

ВИРТУАЛЬНАЯ СОБСТВЕННОСТЬ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ: ПРОБЛЕМЫ РЕГУЛИРОВАНИЯ В РОССИЙСКОМ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВЕ

VIRTUAL PROPERTY IN COMPUTER GAMES: PROBLEMS OF REGULATION IN RUSSIAN LAW

Мария Маратовна КАТКОВА

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Москва, Российская Федерация,
mkatkova@hse.ru,
<https://orcid.org/0000-0002-0374-0050>

Полина Алексеевна СУРЬЯНИНОВА

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Москва, Российская Федерация,
rasuryaninova@edu.hse.ru,
<https://orcid.org/0000-0003-0819-1123>

Информация об авторах

М.М. Каткова — студентка факультета права Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики» (НИУ ВШЭ), помощник директора Международного научно-образовательного центра «Кафедра ЮНЕСКО по авторскому праву, смежным, культурным и информационным правам»

П.А. Сурьянинова — студентка факультета права Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики» (НИУ ВШЭ), стажер-исследователь Кафедры ЮНЕСКО по авторскому праву, смежным, культурным и информационным правам

Аннотация. Анализируется место объектов виртуальной собственности в правовой системе Российской Федерации: исследуются проблемы применения в их отношении абсолютно-правовых и относительно-правовых подходов. Описаны современные подходы отечественных судов при рассмотрении дел, касающихся виртуальной собственности. Рассматривается судебная практика США и стран ЕС, обозначающая критерии, в соответствии с которыми имущество может быть квалифицировано как виртуальное. Разбирается вопрос возможно-

- сти привлечения к ответственности за хищения внутри
- игры. Обозначена проблема разграничения объективной и виртуальной реальности в вопросе привлечения
- нарушителя к ответственности. При этом поднят вопрос
- о возможности привлечения пользователя к «иной»
- ответственности посредством заключения пользова-
- тельского соглашения. Отмечена важность социальных
- санкций для киберпространств, приведены реальные
- случаи их применения.

- Использование результатов зарубежной правоприменительной практики, а также попытки отечественных
- судебных инстанций квалифицировать объекты виртуальной собственности с правовой точки зрения в настоящее время имеют ряд достаточно схожих черт, в связи с чем в работе отмечается, что российский законодатель, вероятно, может использовать в качестве основы
- законопроектных разработок практику стран Азии и Западной Европы для имплементации в национальное
- право. Тем не менее в настоящее время отечественный
- законодатель не видит полноценной возможности для урегулирования правоотношений в области виртуальной собственности, а также для установления ответственности за хищения в киберпространстве.

- **Ключевые слова:** виртуальная собственность; проблемы регулирования; компьютерные преступления; компьютерные игры; ответственность в виртуальном мире

- **Для цитирования:** Каткова М.М., Сурьянинова П.А. Виртуальная собственность в компьютерных играх: проблемы регулирования в российском законодательстве // Труды по интеллектуальной собственности (Works on Intellectual Property). 2022. Т. 43, № 4. С. 00–00; [http://: dx.doi.org.....](http://dx.doi.org/.....)

Marija M. KATKOVA

National Research University «Higher School of Economics», Moscow, Russian Federation, mkatkova@hse.ru, <https://orcid.org/0000-0002-0374-0050>

Polina A. SURYANINOVA

National Research University «Higher School of Economics», Moscow, Russian Federation, pasuryaninova@edu.hse.ru, <https://orcid.org/0000-0003-0819-1123>

Information about the authors

M.M. Katkova — student at the Faculty of Law, National Research University Higher School of Economics (HSE), assistante for Director of the International Scientific and Edicational Center “UNESCO Chair on Copyright, Neighboring, Cultural and Information Rights”

P.A. Suryaninova — student at the Faculty of Law, National Research University Higher School of Economics (HSE), intern at the UNESCO Chair on Copyright, Neighboring, Cultural and Information Rights

Abstract. The article analyzes the place of virtual property objects in the legal system of the Russian Federation: the problems of application in respect of them absolutely and relatively legal approaches are given. The current approaches of domestic courts in considering cases involving virtual property are described. The judicial practice of the USA and EU countries, which indicates the criteria according to which the property can be qualified as virtual property, is considered. The discussion of responsibility for cyber theft through the prism of criminal and civil law is given, with particular attention focused on the principle of “Non bis in idem”. The problem of distinction between objective and virtual reality in bringing the offender to justice is outlined. The question of the possibility of bringing the user to “other” responsibility through the conclusion of a user agreement is raised. Notes the importance of social sanctions for cyberspace, as well as real cases of their application.

Using the results of foreign law enforcement practice, as well as attempts of domestic courts to qualify virtual property objects from the legal point of view currently have a number of similarities, in this regard, the paper notes that the Russian legislator is likely to use the developments of Asian and Western European countries as a basis for implementation in national substantive law. Nevertheless, current Russian legislation does not find a full-fledged possibility both to regulate legal relations in the field of virtual property and to establish liability for cybercrime offences.

-
- **Keywords:** virtual property; regulatory issues; computer crimes; computer games; liability in the virtual world
-
- **For citation:** Katkova M.M., Suryaninova P.A. Virtual Property in Computer Games: Problems of Regulation in Russian Law // Trudi po Intellectualnoy Sobstvennosti (Works on Intellectual Property). 2022. Vol. 43 (4). P. 00–00;
- <https://doi.org/>

Бурное развитие интернет-технологий приводит к усложнению объектов гражданского оборота и как следствие привлекает все большее внимание к вопросу правового регулирования объектов виртуальной собственности в компьютерных играх и виртуальных мирах. В 2021 году компания Juniper Research провела исследование, которое показало, что объем мирового рынка лутбоксов (от англ. *loot* — «добыча в игре») на тот момент составил 15 млрд долларов, а к 2025 году достигнет 20 млрд, возрастая на 5% ежегодно [1]. При этом в исследовании отмечено, что на долю Российской Федерации приходится 1,5% указанной суммы. Таким образом, современные реалии подталкивают общество к тому, что определенная часть активов может находиться в форме виртуального имущества, а специалисты Forbes все чаще говорят о появлении «миллионеров из коробок» [2], зарабатывающих на перепродаже игровых предметов.

Тем не менее в Российской Федерации ввиду отсутствия регулирования обращения виртуального имущества негативные последствия в первую коснутся потребителя, тратящего *реальные* деньги на покупку *виртуального* имущества в интернете. Подобный правовой пробел обуславливает возникновение злоупотреблений у правообладателей виртуальных миров, а также не позволяет привлечь к юридической ответственности лиц, недобросовестно получающих виртуальное имущество, принадлежащее другим пользователям.

Наиболее показательным примером такого «белого пятна» в законодательном регулировании может служить достаточно распространенная ситуация «кражи» игровых предметов из аккаунтов пользователей в Counter-Strike: Global Offensive (далее — CS:GO). Так, в 2021 году московский игрок обратился в правоохранительные органы с заявлением об интернет-мошенничестве: он приобрел у другого пользователя CS:GO редкий скин (от англ. *skin* — «внешний облик предмета») на внутриигровой предмет, стоимостью 80 тыс. рублей [3]. После получения денежной суммы продавец пропал, не отправив товар «покупателю». Однако уголовное дело так и не было возбуждено, поскольку, по мнению следствия, Уголовный кодекс Российской Федерации не предусматривает ответственности за подобные деяния.

В то же время, например, в Чехии подобное правонарушение является уголовно наказуемым. Так, за кражу внутриигрового предмета в обозначенной выше CS:GO недобросовестный продавец был приговорен к восьми годам тюремного заключения [4]. Заметим, что подобная ситуация весьма несправедлива и не позволяет должным образом защитить права обладателя виртуального имущества. Таким образом, нам представляется необходимым определение в российском законодательстве юридической природы виртуальных объектов, а также установление правовой ответственности за правонарушения, связанные с их обращением, поскольку рынок виртуального имущества динамичен и постоянно увеличивается, привлекая все больше пользователей.

В американской юридической литературе отправной точкой, положившей начало дискуссиям о необходимости правовой регламентации отношений, связанных с виртуальной собственностью, принято считать разбирательство в одном из судов Шанхая. В 2005 году Цюй Ченгвей (Qui Chengwei) и его приятель получили в качестве награды за выполнение задания в массовой многопользовательской ролевой онлайн-игре (далее — ММОРПГ) «Легенда о Мире 2» виртуальное оружие «Сабля Дракона», которое можно было использовать исключительно для снаряжения персонажа во внутриигровом мире [5]. Впоследствии виртуальная награда была одолжена знакомому игроков Чжу Цаоюаню (Zhu Caoyuan), который без получения соответствующего разрешения продал виртуальное оружие на аукционе за сумму, эквивалентную 870 долларам США. Цюй Ченгвей обратился в правоохранительные органы Китая для привлечения Цаоюаня к ответственности, однако ему не предоставили никаких средств правовой защиты, поскольку на тот момент китайский правопорядок не признавал право собственности на виртуальные объекты. Ченгвей наказал обидчика самостоятельно, убив его ножом. Парадоксальность ситуации вызвала широкий общественный резонанс в форме дискуссий о необходимости регулирования виртуального имущества.

Закономерно после обозначенного инцидента первыми государствами, закрепившими регулирование виртуального имущества, стали страны Азии,

где, к слову, и без того уже активно развивалось законодательство, регламентирующее деятельность киберспортивной индустрии. Так, законодательство Республики Корея признает право собственности пользователей на объекты виртуальных миров, однако запрещает их коммерческую эксплуатацию [6], что позволяет сбалансировать интересы разработчиков и пользователей. Подобная регламентация объектов виртуальной собственности закреплена в тайваньском законодательстве, где со ссылкой на схожую с реальными объектами природу виртуальное имущество защищается как реальная вещная собственность [7].

Как уже отмечалось, в Российской Федерации правовая природа виртуального имущества не определена: в первую очередь это связывается с идеями немецких пандектистов, которыми руководствуется и современный законодатель. Согласно положениям немецкой доктрины, право собственности может возникнуть исключительно на вещь — материальный объект, который не может существовать в виртуальной реальности. В связи с этим в отечественной доктрине существуют два основных подхода к возможному регулированию прав на виртуальное имущество: абсолютно-правовой и относительно-правовой.

Под абсолютно-правовым подходом понимается идея реализации своих правомочий без необходимости обращения к третьим лицам, а под относительно-правовым — невозможность реализации правового интереса лица исключительно собственными действиями при невмешательстве прочих лиц [8].

Абсолютно-правовой подход подразумевает признание права собственности на объекты виртуальной реальности: как отмечает Г. Ластовка, в таком случае для обозначения их сходства с вещами используется термин «virtual thing» [8]. Подобное правовое регулирование присуще странам англосаксонской правовой семьи и в то же время неприменимо в рамках российского гражданского права, поскольку признание права собственности на нематериальный объект невозможно, что обусловлено, в частности, существующей пандектной системой. Более того, признание права собственности пользователя на виртуальное имущество будет в значительной степени обременять правообладателя виртуального мира, где это имущество находится. Например, последний в таком случае будет обязан постоянно поддерживать функциональность и работоспособность виртуального мира для предоставления доступа пользователю к распоряжению своим виртуальным имуществом.

Необходимость постоянно поддерживать работоспособность виртуального мира может создавать проблемы для его правообладателя. Например, 1 апреля 2021 года окончательно закрылась «Зомби

Ферма» [9] — известная онлайн-игра, где в том числе производились покупки игровых объектов за реальную валюту.

В рамках абсолютно-правового подхода уместно также рассмотреть возможность признания исключительного права пользователя на виртуальное имущество как на нематериальный объект. В данном случае ситуация будет зеркальной — пользователю придется в значительной степени зависеть от ограничений, которые будут создаваться правообладателем виртуального мира [10].

Тем не менее в отечественной науке все большую популярность приобретает квалификация виртуального имущества как «иного имущества» в понимании ст. 128 ГК РФ [11]. В связи с этим заметим, что виртуальное имущество все же в определенной степени отличается от вещей и нематериальных объектов в привычном для права понимании и соответственно требует особого, обусловленного своей спецификой, правового регулирования. Абсолютно-правовой подход не может в достаточной мере обеспечить баланс интересов пользователя и правообладателя виртуального мира. При этом предлагается развить ранее сформированную концепцию «ограниченных исключительных прав», предполагающую наделение пользователя ограниченными исключительными правами на использование необходимого виртуального имущества [12].

Отсутствие в настоящий момент возможности полностью урегулировать правоотношения, связанные с виртуальной собственностью, через призму абсолютно-правового подхода, в свою очередь, позволяет говорить о способах установления правовых конструкций посредством договорного права. Таким образом, относительно-правовой подход в данном случае основывается на потенциальном регулировании обращения виртуального имущества посредством заключения лицензионных, пользовательских и иных соглашений, регламентирующих правила и внутренний оборот внутри виртуальных игровых миров. Предполагается, что создание подобных «внутренних законов» поможет избавиться от внедрения новых правовых конструкций в отечественное гражданское законодательство и при этом сможет поддерживать баланс интересов правообладателя и пользователя [13].

Тем не менее использование лицензионного соглашения также представляется затруднительным: оборот в виртуальных мирах усложняется тем, что непонятно, на что пользователь приобретает право: на самостоятельное производство внутри самого мира или же на часть самой игры [14]. По нашему мнению, виртуальное имущество необходимо рассматривать

в качестве самостоятельного результата интеллектуальной деятельности, поскольку оно в большинстве своем обладает достаточными индивидуализирующими его характеристиками. Однако не любое виртуальное имущество является результатом интеллектуальной деятельности, к последнему относятся, в частности, кастомные вариации существующих виртуальных объектов, то есть измененные под влиянием творческих способностей пользователей существующие в мирах модели. Наиболее распространенным является то имущество, которое было создано правообладателем виртуального мира, но ценность его определяется вероятностью возможного его появления у пользователя, размером временного промежутка, необходимого для его получения, или количеством вложенных реальных денежных средств, потраченных на открытие лутбоксов.

Возвращаясь к проблеме внедрения лицензионных правоотношений, отметим, что подобная правовая конструкция дает слишком широкие полномочия правообладателю, который может ограничивать предоставление имущества пользователю или даже менять его первоначальные свойства [15].

Судебные инстанции исходят из квалификации правоотношений, связанных с виртуальным имуществом, через призму договора оказания услуг [16]. Надлежащим с практической точки зрения данный подход считается, в частности, из-за возможности применения положений Закона РФ от 7 февраля 1992 года «О защите прав потребителей» и признания договоров публичными, что гарантирует дополнительную защиту потребителю [17]. Однако данный подход также является весьма односторонним, поскольку не принимает во внимание интеллектуальную составляющую правоотношений, которая, например, в случае с кастомной моделью виртуального имущества может играть значительную роль при правовой квалификации.

Таким образом, максимально сбалансированного подхода в рамках отечественного законодательства на данный момент не существует. В связи с этим нам представляется необходимым обратиться к зарубежному опыту и выявить критерии, которые позволяют судам квалифицировать имущество как виртуальное.

Одним из наиболее значимых прецедентов, обусловивших в США признание факта существования на территории государства виртуального имущества, стало дело *Kremen v. Cohen VP BVI LLC*. Еще в 2003 году Апелляционный суд девятого округа США выделил три критерия, соответствие которым позволяет квалифицировать имущество как виртуальное и как следствие признать за его обладателем право собственности [18]:

- 1) наличие законного интереса на объект, поддающееся точному установлению;
- 2) объект должен быть доступен для исключительного владения или контроля;
- 3) владелец должен обосновать законные притязания на исключительность его прав.

Таким образом, виртуальные объекты проходят трехкомпонентный тест, после которого могут считаться объектами вещной собственности. В результате признания их таковыми пользователь получает право на исключительность, поскольку он единственный способен обладать объектом или управлять им без необходимости получения разрешения.

Говоря о европейской практике, стоит отметить дело *Runescape*: двое подростков угрозами заставили другого подростка перенести драгоценный амулет и маску в ММОПГ *Runescape* с аккаунта потерпевшего на их собственный. В своем решении Верховный суд Нидерландов столкнулся с вопросом о том, можно ли украсть что-то, существующее только в виртуальной форме, и можно ли вообще владеть чем-то, не существующим никаким образом в объективной реальности [HR 31 januari 2012, LJN BQ9251 (*Runescape*)].

Суд постановил, что, поскольку амулет и маска имели значительную ценность для сторон, участвовавших в похищении, их можно рассматривать как ценность, принадлежащую потерпевшему и подвергшуюся посягательству. Кроме того, подозреваемые нарушили исключительную возможность потерпевшего решать, что делать с этими предметами, когда они применили насилие, чтобы заставить его передать предметы, то есть нарушили исключительное право владельца. Тот факт, что предметы были виртуальными, не имеет значения, поскольку Верховный суд и ранее заявлял, что нематериальные объекты могут считаться товарами, если они представляют реальную ценность, и когда одно лицо получает контроль над предметом, другое лицо теряет исключительное право на него [HR 23 mei 1921, NJ 1921, 564 (*Electriciteitsarrest*)].

Таким образом, учитывая, что оба эти критерия в отношении амулета и маски присутствовали, суд не увидел причин для проведения различий между виртуальными и физическими объектами, когда речь идет о посягательстве на чужое имущество.

Тем не менее на основании результатов трехкомпонентного теста, описанного американским судом, а также сходного теста, примененного нидерландским судом, можно прийти к выводу, что суды, по крайней мере, не видят причин, чтобы в современном обществе проводить различие между виртуальными объектами и физическими объектами реального мира, когда речь идет о признании статуса собственности, особенно когда дело касается правонарушения. Схожий

подход судебных инстанций в описанных выше прецедентах позволяет говорить о потенциальной возможности рецепции отечественными судами подобного подхода, поскольку он является достаточно комплексным и прошедшим неоднократное правоприменение во множестве государств, принадлежащих к разным правовым семьям.

Говоря о судах и судебной практике, необходимо упомянуть об ответственности в игровой индустрии: прежде всего следует хотя бы попытаться предположить, о какого рода ответственности может идти речь и нормами какой отрасли она должна регулироваться. Рассуждая о хищениях в играх, следует учесть, что практика европейских и американских судов в подобных случаях идет по пути уголовной ответственности. Если объект игровой собственности куплен игроком за реальную валюту, как, например, скины в CS:GO [19], а не за игровую (баллы и т.п.) и этот объект тем или иным способом похищен, то можно попробовать воспринять такой объект как любое другое движимое имущество, а его похищение — как хищение такого имущества.

С другой стороны, обращаясь к уголовному праву, нужно иметь в виду, в каких случаях государство избирает уголовную ответственность, а не какую-либо иную. Ключевой фактор — общественная опасность самого деяния, а также его общественно опасные последствия.

Преступления в интернете, в специфической виртуальной реальности, для уголовно-правовой отрасли не новы, и в Уголовном кодексе РФ существует даже специальная глава, посвященная киберпреступлениям. В эту главу постоянно вносятся поправки, связанные с преступлениями, совершаемыми с помощью информационных технологий. Однако, если речь заходит об игровой индустрии и игровом пространстве, то ситуация несколько меняется.

Мы неслучайно используем здесь понятие «игровое пространство». Разграничение игр, происходящих в обыкновенной реальности и в реальности виртуальной, особенно актуально в контексте установления ответственности за возможные противоправные деяния в киберпространстве, которое может быть определено как некое виртуальное пространство, где происходят в том числе игровые действия.

К этой проблеме обращался в своих работах В.В. Архипов, ссылаясь на «критерий Б.Т. Дюранске», согласно которому презюмируется разумное осознание (или его долженствование) игроком того факта, что игровые действия могут иметь последствия в реальном мире.

В.В. Архипов отметил также, что обыкновенно игровая реальность подчиняется реальному право-

судию при наличии критерия азарта, то есть при условии, что игра, из-за которой произошел спор, была азартной. Более того, он указал, что и судебная практика по ст. 1062 ГК РФ, связанная с играми и пари, сводится к тому, что суд под игрой понимает именно игру азартную, хотя это и является ограничительным толкованием [20].

Таким образом, игровое пространство, если только это не азартная игра, формально не регулируется законодательством Российской Федерации, и то, что происходит там, с правовой точки зрения, там и остается. Тогда, конечно, сложно судить об общественной опасности — формально такая категория возникает только для упомянутого выше игрового пространства, где задействованы даже не сами игроки, а их виртуальные образы и большинство деяний влияет только на процессы внутри игры, но практически никак — на «внеигровые». Таким образом, практика европейских судов в России неприменима, хотя имущественные интересы пострадавшего пользователя все равно могут быть затронуты.

Оставим пока тему правовых отношений в реальности и обратимся к игровой. Каждая игра имеет пользовательское соглашение, где перечислены ее правила, в том числе возможные запреты определенных действий, то есть противоправных с игровой точки зрения. Существуют игры, где воровство объектов приемлемо, но в большинстве из них — это против правил. Смоделируем ситуацию, где произошло хищение объекта, купленного за реальную или виртуальную валюту. В случае жалобы пострадавшего пользователя нарушитель правил будет обнаружен и, вероятно, отстранен от игры на определенный срок или бессрочно с возможным возмещением игровых убытков — допустим, именно такие условия предлагают создатели игры. Итак, меры приняты, игрок наказан. Если объект был возвращен — хорошо, тогда ущерб пострадавшего игрока останется только моральным.

Но что делать, если объект представлял собой ресурс, который был потрачен и не может быть возвращен? Конечно, лопустимо предположить, что его могут возместить создатели игры как ее правообладатели, но такие действия нередко негативно отражаются на внутриигровой экономике, и, чем больше таких случаев, тем выше вероятность дальнейшей уязвимости игровых процессов. В случае же, если ресурс никак нельзя восполнить, игрок терпит и материальный ущерб.

Если покупка была напрямую совершена за реальную валюту, то ситуация проще, виртуальное имущество, пусть и «иное», будет имуществом, приобретенным за другое, реальное имущество, и такая

привязка к реальным же отношениям будет более очевидной и понятной суду. Если же покупка была совершена с помощью игровой валюты, фактически сконвертированной из реальной (при покупке игровой валюты возможно так или иначе получить стоимость одной такой единицы в реальной валюте, поэтому уместно провести аналогию с конвертацией и курсом), то формально внутриигровые отношения таковыми и остаются.

Здесь следует перейти к ключевому вопросу — потенциальной двойной ответственности. Конечно, возможно наступление двойной ответственности за противоправное деяние, тем более что основания для этого есть: с одной стороны, игрок нарушает правила игры, с другой — совершает уголовное преступление, посягая на чужую собственность. Несмотря на то, что моделируемая ситуация все еще находится в плоскости «иног» имущества, само по себе право собственности так или иначе остается конституционным правом гражданина вне зависимости от того, где такая собственность находится, и, безусловно, такое право должно обязательно защищаться законом. Однако в любом ли случае необходима двойная ответственность или следует действовать в зависимости от конкретной ситуации?

Первая ситуация — это ситуация, когда происходит возмещение убытков со стороны разработчиков или из ресурсов либо средств преступившего порядок игрока — вполне достаточное для внутриигровых отношений. Кроме того, игрок-нарушитель, скорее всего, получит запрет на дальнейшее пользование игровым продуктом. С точки зрения игрового процесса запрет на игру — серьезное наказание, вполне достаточное для внутриигровых отношений. Стоит ли повторно наказывать, если пострадавшая сторона удовлетворена? Именно так УК РФ подходит к возбуждению дел частного обвинения. Во всех остальных случаях уголовное дело возбуждается в силу закона и вне зависимости от удовлетворенности пострадавшего. Иными словами, речь в данном случае идет о соразмерности общественной опасности противоправного деяния и возможной ответственности за него.

Кроме того, следует учитывать и то, каким образом было приобретено похищенное имущество: напрямую за реальные денежные средства или с конвертацией в игровые. Необходимо ли при полной внутриигровой компенсации вообще прибегать к каким-то иным мерам или обращаться к ним только при отсутствии таковой? Учитывать ли размеры убытков и исходя из этого даже при наличии компенсации устанавливать какую-то дополнительную ответственность, кроме внутриигровой.

Помимо всего прочего необходимо, конечно, помнить, как мы уже писали, что для российского зако-

нодательства понятия «виртуальное имущество» не существует в том смысле, что оно не признается имуществом. Конечно, суд мог бы учесть то обстоятельство, что украденный предмет был куплен за реальные деньги, то есть имущество реальное, и мы исходили из этой позиции при моделировании возможных ситуаций. Однако фактически об ответственности и речи идти не может — виртуальное имущество в Российской Федерации вещной собственностью не признается, понимание объектов в игре как части произведения довольно сложно технически при дальнейшей законодательной работе, поэтому пока оптимальное понимание происходящего в виртуальном мире — это так называемое иное имущество. Поэтому будем задавать дальнейшие вопросы, исходя из этой позиции и из того, что суд учитывает то обстоятельство, что в игре задействованы вложения, первоначально сделанные из реального имущества. Это позволит хоть как-то соблюсти баланс интересов и пользователей, и разработчиков.

Однако нельзя не учитывать ситуацию, когда пострадавшая сторона не удовлетворена мерами внутриигровой ответственности. Здесь явно необходим некий законный механизм, который обеспечил бы эффективную защиту интересов пострадавшего игрока. При этом необходимо учитывать баланс интересов всех сторон и тот факт, что все процессы протекают только в рамках игры и ее виртуального пространства. Вкладывая средства, игрок понимает, что полученное им взамен виртуальное имущество будет находиться только в таком пространстве и приносить ему скорее моральное удовлетворение, чем какое-либо еще. Более того, вклад средств обычно осуществляется не в целях дальнейшего извлечения прибыли, а чтобы интересно проводить время в игре. Вот почему представляется, что адекватной мерой наказания за похищение виртуального имущества, приобретенного за реальные денежные средства, должен быть именно штраф. В данном случае особенно важно, каким образом приобреталось виртуальное имущество, какая были использованы денежные средства — реальные или виртуальные, игровые.

Это, конечно, лишь теоретические рассуждения, и, прежде чем разобрать конкретный практический пример, попробуем сделать некоторые промежуточные выводы.

Первый вопрос: учитывать или не учитывать возможные компенсации и внутриигровые санкции при принятии решения о необходимости установления ответственности на законодательном уровне?

Из этого вытекает второй вопрос: в каком случае достаточно только внутриигровых мер для наказания игрока-нарушителя и при каких обстоятельствах

к нему необходимо применять меры публично-правовой ответственности?

К обоим этим вопросам уместно добавить и вопрос о природе денежных средств, за которые приобреталось виртуальное имущество.

Наконец, третий вопрос: каково место компьютерных игр без элемента азарта в законодательстве в целом? Конечно, такой вопрос напрямую не относится к теме ответственности, но именно он позволяет определить, как именно квалифицировать деяния, квалифицировать ли их вообще и какие обстоятельства учитывать при решении.

Ранее мы несколько раз упоминали, что если воспринимать объекты внутри игры как самостоятельные объекты интеллектуальной собственности или часть такого произведения, как игра, то возникает ряд юридических проблем. Безусловно, мы учитываем подход к игровому имуществу как к «иному имуществу», однако он в любом случае требует дальнейшей законодательной разработки. Это в том числе актуально в связи с признанием на территории Российской Федерации компьютерного спорта официальным видом спорта в 2016 году [21].

Перейдем к практическим кейсам — примерам описанных выше гипотетических ситуаций. В первом кейсе речь идет об уже упоминавшейся игре CS:GO. В рамках игры, как известно, существует возможность покупки скинов, причем за реальные денежные средства. Среди игрового сообщества на Западе популярен сайт Opskins, где можно на добровольной основе обменяться скинами. Игроки отмечают, что в России этот сайт особой популярностью не пользуется, тем не менее иногда к нему обращаются.

На упомянутом сайте нередко появляются злоумышленники, которые предлагают игрокам обмены, но для демонстрации предлагаемого на обмен инвентаря присылают ссылки на чужие хранилища. Игрок по просьбе оферента выставляет непомерно высокую цену на свой предмет, чтобы его никто не купил, и таким образом дает согласие на его отчуждение, после чего ему приходит ссылка для обмена, однако она предлагается не сайтом, а ботом от имени сайта. При совершении виртуального обмена игрок теряет виртуальную вещь, а взамен не получает ничего. Разумеется, такое поведение противоречит правилам платформы.

Также известны случаи, когда обмен все-таки происходит: например, если готовятся предложения по обмену, где среди нескольких десятков дешевых скинов (например, в пределах 50 рублей) оказывается действительно дорогой — несколько тысяч рублей. Игрок соглашается на такой обмен, не проверяя составленное предложение, и таким образом передает ценный предмет, по сути, за бесценок. Сложно ска-

зать, противоречит ли это правилам платформы, ведь обмен был произведен добровольно, а передача является следствием невнимательности, но в игровом сообществе такие действия считаются обманом. Тут уместно указать и на социальные нормы этого сообщества как один из регуляторов.

Другой кейс представит пример социальных санкций. Речь идет об Albion Online. Там игрок, вступив в гильдию, через какое-то время похитил из ее хранилища предметы на 1 млрд игровой валюты и вышел из гильдии, затем продолжив игру [22]. Конечно, игровая валюта — не реальная, а виртуальная, но так или иначе она была приобретена за вполне реальные деньги. Что же касается возможных последствий, то, безусловно, подобные действия протиправны с точки зрения игровых норм и, более того, порицаемы социально: крупные гильдии в дальнейшем отказали этому игроку в приеме в свои ряды, отклонив его заявки.

Такие кейсы указывают на необходимость детальной проработки законодательства в сфере компьютерных игр и виртуальной собственности в связи с тем, что эти области на данный момент популярны и продолжают набирать популярность. Инвестиции в эти сферы становятся все более ощутимыми, тем более что они всегда касались реального имущества. Таким образом, несмотря на тесную связь таких процессов с игровым пространством и активностью там, так или иначе здесь всегда задействованы реальные имущественные отношения, что уже описано действующим законодательством: по сути, игрок, оплачивая объект в игре, производит те же действия, что и при покупке физической вещи в магазине или где-либо еще.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Video Game Loot Boxes to Generate over \$20 Billion in Revenue by 2025, but tightening legislation will slow growth. — Текст: электронный // Juniper Research Ltd: [сайт]. — URL: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?l=english&id=1614288404> (дата обращения: 09.08.2022).
2. Миллионеры из коробки: как россияне зарабатывают на перепродаже игровых предметов // forbes.ru: [сайт]. — URL: <https://www.forbes.ru/tekhnologii/447539-millionery-iz-korobki-kak-rossiane-zarabatyvaut-na-pereprodaze-igrovyyh-predmetov> (дата обращения: 09.08.2022).
3. В CS:GO у фаната из Москвы украли нож за 80 тысяч рублей, и он пошел в полицию // Gamebomb.ru: [сайт]. — URL: <https://gamebomb.ru/gbnews/30630> (дата обращения: 09.08.2022).
4. Игрок украл нож в Counter Strike, и ему не позавидуешь. Теперь его ждет «Симулятор тюрьмы» — при-

- мерно на 8 лет // Medialeaks: [сайт]. — URL: <https://medialeaks.ru/3001-sav-trnd-knife-steal-game/> (дата обращения: 09.08.2022).
5. Virtual Game, a Double-edged Sword // China Internet Information Center: [сайт]. — URL: <http://www.china.org.cn/english/Life/132905.htm> (дата обращения: 09.08.2022).
 6. Chao, John S. "Recognizing Virtual Property Rights, It's About Time" (2010) // Law School Student Scholarship: [сайт]. — URL: https://scholarship.shu.edu/student_scholarship/45 (дата обращения: 09.08.2022).
 7. Fairfield Joshua A.T. Virtual Property // Boston University Law Review. 2010. Vol. 85:1047. P. 1048–1102.
 8. Lastowka G. Virtual justice The New Laws of Online worlds. New Haven: Yale University Press, 2011. P. 13.
 9. URL: https://vk.com/zombie_farm?w=wall-21396707_1179586 (дата обращения: 09.08.2022).
 10. Palka P. Virtual property: towards a general theory. PhD. Florence: European University Institute, 2017. P. 26.
 11. Савельев А.И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. 2014. № 1; СПС «КонсультантПлюс» (дата обращения 09.08.2022).
 12. Архипов В.В. Виртуальная собственность: системные проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр // Закон. 2014. № 9. С. 69–90.
 13. Горохова О.Н. «Игровое имущество» как разновидность «виртуального имущества» // E-commerce и взаимосвязанные области: сб. ст. М.: Статут, 2019 // СПС «КонсультантПлюс».
 14. Архипов В.В. Интернет-право: учебник для бакалавриата и магистратуры. М.: Юрайт, 2016. С. 212.
 15. Перепелкина Я.А. Виртуальное игровое имущество: перспективы правового регулирования // Журнал Суда по интеллектуальным правам. 2020. № 3 (29). С. 45–59.
 16. Решение Арбитражного суда города Москвы от 8 апреля 2015 года № А40-56211/14-90-70 // СПС «КонсультантПлюс».
 17. Четвергов Д.С. Правовой режим виртуального имущества // Право и бизнес. 2021. № 3. С. 7.
 18. Muijen G. Property rights in virtual objects. How a qualified normative approach to virtual property rights can benefit users and developers of MMOGs. — URL: <https://arno.uvt.nl/show.cgi?fid=139050> (дата обращения 09.08.2022).
 19. Как воруют скины и аккаунты // Valve Corporation: [сайт]. — URL: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?l=english&id=1614288404> (дата обращения: 09.08.2022)
 20. Архипов В.В. Виртуальная собственность: системные правовые проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр // Закон. 2014. № 9 // СПС «КонсультантПлюс» (дата обращения 09.08.2022).
 21. Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 29.04.2016 № 470 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта, а также в приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации от 17.06.2010 № 606 "О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта"». — URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201606070022> (дата обращения 09.08.2022).
 22. Коварный игрок Albion Online вступил в ряды гильдии и украл предметов на сумму более 1 млрд // ММО13.RU: [сайт]. — URL: <https://mmo13.ru/news/post-22001> (дата обращения: 09.08.2022).

REFERENCES

1. Video Game Loot Boxes to Generate over \$20 Billion in Revenue by 2025, but tightening legislation will slow growth // Juniper Research Ltd: [website]. — URL: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?l=english&id=1614288404> (data obrashcheniya: 09.08.2022).
2. Millionery iz korobki: kak rossiyanе zarabatyvayut na pereprodazhe igrovych predmetov // forbes.ru: [website]. — URL: <https://www.forbes.ru/tekhnologii/447539-millionery-iz-korobki-kak-rossiane-zarabatyvaut-na-pereprodaze-igrovych-predmetov> (data obrashcheniya: 09.08.2022).
3. V CS:GO u fanata iz Moskvy ukrali nozh za 80 tysyach rublej i on poshel v policiyu // forbes.ru: [website]. — URL: <https://www.forbes.ru/tekhnologii/447539-millionery-iz-korobki-kak-rossiane-zarabatyvaut-na-pereprodaze-igrovych-predmetov> (data obrashcheniya: 09.08.2022).
4. Igrok ukral nozh v Counter Strike, i emu ne pozaviduesh'. Teper' ego zhdyot «Simulyator tyur'my» — primerno na 8 let // Medialeaks: [website]. — URL: <https://medialeaks.ru/3001-sav-trnd-knife-steal-game/> (data obrashcheniya: 09.08.2022).
5. Virtual Game, a Double-edged Sword // China Internet Information Center: [website]. — URL: <http://www.china.org.cn/english/Life/132905.htm> (data obrashcheniya: 09.08.2022).
6. Chao John S. "Recognizing Virtual Property Rights, It's About Time" (2010) // Law School Student Scholarship: [website]. — URL: https://scholarship.shu.edu/student_scholarship/45 (data obrashcheniya: 09.08.2022).
7. Fairfield Joshua A.T. Virtual Property // Boston University Law Review. 2010. Vol. 85:1047. P. 1048–1102.

8. Lastowka G. Virtual justice The New Laws of Online worlds. New Haven: Yale University Press, 2011. P. 13.
9. URL: https://vk.com/zombie_farm?w=wall-21396707_1179586 (data obrashcheniya: 09.08.2022).
10. Palka P. Virtual property: towards a general theory. PhD. Florence: European Univerity Institute, 2017. P. 26.
11. Savel'ev A.I. Pravovaya priroda virtual'nyh ob"ektov, priobretaemyh za real'nye den'gi v mnogopol'zovatel'skih igrakh // Vestnik grazhdanskogo prava. 2014. No. 1; SPS "Konsul'tantPlyus" (data obrashcheniya 09.08.2022).
12. Arhipov V.V. Virtual'naya sobstvennost': sistemnye problemy v kontekste razvitiya industrii komp'yuternyh igr // Zakon. 2014. No. 9. S. 69–90.
13. Gorohova O.N. "Igrovoe imushchestvo" kak raznovidnost' "virtual'nogo imushchestva" // E-commerce i vzaimosvyazannye oblasti: sb. st. M.: Statut, 2019 // SPS "Konsul'tantPlyus".
14. Arhipov V.V. Internet-pravo: uchebnik dlya bakalavriata i magistratury. M.: Yurajt, 2016. S. 212.
15. Perepelkina Ya.A. Virtual'noe igrovoe imushchestvo: perspektivy pravovogo regulirovaniya // Zhurnal Suda po intellektual'nym pravam. 2020. No. 3 (29). S. 45–59.
16. Reshenie Arbitrazhnogo suda goroda Moskvy ot 8 aprelya 2015 goda No. A40-56211/14-90-70 // SPS "Konsul'tantPlyus".
17. Chetvergov D.S. Pravovoj rezhim virtual'nogo imushchestva // Pravo i biznes. 2021. No. 3. S. 7.
18. Muijen G. Property rights in virtual objects. How a qualified normative approach to virtual property rights can benefit users and developers of MMOGs. — URL: <https://arno.uvt.nl/show.cgi?fid=139050> (data obrashcheniya: 09.08.2022).
19. Kak voruyut skiny i akkaunty // Valve Corporation: [website]. — URL: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?l=english&id=1614288404> (data obrashcheniya: 09.08.2022).
20. Arhipov V.V. Virtual'naya sobstvennost': sistemnye pravovye problemy v kontekste razvitiya industrii komp'yuternyh igr // Zakon. 2014. No. 9; SPS "Konsul'tantPlyus".
21. Prikaz Ministerstva sporta Rossijskoj Federacii ot 29.04.2016 No. 470 "O priznanii i vklyuchenii vo Vserossijskij reestr vidov sporta sportivnyh disciplin, vidov sporta i vnesenii izmenenij vo Vserossijskij reestr vidov sporta, a takzhe v prikaz Ministerstva sporta, turizma i molodezhnoj politiki Rossijskoj Federacii ot 17.06.2010 No. 606 "O priznanii i vklyuchenii vidov sporta, sportivnyh disciplin vo Vserossijskij reestr vidov sporta"". — URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201606070022> (data obrashcheniya: 09.08.2022).
22. Kovarnyj igrok Albion Online vstupil v ryady gil'dii i ukrал predmetov na summu bolee 1 mlrd // MMO13.RU: [website]. — URL: <https://mmo13.ru/news/post-22001> (data obrashcheniya: 09.08.2022).