, or how should it be protected?

Keywords: MMORPG, license agreements, virtual property

For citation: Zverev M.O. Gamers' Rights to Virtual Property // Trudi po Intellectualnoy Sobstvennosti (Works on Intellectual Property). 2022. Vol. 41(2). P. 69–79; DOI: <https://doi.org/10.17323/tis.2022.14449>

ВВЕДЕНИЕ

На стыке тысячелетий в мире появился абсолютно новый сектор экономики, получивший название *индустрия видеоигр*. Основными причинами, обусловившими его появление, стали: возможность практически любого человека выйти в интернет; техническое оснащение современного человека. Сегодня у каждого имеется несколько устройств, способных подключиться к интернету, скачать и установить видеоигру — словом, произошла цифровизация населения.

С развитием качества и количества видеоигр возникают новые общественные отношения, появляются новые объекты гражданского права, такие как виртуальная собственность. В связи с этим остро встает вопрос правового регулирования данного имущества, так как фактически в гражданском законодательстве нет норм, которые бы должным образом защищали права и законные интересы пользователей видеоигр. Именно в этом кроется основная проблема — в правовом регулировании виртуальной собственности.

Актуальность данной проблемы также подтверждают следующие факты, которые встречаются повсеместно: 1) доминирующее положение правообладателей видеоигр, которые в своих лицензионных соглашениях прямо указывают, что все игровое имущество, полученное пользователями в ходе игры, является собственностью правообладателя игры; 2) устанавливается запрет на продажу виртуальных предметов за реальные деньги, хотя и данное обстоятельство никак не влияет на исключительное право правообладателя. Более того, в случае если пользователю удастся продать какой-либо игровой предмет внутри игры, то его игровой аккаунт блокируют без уведомления и объяснения причин.

Актуальность проблемы подчеркивается миллиардными оборотами внутриигровых артефактов и полным отсутствием законодательного регулирования виртуальной собственности. Так, в 2020 г. мировой рынок игровых аксессуаров был оценен в 7,75 млрд долларов, и ожидается, что к 2026 г. он достигнет 15,40 млрд, что свидетельствует о среднем темпе роста рынка игровых артефактов на 12,2% ежегодно [1]. Отметим и то, что суды, призванные разрешить попадающий к ним материально-правовой спор,

ввиду отсутствия законодательного регулирования внутриигровой собственности теряются и принимаются несправедливые решения, демонстрируя непонимание возникших правоотношений [2].

Все сказанное формирует понимание, что в российском законодательстве существует пробел, который на протяжении последних десятилетий законодатель не может преодолеть. Также возникает огромное количество вопросов, связанных с правомочностью лицензионных соглашений, устанавливающих безусловно доминирующую сторону правообладателя игры и слабую сторону пользователя, и с возможностью признания права собственности на виртуальные предметы, обладающие экономической ценностью, за пользователем игры.

Эта статья посвящена анализу некоторых лицензионных соглашений на предмет соответствия законодательству РФ, в ней дана квалификация виртуальному имуществу в видеоиграх.

МЕТОДИКА ИССЛЕДОВАНИЯ

Настоящее исследование начнется с анализа феномена массовой многопользовательской ролевой онлайн-игры (MMORPG) как одной из разновидностей компьютерных игр, установления правовой квалификации виртуальной собственности пользователя в данном жанре игр. Основной тезис: возникает ли у геймера в процессе игры право собственности на внутриигровой артефакт и на персонажа в целом?

Далее мы разберем положения ряда лицензионных соглашений к онлайн-играм на предмет их соответствия действующему законодательству. Установим, возникают ли между пользователем игры и правообладателем безоговорочные отношения власти и подчинения, дают ли условия лицензионного соглашения пользователю возможность каким-либо образом осуществлять свои права и законные интересы.

На третьем этапе мы рассмотрим сложившуюся судебную практику в сфере онлайн игр, узнаем, в качестве какого объекта права суды квалифицируют видеоигры, а также игровые артефакты.

По мнению автора, именно такой алгоритм действий даст читателю наиболее полное представление о сложившейся проблеме и о возможном способе ее преодоления.

РЕЗУЛЬТАТЫ

MMORPG как разновидность видеоигры

Видеоигры представляют собой сложный объект авторского права, объединяя в себе признаки программы для ЭВМ, мультимедийного продукта, аудио-

визуального произведения. Данный подход является наиболее оправданным, так как на законодательном уровне отсутствует легальная дефиниция компьютерной игры, а существенные признаки компьютерной игры в той или иной степени соотносятся с признаками приведенных понятий.

На сегодняшний день принято разделять видеоигры по способу взаимодействия игроков между собой: офлайн-игры, для которых подключение к интернету необязательно (в данной категории игр между пользователями отсутствует какое-либо взаимодействие), и онлайн-игры (для них подключение к интернету является обязательным критерием, в данных играх взаимодействие между пользователями происходит постоянно).

Онлайн-игры, в свою очередь, также могут быть разделены на подвиды, к примеру MMORPG, или Massively multiplayer online role-playing game, что в переводе с английского означает «массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра». С точки зрения возможности возникновения виртуальной собственности данный тип игр представляет наибольший интерес, и именно на него будет направлен фокус нашего исследования.

MMORPG — это постоянно развивающиеся открытые миры, где множество пользователей регулярно взаимодействуют между собой через игровые аватары, за действия которых несут полную ответственность [3]. MMORPG обладают рядом уникальных особенностей, которые позволяют выделить их признаки.

Во-первых, ММО-игры являются онлайн-играми, то есть требуют от пользователя постоянного подключения к интернету. Это один из главных признаков, именно он обуславливает характер игры — кооперативный. Во-вторых, в таких играх принимают участие множество пользователей, порой их число достигает миллионов. В-третьих, в них присутствует внутриигровая экономика. В-четвертых, в них есть доминирующий субъект — локализатор (то есть лица, которое подготавливают программное и аппаратное обеспечение компьютерной игры к продаже в новом регионе или стране) либо непосредственно создатель или правообладатель игры, который контролирует деятельность игроков в процессе игры. В-пятых, важно наличие открытого постоянно развивающегося мира.

Данные признаки рассматриваются исключительно в совокупности, так как отсутствие хотя бы одного из них может указывать, что игра не относится к жанру MMORPG. Так, при исключении признаков внутриигровой экономики и открытого мира MMORPG трансформируется в игры жанра MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Важна и взаимосвязь всех пун-

ктов, так, признаки кооперативности, множества пользователей и открытого мира обуславливают появление внутриигровой экономики.

Феномен внутриигровой экономики является в настоящем исследовании ключевым, так как именно благодаря ему в играх происходит постоянное торговое взаимодействие между игроками, где в качестве средства платежа могут выступать как внутриигровая валюта, так и классические фидуциарные деньги. Сегодня все игры жанра MMORPG создают свой рынок товаров и услуг. Рассмотрим данный факт на конкретном примере.

В игре R2 Online [4] игроками создан свой рынок товаров и услуг, где каждый игрок ежедневно и неоднократно совершает сделки (покупает и продает товары внутри игры) посредством торговых лавок и аукциона или же продает свои услуги, такие как гарант или прокачивание других персонажей за определенную плату. Другая игра того же жанра — ArcheAge — аналогично обладает признаками сложившейся внутриигровой экономики. В игре основную роль исполняет игровой аукцион, который имеет межсерверное значение, то есть все серверы игры поделены на аукционные группы, соответственно любой желающий может приобрести игровой предмет с аукциона, даже если его владелец находится на другом сервере. Более того, в указанных играх экономика постоянно находится в динамике, в ее цикле присутствуют спады, подъемы, пики, депрессии.

Указанные функциональные возможности игры, большое количество играющих, постоянно взаимодействующих между собой, создают потребность в формировании рынка товаров и услуг, а следовательно, внутриигровой экономики. Сегодня невозможно представить MMORPG в отсутствие рынка и разделения труда внутри игры, ведь онлайн-игры фактически являются метавселенными [5], то есть аналогом реального мира, но в цифровой среде, и все, что мы можем увидеть вокруг себя, можно имплементировать в рамки игры.

Игровой артефакт как объект виртуальной собственности геймера

Переходя к вопросам собственности игроков в MMORPG, обозначим, что игровые вещи обладают ценностью, выраженной не только в игровой валюте, но и в валюте неигрового (реального) мира.

Для того чтобы понять, обладают ли какими-либо правами на игровые вещи сами игроки, предлагаем определиться с понятием собственности и ее видами.

Собственность — материальные ценности, имущество, принадлежащие кому-нибудь или находящиеся в полном распоряжении кого-либо [6]. Собствен-

ность — наиболее полный комплекс прав, которым может обладать субъект права в отношении своего имущества [7]. Право собственности — это наиболее полная юридически обеспеченная возможность владеть, пользоваться и распоряжаться вещью по своему усмотрению, независимо от других лиц и без ограничения по сроку [8].

Согласно Конституции Российской Федерации, выделяются несколько видов собственности: частная, государственная, муниципальная и иные формы собственности [9]. В настоящей статье наиболее интересно именно право на частную собственность. Право частной собственности граждан представляет собой основанную на законе и осуществляемую в его пределах меру возможного поведения гражданина по владению, пользованию и распоряжению предметами потребления, средствами и продуктами производства в целях удовлетворения своих частных интересов.

Как установлено в ч. 1 ст. 209 Гражданского кодекса Российской Федерации, собственнику принадлежат права владения, пользования и распоряжения своим имуществом [10].

Следует понять, к какому виду объектов гражданских прав стоит относить виртуальное игровое имущество. В соответствии со ст. 128 ГК РФ к объектам гражданских прав относятся имущественные права, в том числе цифровые права. Обращаясь к легальному определению цифровых прав, содержащемуся в ст. 141.1 ГК РФ, мы можем увидеть, что цифровыми правами признаются обязательственные и иные права, содержание и условия осуществления которых определяются в соответствии с правилами информационной системы, в том числе и виртуальное игровое имущество.

Согласно указанному определению, к цифровым правам можно отнести любой объект, который был помещен в цифровое пространство. Как отмечает М.А. Рожкова, к виртуальному имуществу относят «те нематериальные объекты, которые имеют экономическую ценность, но полезны или могут быть использованы исключительно в виртуальном пространстве» [11].

В свою очередь, виртуальное игровое имущество является составной частью виртуального имущества, так как оно распространяется только на видеогames. К нему можно отнести такие объекты, как игровой аккаунт, игровой персонаж, игровые артефакты, игровую валюту и иные объекты, обладающие внутриигровой и реальной экономической ценностью, которые могут быть востребованы в цифровой среде.

На основании всего изложенного возникает вопрос: распространяется ли право частной собственности игроков на внутриигровые ценности, которые

были получены ими в полном соответствии с правилами игры?

Теоретически — да, объекты виртуальных прав внутри игры возникают в процессе трудовой деятельности геймера. Каждый пользователь игры, прикладывая физические усилия, затрачивая свое время, добывает или зарабатывает игровые артефакты, которые принадлежат его игровому аватару, а следовательно, и самому пользователю. Внутри игры геймер правомочен распоряжаться ими по своему усмотрению: продавать, дарить, выбрасывать, удалять. Если пользователь заработал особо ценный артефакт, он вправе его продать за реальные деньги.

Однако в научной литературе существует и противоположная точка зрения: деятельность пользователей компьютерных игр не может считаться трудовой, поскольку основная цель компьютерных игр — развлекательная, а не трудовая [12]. В доказательство справедливости такого взгляда автор указывает: во всех лицензионных соглашениях к играм закреплено, что правообладатель (создатель игры) предоставляет пользователям простую неисключительную лицензию на пользование компьютерной игрой в развлекательных целях. Более того, производитель игр не заключал с пользователями трудовой договор, договор на оказание услуг либо иной договор гражданско-правового характера.

Данная точка зрения, по мнению автора, некорректна, поскольку невозможно считать, что деятельность, осуществляемая не по трудовому договору или иному договору, предполагающему осуществление трудовой деятельности, не является трудовой. Данное несогласие строится в первую очередь на философских взглядах К. Маркса, изложенных в «Капитале»: труд представляет собой деятельность человека, направленную на создание материальных и духовных благ, которые удовлетворяют потребности индивида и/или общества. В процессе этой деятельности человек при помощи орудий труда осваивает, изменяет и приспособливает к своим целям объекты природы, использует механические, физические и химические свойства вещей и явлений природы и заставляет их взаимно влиять друг на друга для достижения заранее намеченной цели [13].

Удовлетворение потребностей индивида и общества может подтверждаться сделками купли-продажи объектов виртуальной собственности на маркетплейсах, которые осуществляются на условиях равенства количества необходимого труда для их производства.

Еще одним аргументом является позиция Ли Шена, который говорит, что профессиональным спортсменам также платят за то, чтобы они «играли» в игру, и никто не задается вопросом, являются ли их усилия трудом

[14]. Фактически автор указывает на то, что игроки, играющие в видеоигры, тратят сравнительно такое же количество времени на видеоигры, как профессиональные игроки в футбол тратят на свое занятие. Проводить между двумя этими категориями людей грань и говорить, что одни развлекаются, а другие работают, по меньшей мере некорректно. Ведь если бы трудовая деятельность определялась как нечто, что отнимает силы и не приносит развлечения или удовольствия, то считалось бы, что каждый человек, занимающийся любимым делом, развлекается, а не трудится.

Таким образом, деятельность пользователей по зарабатыванию игровых артефактов соответствует понятию трудовой деятельности; аргументов, явно свидетельствующих о том, что работа, не осуществляемая по гражданско-правовому договору, не является трудовой, не существует. Соответственно можно констатировать, что объекты виртуальной реальности принадлежат на праве собственности пользователю видеоигры, какое-либо ограничение его правомочий по распоряжению данными объектами, в том числе по продаже за реальную валюту, незаконно.

ДИСКУССИЯ

Лицензионные соглашения как способ ограничить права игроков на объекты виртуальной реальности

Лицензионные соглашения на сегодняшний день представляют собой локальные нормативные акты производителей игр, которые направлены на утверждение доминирующего положения правообладателя по отношению к рядовому пользователю.

Проводя анализ нескольких десятков лицензионных соглашений российских производителей онлайн-игр, можно констатировать, что в подавляющем большинстве случаев условия соглашений носят запретительный характер, пользователю запрещается создавать новые объекты игровой реальности, продавать заработанные артефакты за неигровую валюту и многое другое. Важен и факт согласия с условиями лицензионных соглашений: такие лицензионные соглашения представлены в форме договора присоединения, то есть пользователь соглашается с соглашением как есть, без возможности внести правки в какие-либо пункты под угрозой отказа в доступе к платформе. Все это подтверждает изначально выдвинутую гипотезу: лицензионные соглашения направлены не на защиту пользователей, а на защиту производителя игры.

Предлагаем рассмотреть лицензионные соглашения нескольких крупных российских игровых корпораций на предмет ущемления прав пользователей компьютерных игр.

Лицензионное соглашение игры Linage II [15] (в Российской Федерации локализатором игры является ООО «Иннова Дистрибьюшен», ИНН 7701760179) наиболее типично в игровой индустрии с точки зрения условий, ограничивающих право пользователя распоряжаться виртуальными объектами.

Лицензионное соглашение к данной игре состоит из двух основных документов: само лицензионное соглашение и правила игры, являющиеся неотъемлемой частью лицензионного соглашения.

Открывают соглашение условия о предмете и определении основных понятий, где указывается, что лицензиар предоставляет лицензиату право использования игры на условиях простой (неисключительной) лицензии и на безвозмездной основе. Дополнительно сообщается, что лицензиару принадлежат все интеллектуальные права на элементы игры.

Безусловно, игра как объект авторского права принадлежит правообладателю, никто не вправе каким-либо образом ограничивать исключительные права правообладателя. Однако, как указывалось ранее, возникновение права собственности на виртуальные объекты у пользователя игры никак не влияет на авторское право производителя. Это обосновывается тем, что пользователь никоим образом не ограничивает исключительные либо лично неимущественные права правообладателя.

Далее в лицензионном соглашении указывается (п. 3.2.2.4), что лицензиат не вправе передавать третьим лицам (в большинстве случаев другим лицензиатам) на возмездной основе игровых персонажей и другие объекты, за исключением согласия правообладателя. Также пользователю запрещено извлекать коммерческую выгоду от любого использования игры.

Указанным положением прямо ограничивается право лицензиата на распоряжение своим виртуальным имуществом. Согласно определению права собственности, никто не вправе ограничить это право, в том числе по лицензионному соглашению. Именно данное положение соглашения начинает закреплять доминирующее положение лицензиара, давать ему правомочия ограничивать права пользователей, закрепленные на законодательном уровне.

Такое своевольное поведение производителя игры, возможно, обусловлено сложностью правоотношений, которые правоприменительные органы в настоящее время не могут надлежащим образом квалифицировать и эффективно защищать права наиболее слабой стороны — лицензиата.

Пунктом 3.1.1.7 лицензионного соглашения лицензиар установил свое право на односторонний (то есть без согласия) перенос игрового персонажа, которого лицензиат использует для участия в игровом процессе, с одного игрового сервера на другой.

В дальнейшем правообладатель указал, что такой перенос может повлечь изменение в игровой ситуации для персонажа, в том числе потерю возможностей, достижений, ценностей и предметов. Лицензиат, в свою очередь, начиная играть, подтверждает свое согласие с таким изменением размещения персонажа.

Данное одностороннее установленное положение выглядит довольно сомнительно, способно повлечь за собой значительные убытки пользователя в случае такого переноса игрового персонажа. Внутриигровой рынок является живым, его конъюнктура постоянно меняется. Отметим, что на разных игровых серверах ситуация цен на рынке может значительно различаться, порой разница цен превышает 200–300%. Допустим ситуацию, при которой игрового персонажа в принудительном порядке перенесли на другой сервер, причем игровые ценности на сервере А (тот сервер, на котором персонаж находился до его переноса) стоили 100 млн единиц игровой валюты, стоимость игровой валюты, продаваемой игроками за реальные деньги, составляла 20 рублей за 1 млн единиц игровой валюты, следовательно, реальная стоимость персонажа составляла 2 тыс. рублей. После переноса персонажа на сервер Б стоимость его вещей составила 50 млн единиц игровой валюты, а стоимость игровой валюты по отношению к реальной составляет 21 рубль за 1 млн единиц игровой валюты. При таких расценках стоимость персонажа на сервере Б составляет 1050 рублей, что на 950 рублей ниже, чем на сервере А. В связи с этим убыток игрока составил 950 рублей.

На основании указанного данное положение лицензионного соглашения стоит переработать (добавить положение о компенсации разницы стоимости игровых ценностей, обязать предупреждать о таком намерении за срок не менее 30 дней) либо полностью убрать возможность произвольного переноса персонажа.

В дальнейшем производитель игры утверждает свое доминирующее положение в п. 6.3, 6.4, 6.5, 6.6, где указывается, что лицензиар вправе в одностороннем внесудебном порядке отказаться от исполнения соглашения и отозвать право на использование игры, в том числе право на неактивированные данные и команды (дополнительные игровые предметы, приобретаемые лицензиатом за плату), полностью или в части без предварительного уведомления лицензиата, в том числе в случае нарушения лицензиатом соглашения, приложений к нему, правовых документов и/или иных соглашений, заключенных им с лицензиаром. Нарушение таких соглашений лицензиатом является существенным нарушением соглашения.

Более того, лицензиар вправе в одностороннем порядке отозвать право пользователя на использо-

вание игры путем блокирования (удаления) учетной записи в игре. С даты такой блокировки настоящее соглашение признается расторгнутым, а право на использование игры, в том числе право на неактивированные данные и команды, — отозванным.

Расторжение соглашения лицензиаром, отзыв права на использование игры и/или расторжение соглашения на любом ином основании не дает лицензиату основания требовать от лицензиара возврата уплаченного вознаграждения или иных выплат лицензиата в связи с использованием игры.

Указанные положения регламентируют порядок одностороннего расторжения лицензионного соглашения, устанавливается, что если лицензиат решил расторгнуть соглашение, то он должен уведомить лицензиара о своем намерении в течение пяти рабочих дней, после истечения указанного срока игровой аккаунт лицензиата блокируется, соглашение считается расторгнутым. В случае же с лицензиаром дело обстоит несколько иначе, он вправе расторгнуть соглашение и заблокировать аккаунт пользователя в любое время, предварительно не уведомляя лицензиата о своем решении. Данное положение полностью не соответствует действующему законодательству. Так, согласно ст. 310 ГК РФ, односторонний отказ от исполнения обязательства и одностороннее изменение условий соглашения не допускаются, за исключением случаев, предусмотренных ГК РФ, другими законами или иными правовыми актами [10].

Такие положения также не могут считаться законными, как указал высший арбитражный суд РФ, ст. 310 ГК РФ допускает согласование в договоре права на одностороннее изменение или односторонний отказ от договора только в случаях, когда договор заключается в связи с осуществлением обеими его сторонами предпринимательской деятельности [16]. Первопричиной появления такого положения стала защита более слабой стороны договора. Соответственно запрет на одностороннее расторжение договора может распространяться на случаи, когда одна из сторон договора представлена как физическое лицо, а другая — как предприниматель. Причем инициатива расторжения договора принимается только в случае, если ее инициатором стала более слабая сторона.

Из приведенных выше правовых оснований следует, что односторонний отказ от исполнения лицензионного соглашения, заключенного между юридическим лицом (лицензиаром) и физическими лицами (лицензиаты), недопустимо; следовательно, и это положение подлежит отмене как противоречащее закону.

Рассмотрев несколько сомнительных положений лицензионного соглашения, предлагаем осветить правила игры.

Согласно п. 4.10 правил игры, лицензиату запрещается осуществлять какие-либо действия, связанные с получением либо продажей за реальные деньги игровых артефактов [15].

Пункт 5.4 устанавливает, что лицензиар вправе изъять игровые предметы у лицензиата, если они получены с нарушением п. 4.10 правил игры [15].

В совокупности данные пункты устанавливают запрет на продажу игровых ценностей за реальные деньги, в случае обнаружения такой сделки лицензиар вправе изъять такой предмет, а также заблокировать аккаунт сторон сделки за нарушение правил лицензионного соглашения.

Подводя итог, можно констатировать следующее: производитель игры (данный локализатор осуществляет руководство деятельностью девяти игр) в лицензионном соглашении установил свою тотальную доминацию, фактически на незаконных основаниях забрав у пользователей права собственности на виртуальные объекты. Более того, правообладатель установил, что если пользователи будут осуществлять принадлежащие им права распоряжения, то локализатор вправе немедленно заблокировать аккаунт нарушителя без объяснения причин.

Хочется обратить внимание читателя и на попытку обхода запретов правообладателей через сторонние ресурсы. Так, в настоящее время в интернете все больше набирают популярность маркетплейсы, предоставляющие услуги посредника при проведении операций по продаже объектов виртуальной собственности игроков за реальные деньги. К числу таких маркетплейсов можно отнести FunPay [17], Loot4Pay [18], Izi [19] и многие другие.

Такие площадки действуют следующим образом: покупатель выбирает продавца с нужным игровым артефактом и связывается с ним текстовыми сообщениями через сайт маркетплейса, далее покупатель вносит цену виртуального товара на счет маркетплейса, где денежные средства блокируются до подтверждения передачи товара покупателю. Когда совершение сделки будет подтверждено, продавцу на виртуальный кошелек зачисляется сумма продажи, которую он может вывести на свою банковскую карту. Однако обратим внимание на то, что такие маркетплейсы берут около 30% (!) комиссии от суммы сделки.

Высокие комиссии обусловлены безвыходным положением пользователей, которые, желая осуществить продажу игрового артефакта, вынуждены прибегать к услугам сайтов-посредников. Но в случае признания прав пользователей на объекты виртуальной собственности правообладатели смогли бы увеличить доходность проектов на 10–15%, что окупило бы затраты на формирование торговой площадки,

увеличение штата сотрудников и решение вопроса налогообложения соответствующих доходов пользователей.

Судебная практика

При рассмотрении вопроса о возникновении и признании за пользователями прав на виртуальную собственность нельзя обойти стороной правоприменительную практику судов. Безусловно, Российская Федерация относится к семье континентального права, то есть правовой семье, где отсутствует судебный прецедент и верховенство занимает установленный законодателем закон, но не стоит забывать, что в настоящее время теория отличается от практики и нет правовых семей, четко отвечающих теоретическим критериям.

Так, в Российской Федерации существует несколько судебных актов Верховного Суда РФ: Постановление Пленума «о судебном решении» [20] и Постановление Пленума «о применении Арбитражного процессуального кодекса Российской Федерации при рассмотрении дел в арбитражном суде кассационной инстанции» [21], где высшая судебная инстанция прямо указывает, что суды нижестоящих инстанций при вынесении судебных актов должны руководствоваться позицией высших судов. Такой подход судов к единообразному правоприменению и толкованию положений закона наводит на мысль о возникновении в том или ином смысле судебных прецедентов. Интересным автору видится и то, что большинство судебных актов содержит ссылки на авторитетные позиции ВС РФ в части толкования, разъяснения и применения некоторых положений законов.

В связи с изложенным заключаем, что судебная практика, особенно практика высших судов, является обязательной для нижестоящих инстанций, а следовательно, важно рассмотреть позиции судов по нашему вопросу.

Предлагаем непосредственно перейти к рассмотрению некоторых судебных дел, и начнем с дела по исковому заявлению В.В. Буланова к ООО «Мэйл.ру Геймз».

В рамках данного спора В.В. Буланов обратился с иском к Мэйл.ру о снятии блокировки с игрового аккаунта и компенсации морального вреда в размере 1 млн рублей. Свои требования Буланов обосновывал тем, что он является пользователем игр ответчика с 2005 г., но в 2013 г. производитель игр ограничил истцу доступ к игровому аккаунту за приобретение игровой валюты от третьих лиц.

В судебном процессе было установлено, что истец неоднократно в нарушение прав игры приобрел игровую валюту за реальные денежные средства, в первый раз такое нарушение было наказано штра-

фом игрового персонажа, но в целях погасить штраф истец вновь приобрел за 550 рублей игровую валюту для уплаты задолженности. Ответчик, узнав про это, заблокировал истцу игровой аккаунт.

В связи с тем, что персонаж истца обладал существенной ценностью, последний обратился в суд с исковым заявлением. В судебном процессе истец попытался применить к спору положения Закона о защите прав потребителя, но суд не согласился с этим, он счел, что данные правоотношения подпадают под регулирование азартных игр и пари, и в связи с этим отказал в удовлетворении искового заявления. Вышестоящие инстанции согласились с судом первой инстанции.

В другом схожем деле — В.В. Никукин против Wargaming Group Limited — Президиум Московского городского суда [22] 18 сентября 2018 г. отменил определение Московского городского суда от 14 марта 2018 г. и направил дело на новое рассмотрение в суд первой инстанции. В своем акте суд вышестоящей инстанции указал, что в деле должны быть применены нормы о защите прав потребителя. Однако при повторном рассмотрении Чертановский районный суд фактически проигнорировал указание Президиума и сослался на ст. 1062 ГК РФ, а также указал, что частные правоотношения регулируются Законом о защите прав потребителей лишь в части, не урегулированной ГК РФ [2].

На основании данных судебных решений можно сделать вывод, что суды идут по пути наименьшего сопротивления, своими решениями судебные органы показывают отсутствие понимания складывающихся правоотношений и нежелание подробно в них разбираться.

Стоит также упомянуть, что в российской судебной практике все-таки встречаются случаи, когда суды принимают более осознанные решения, демонстрирующие желание разобраться в сущности правоотношений. Так, Ленинский районный суд Кемерово [23] в своем судебном акте пришел к двум интересным выводам: он установил, что онлайн-игра является программой интерактивного типа как мультимедийное произведение и что интерактивная игра не является азартной игрой.

Как видно, российские суды в подавляющем большинстве случаев не пытаются предпринять попытку анализа правоотношений, вытекающих из онлайн-игр. Автор полагает, что это связано в первую очередь с небольшим количеством споров данного типа, ведь большинство пользователей даже не могут предположить, что объекты виртуальной реальности, заработанные пользователем в процессе игры, могут быть признаны за ним. В правоприменительной практике

большой уклон делается на признание, что такие правоотношения вытекают из игр и пари, а следовательно, не подлежат защите. Но возникла ли аналогичная ситуация в юрисдикциях иностранных государств? Предлагаем рассмотреть данный вопрос.

Одно из самых выдающихся дел, где пользователь компьютерной игры смог доказать свою правоту и отстоять свои игровые ценности, — дело *Bragg v. Linden Research, Inc.* Данное дело было рассмотрено в Окружном суде США в 2007 г. [24]. В нем пользователь игры *Second Life* подал исковое заявление в суд к производителю, где указал, что последний нарушил право собственности на виртуальные объекты в связи с их изъятием.

Марк Брэгг (истец) в процессе игры обнаружил эксплоит, то есть уязвимость, о которой впоследствии узнала администрация. Успешно использовав ее несколько раз подряд, истец заработал существенную сумму игровой валюты, но не успел ей распорядиться, так как администрация заблокировала игровой аккаунт и все игровые счета истца.

В связи с таким наказанием, выразившимся в фактическом изъятии у пользователя игровых денежных средств, впоследствии Брэгг заявил, что изъятие игровых денежных средств следует отождествлять с изъятием реальных денег, так как они были куплены за реальную валюту, а значит, *Linden Lab* (организатор) нарушил его права [25].

Суд, разрешая данный спор, взял за основу факт реальности денежных средств, которые были фактически потрачены истцом. Более того, суд принял во внимание признание производителем игры прав пользователей на объекты виртуальной собственности.

Возражения ответчика о третейской оговорке были обоснованно не приняты судом, так как установлено, что договорные отношения (установившие эту оговорку) между сторонами были урегулированы договором присоединения (лицензионным соглашением, принимаемым как есть), у истца не было возможности при заключении договора вести переговоры с производителем игры в целях исключения положений, ущемляющих его права, а следовательно, истец воспринимал договор в целом. В связи с указанными обстоятельствами суд удовлетворил требования истца.

В данном споре интересным представляется подход суда, который фактически назвал аватар пользователя в игре его виртуальным «я», а все имущество, которое находилось на балансе у пользователя, фактически приравнял к реальному через призму виртуальных прав на него. Данный подход суда к виртуальным правам собственности пользователя является наиболее правильным, отражающим физические усилия

пользователя, необходимые для получения имущества в игре. Рассмотренное дело иллюстрирует положительные черты такого подхода и потенциальную возможность его имплементации в российскую практику.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Как можно видеть, индустрия видеоигр и институт прав пользователей на объекты виртуальной реальности находятся на переходном этапе от появления к становлению. Это обуславливает и темп появления новых игр, игровых технологий, резкие скачки роста рынка игровых артефактов, а также практически полное отсутствие законодательного регулирования данных отраслей. Такое положение вещей вполне закономерно: как известно, законодательное регулирование какой-либо отрасли появляется не сразу, а постепенно, так это было с регулированием интернета, информационных посредников и многих других сфер общественной жизни.

Рассмотрев основные мнения как отечественных, так и зарубежных авторов, можно сделать важный вывод: в процессе участия в игре жанра *MMORPG* у пользователей возникают имущественные права на объекты виртуальной реальности. Это обусловлено тем, что данные объекты пользователь зарабатывает своим трудом и на законных основаниях, причем возникновение собственности на такие объекты никак не влияет на авторские права на игру правообладателя. Данный вывод можно подтвердить аналогией с правами собственности людей на вещи в реальном мире: права на собственность в игровом мире, фактически являющемся метавселенной для игровых аватаров (аналогов людей), аватары приобретают на части игрового мира (какие-либо артефакты). Более того, продажа этих артефактов за реальные деньги не нарушает авторские права производителя, так как все остается внутри игрового мира.

Однако на сегодняшний день повсеместно наблюдается тотальное ущемление прав пользователей компьютерных игр, выражающееся в полном непризнании их прав собственности на объекты виртуальной реальности. Правообладатели преследуют в своих лицензионных соглашениях одну цель — установление своего доминирующего положения, а пользователи фактически лишены какой-либо защиты.

Судебная практика российских судов находится, как и сам институт прав пользователей на объекты виртуальной реальности, в зачаточном состоянии. Это обусловлено малым количеством дел, так как пользователи не знают о возникших у них правах и о возможном положительном исходе судебного раз-

бирательства, и даже это небольшое количество дел рассматривается судами с позиции буквального толкования законодательства (компьютерная игра — это что-то из мира азартных игр и пари). Сегодня суды демонстрируют нежелание вникать в суть проблемы и не пытаются разрешить спор, основываясь на принципах справедливости, и это является еще одним аргументом, подтверждающим актуальность проблемы законодательного закрепления и признания права собственности пользователей на объекты виртуальной реальности.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

- Mordor Intelligence. Gaming accessories market — growth, trends, Covid-19 impact, and forecasts (2022–2027). — URL: <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/gaming-accessories-market>
- Бурибаев Т.Н., Гачина А.А. World of Lawcraft. Вопросы защиты прав пользователей онлайн-игр // Журнал Суда по интеллектуальным правам. 2021. № 32. С. 110–127.
- De Souza B.C., e Silva L.X.D.L., Roazzi A. MMORPGS and cognitive performance: a study with 1280 Brazilian high school students // Computers in Human Behavior. 2010. Vol. 26, Issue 6. P. 1564-1573. Doi: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.06.001>.
- Официальный сайт игры R2 Onlin. — URL: <https://r2.webzen.co.kr/main>
- Gilbert B. Zuckerberg is most worried about Apple, Google, Microsoft, Sony and others as the main competition for the 'metaverse'. Insider Inc. — URL: <https://www.businessinsider.com/facebook-says-apple-sony-microsoft-google-are-metaverse-competition-2021-11>
- Ожегов С.И., Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка. М.: Азъ, 1994. 1992 с.
- Мозолин В.П., Масляев А.И. Гражданское право: учебник. — Т. 1. М.: Юристъ, 2007. 719 с.
- Абрамова Е.Н., Аверченко Н.Н., Алферова Ю.Н. и др. Гражданское право: учебник: в 3-х томах. Т. 1 // отв. ред. А.П. Сергеев. М.: Проспект, 2007. 1040 с.
- Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12 декабря 1993 г.) (с учетом поправок, внесенных законами РФ о поправках в Конституцию РФ от 30.12.2008 № 6-ФКЗ, от 30.12.2008 № 7-ФКЗ, от 05.02.2014 № 2-ФКЗ, от 21.07.2014 № 11-ФКЗ).
- Гражданский кодекс Российской Федерации (часть первая), № 51-ФЗ от 30.11.1994.
- Рожкова М.А. Цифровые активы и виртуальное имущество: как соотносится виртуальное с цифровым // Закон.ру. — URL: <https://zakon.ru/blog/>
- Richard A. Bartle Pitfalls of virtual property // The Themis Group white paper. 2004. — URL: <http://www.mud.co.uk/richard/povp.pdf>
- Маркс К. Капитал. Т. 1. Гл. 5. Процесс труда и процесс увеличения стоимости.
- Lee Shen. Who owns the virtual items? // Duke law & technology review. 2010. № 11.
- Текст лицензионного соглашения к игре Lineage II // Официальный сайт игры Lineage II. — URL: <https://ru.4game.com/legal/lineage2/3/>
- Постановление Пленума Высшего Арбитражного суда РФ «О свободе договора и ее пределах» № 16 от 14 марта 2014 г..
- Официальный вебсайт FunPay — биржа игровых ценностей. — URL: <https://funpay.ru>
- Официальный вебсайт Loot4Pay. — URL: <https://loot4pay.com/ru/>
- Официальный вебсайт Izl. — URL: <https://loot4pay.com/ru/>
- Постановление Пленума Верховного Суда РФ «О судебном решении» № 23 от 19 декабря 2003 г.
- Постановление Пленума Верховного Суда РФ «О применении Арбитражного процессуального кодекса Российской Федерации при рассмотрении дел в арбитражном суде кассационной инстанции» № 13 от 30 июня 2020 г.
- Постановление Президиума Московского городского суда № 44г-259/2018 от 18 сентября 2018 г. — URL: <https://mos-gorsud.ru/mgs/services/cases/presidium-civil/details/200bb45e-447f-4b9c-81b5-c647b725b3ca?caseNumber=44%D0%B3-259/2018>
- Апелляционное определение Ленинского районного суда г. Кемерово № 11-59/2013 от 26 апреля 2013 г. — URL: https://leninsky--kmr.sudrf.ru/modules.php?name=sud_delo&srv_num=1&name_op=doc&number=33695891&delo_id=5&new=5&text_number=1
- Bragg v. LindeN Research, Inc., U.S. District Court. May, 2007.
- Candidus D. Bragg v. Linden: Virtual Property Rights Litigation // E-Commerce Law & Policy. 2007. Vol. 9, No 7.

REFERENCES

- Mordor Intelligence. Gaming accessories market — growth, trends, Covid-19 impact, and forecasts (2022–2027). — URL: <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/gaming-accessories-market>
- Buribaev T.N., Gachina A.A. World of Lawcraft. Voprosy zashchity prav pol'zovateley onlayn-igr // Zhurnal Suda po intellektual'nym pravam. 2021. No 32. P. 110–127.

3. De Souza B.C., Silva L.X.D.L., Roazzi A. MMORPGS and cognitive performance: a study with 1280 Brazilian high school students // *Computers in Human Behavior*. 2010. Vol. 26, Issue 6, S. 1564-1573. Doi: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.06.001>.
4. Ofitsial'nyy sayt igry R2 Online. — URL: <https://r2.webzen.co.kr/main>
5. Gilbert B. Zuckerberg is most worried about Apple, Google, Microsoft, Sony and others as the main competition for the 'metaverse'. Insider Inc. — URL: <https://www.businessinsider.com/facebook-says-apple-sony-microsoft-google-are-metaverse-competition-2021-11>
6. Ozhegov S.I., Shvedova N.Yu. *Tolkovyy slovar' russkogo yazyka*. M: Yaz, 1990. 1992 p.
7. Mozolin V.P., Maslyayev A.I. *Grazhdanskoye pravo* Uchebnik. T. 1. M.: Yurist, 2007. 719 s.
8. Abramova Ye.N., Averchenko N.N., Alferova YU.N. *i dr. Grazhdanskoye pravo* Uchebnik: v 3-h tomah. T. 1 / otv. red. A.P. Sergeev. M.: Prospekt, 2007. 1040 p.
9. Konstitutsiya Rossiyskoy Federatsii (prinyata vsenarodnym golosovaniyem 12 dekabrya 1993) (s uchetom popravok, vnesennykh Zakonami RF o popravkakh v Konstitutsiyu RF ot 30.12.2008 No 6-FKZ, ot 30.12.2008 No 7-FKZ, ot 05.02.2014 No 2-FKZ, ot 21.07.2014 No 11-FKZ).
10. *Grazhdanskiy kodeks Rossiyskoy Federatsii (chast' pervaya)* No 51-FZ ot 30.11.1994.
11. Rozhkova M.A. Tsifrovyye aktivy i virtual'noye imushchestvo: kak sootnosit'sya virtual'noye s tsifrovym Zakon. ru. — URL: <https://zakon.ru/blog/>
12. Richard A. Bartle Pitfalls of virtual property // The Themis Group white paper. 2004. — URL: <http://www.mud.co.uk/richard/povp.pdf>
13. Marks K. Kapital. T. 1. Gl. 5. Protsess truda i protsess uvelicheniya stoimosti.
14. Lee Shen. Who owns the virtual items? // *Duke law & technology review*. 2010. No 11.
15. Tekst litsenzionnogo soglasheniya k igre Lineage II // ofitsial'nyy sayt igry Linage II. — URL: <https://ru.4game.com/legal/lineage2/3/>
16. Postanovleniye Plenuma Vysshego Arbitrazhnogo Suda RF «O svobode dogovora i yeye predelakh» No 16 ot 14 marta 2014.
17. Ofitsial'nyy vebsayt FunPay — birzha igrovyykh tsennostey. — URL: <https://funpay.ru>
18. Ofitsial'nyy vebsayt Loot4Pay. — URL: <https://loot4pay.com/ru/>
19. Ofitsial'nyy vebsayt Izl. — URL: <https://loot4pay.com/ru/>
20. Postanovleniye Plenuma Verkhovnogo Suda RF "O sudebnom reshenii" No 23 ot 19 dekabrya 2003.
21. Postanovleniye Plenuma Verkhovnogo Suda RF "O primenenii Arbitrazhnogo protsessual'nogo kodeksa Rossiyskoy Federatsii pri rassmotrenii del v arbitrazhnom sude kassatsionnoy instantsii" No 13 ot 30 iyunya 2020.
22. Postanovleniye Prezidiuma Moskovskogo gorodskogo suda No 44g-259/2018 ot 18 sentyabrya 2018. — URL: <https://mos-gorsud.ru/mgs/services/cases/presidium-civil/details/200b-b45e-447f-4b9c-81b5-c647b725b3ca?caseNumber=44%D0%B3-259/2018>
23. Apellyatsionnoye opredeleniye Leninskogo rayonnogo suda g. Kemerovo No 11-59/2013 ot 26 aprelya 2013. — URL: https://leninsky-kmr.sudrf.ru/modules.php?name=sud_delo&srv_num=1&name_op=doc&number=33695891&delo_id=5&new=5&text_number=1
24. Bragg v. LindeN Research, Inc., U.S. District Court. May, 2007.
25. Candidus D. Bragg v. Linden: Virtual Property Rights Litigation // *E-Commerce Law & Policy*. 2007. Vol. 9, No 7.