

Ссылка для цитирования этой статьи:

Степаненко О.Г., Сырьев Б.О., Шелехова С.А. Правовое регулирование виртуального имущества: взгляд цивилиста // Human Progress. 2025. Том 11, Вып. 2. С. 33. URL: http://progress-human.com/images/2025/Tom11_2/Stepanenko.pdf DOI 10.46320/2073-4506-2025-2a-33.

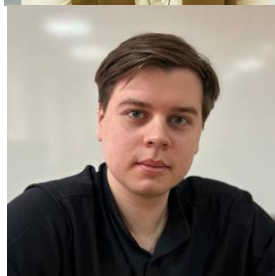
УДК 340

ПРАВОВОЕ РЕГУЛИРОВАНИЕ ВИРТУАЛЬНОГО ИМУЩЕСТВА: ВЗГЛЯД ЦИВИЛИСТА



Степаненко Ольга Геннадьевна

кандидат социологических наук, доцент,
доцент кафедры гражданского права,
Восточно-Сибирский филиал,
Российский государственный университет правосудия,
г. Иркутск, Российская Федерация



Сырьев Богдан Олегович

председатель СНО,
Восточно-Сибирский филиал,
Российский государственный университет правосудия,
г. Иркутск, Российская Федерация



Шелехова Светлана Андреевна

помощник председателя СНО,
Восточно-Сибирский филиал,
Российский государственный университет правосудия,
г. Иркутск, Российская Федерация

Аннотация. В статье анализируется теоретико-правовой аспект проблем правового регулирования виртуального имущества в компьютерных и мобильных играх как следствие увеличение количества покупок в них игроками. Данные покупки представляют собой виртуальное игровое имущество. В теории нет однозначного ответа по поводу регулирования такого особого объекта правоотношений, что отразилось на практике и вызвало противоречия относительно решения вопроса квалификации такого вида имущества. Авторы проводят анализ подходов отнесения виртуальных имущественных прав к различным категориям права, анализ судебной практики и доктринальных позиций по поводу виртуального игрового имущества.

Ключевые слова: компьютерные игры, виртуальное игровое имущество, азартные игры и пари, объекты гражданских прав.

С каждым годом информационные технологии становятся всё более неотъемлемой частью нашей повседневной реальности. Пандемия коронавируса не только инициировала этот процесс, но и значительно ускорила его развитие. В большинстве своем человечество уже не представляет себе свободное время без видеоигр. Так, в прошлом году количество пользователей достигло почти 3,4 миллиарда человек по всему миру. Это означает рост на 6,3 % по сравнению с 2022 годом. Стоит учесть тот фактор, что мобильные игры ввиду своей доступности, занимают лидирующее место на рынке игровой индустрии. России не отстает от тенденций остального мира. Так, в 2023 году показатель количества пользователей видеоигр на всех платформах увеличился на 68% по сравнению с 2022 годом, а количество операций и совершенных покупок в них возрос на 44%. Данные предоставлены компанией ЮКасса, занимающейся обработкой онлайн и офлайн платежей.

Исходя из российской судебной практики, компьютерные игры признаются программой для ЭВМ, в соответствии со ст. 1261 Гражданского Кодекса Российской Федерации (далее – ГК РФ)¹. Однако, мы не согласны с такой позицией судов, потому что компьютерные игры представляют собой сложный объект, то есть не только программный код, но и совокупность самостоятельных результатов интеллектуальной деятельности, как аудио, видео, различные спецэффекты, а также сценарий и персонажи. Поэтому компьютерные игры представляют собой мультимедийный продукт, соответствующий п. 1 ст. 1240 ГК РФ.

В нынешний период времени в Российской Федерации широко распространены free to play онлайн-игры (F2P), которые не требуют от игроков обязательных постоянных платежей, а лишь используют средства участников для улучшения, украшения своего героя или для вовлечения в разнообразные внутриигровые турниры, розыгрыши и события. Данные мероприятия образуют игровой оборот.

Стоит отметить, что покупка виртуального имущества также входит в игровой оборот. Но важно то, что такое имущество игрок может получить в самом игровом процессе бесплатно (например, выполняя определенные задания), но для бесплатного получения такого

¹ Гражданский кодекс Российской Федерации (часть вторая) от 26.01.1996 N 14-ФЗ // Собрание законодательства Российской Федерации. 1996. № 5. Ст. 410.

имущества игроки сталкиваются с некоторой сложностью, которая обуславливается углубленными знаниями мира игры, а также, что самое важное, на достижение таких результатов необходимо большое количество времени. Так как игроки тратят реальные деньги, покупая такие вещи в виртуальном мире, что создает впечатление реальной возможности использования его как некий объект права [1, с. 114]. Хотя в теории обсуждается вопрос об отнесении такого вида имущества к нематериальным объектам, но имеющим денежный эквивалент и виртуальную ценность. Есть и позиция о возможности отнесения таких объектов к категории «иного имущества» и применения закона по аналогии [2, с. 57]. Теоретики также высказываются, что «следует приравнивать виртуальные объекты к, нормативно закреплённым объектам, например, к базам данных или программному обеспечению для ЭВМ» [3, с. 166].

Существует ряд проблем в сфере защиты своих внутриигровых активов. К числу таких проблем относятся блокировка учетной записи со стороны правообладателя, что приводит к утрате пользователями своих игровых ценностей, имеются случаи взлома учетных записей, в результате чего пользователи рискуют потерять либо саму учетную запись, либо привязанные к ней активы и так далее.

Судебная практика также показывает неоднозначную ситуацию по поводу принадлежности этого особого вида имущества к конкретному лицу и его защиты. Например, в одном из дел Чертановского районного суда г. Москвы, аккаунт пользователя был заблокирован разработчиком в связи с нарушением игроком правил игры. Суд пришел к выводу о том, 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, а поэтому требования истца, связанные с участием в игре, в силу п. 1 ст. 1062 ГК РФ не подлежат судебной защите»². Следует отметить, что отсутствие соглашения о выигрыши лишает данные правоотношения легитимности, а несогласование существенного условия позволяет трактовать отсутствие правовой связи между эти лицами³.

² Решение Чертановского районного суда г. Москвы по делу № 02-4488/2018 от 07.12.2018). URL. <https://sudact.ru/> (дата обращения: 23.10.2024).

³ Апелляционное определение Ленинского районного суда г. Кемерово от 26 апреля 2013 г. по делу № 11-59/2013. URL. <https://sudact.ru/> (дата обращения: 23.10.2024).

В настоящее время, как указывает Скоморохова М.С.: «в научной сфере обсуждается путь дополнения нормы статьи 128 ГК РФ 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. Участники используют данное имущество на основании неисключительной лицензии, о которой говорится в статье 1236 ГК РФ» [4, с. 196], а элементы платформы, как предметы, включая виртуальные товары, цифровые карты, валюту и другие аналогичные вещи, находятся в собственности компании - правообладателя⁴.

Исходя из вышеизложенного, изучив материалы судебной практики, необходимо отметить, что на данный момент, существуют проблемы в правовом регулировании виртуальных игровых прав, в частности, оно не имеет четкого правового регулирования в законодательстве и не полностью вписывается в существующие в настоящий день правовые конструкции. В связи с этим необходимо определиться с дефиницией виртуального игрового имущества, и закрепить понятие такого вида имущества, которое бы учитывало признаки, характеризующие его, как то, что это нематериальные объекты, существование, а также возникновение отношений, по поводу которых невозможно вне игрового аккаунта и обеспечить правовой механизм защиты прав этих лиц.

Список литературы

1. Фатхи В.И. Правовой статус виртуального игрового имущества в контексте гражданско-правового регулирования // Вестник юридического факультета Южного федерального университета. 2022. № 4. С. 113-121.
2. Тарасова Л.А. Игровые объекты как вид виртуального имущества: понятие и правовая природа / Л.А. Тарасова, С.Г. Павликов // Российский научный вестник. 2024. № 2. С. 56-59.
3. Кресс В. В.К вопросу о понятии виртуального (цифрового) имущества как объекте гражданских прав / В. В. Кресс // Образование. Наука. Научные кадры. 2024. № 1. С. 164-175.
4. Скоморохова М.С. Виртуальное игровое имущество как объект гражданских прав // Вопросы российской юстиции. 2024. № 31. С. 190-197.

⁴ Blizzard.com. URL: <https://www.blizzard.com/ru-ru/legal/08b946df-660a-40e4-a072-1fbde65173b1/licenzionnoe-soglashenie-s-konechnym-polzovatelem-dlya-emea-blizzard>.

LEGAL REGULATION OF VIRTUAL PROPERTY: A CIVILIAN VIEW

Stepanenko Olga Gennadievna

candidate of Sociological Sciences, Associate Professor,
Associate Professor of the Department of Civil Law,
East Siberian Branch of the Russian State University of Justice,
Irkutsk, Russian Federation

Syryev Bogdan Olegovich

chairman of the SNO,
East Siberian Branch of the Russian State University of Justice,
Irkutsk, Russian Federation

Shelekhova Svetlana Andreevna

assistant to the Chairman of the SNO,
East Siberian Branch of the Russian State University of Justice,
Irkutsk, Russian Federation

Annotation. The article analyzes the problem of the legal regulation of virtual property in computer and mobile games as a result of an increase in the number of purchases in them by players. These purchases are virtual game property. In the theory, there is no unambiguous answer about the regulation of such a special object of legal relations, which was reflected in practice and caused contradictions regarding the solution of the qualification of this type of property. The authors analyze the approaches of the assignment of virtual property rights to various categories of law, analysis of judicial practice and doctrinal positions about virtual game property.

Key words: computer games, virtual gaming property, gambling and betting, objects of civil rights.

References

1. Fathi V.I. Legal status of virtual game property in the context of civil law regulation // Bulletin of the Faculty of Law of the Southern Federal University. 2022. No. 4. Pp. 113-121.
2. Tarasova L.A. Game objects as a type of virtual property: concept and legal nature / L.A. Tarasova, S.G. Pavlikov // Russian Scientific Bulletin. 2024. No. 2. Pp. 56-59.
3. Kress V.V. On the issue of the concept of virtual (digital) property as an object of civil rights / V.V. Kress // Education. Science. Scientific personnel. 2024. No. 1. Pp. 164-175.
4. Skomorokhova M.S. Virtual game property as an object of civil rights // Issues of Russian Justice. 2024. No. 31. P. 190-197.