

Казьмина Ангелина Николаевна
Всероссийский государственный университет юстиции
(РПА Минюста России)
Россия, г. Москва
Научный руководитель: Батрова Татьяна Александровна

«Перспективы правового регулирования виртуального игрового имущества»

Аннотация. Написание данной статьи обусловлено возрастающей ролью компьютерных игр, которые перешли из статуса простого развлечения в статус качественно нового коммуникативного пространства, в котором пользователи (игроки) взаимодействуют друг с другом на предмет собственности виртуальной игры, что уже может повлечь за собой определенные правовые последствия в реальной жизни. Сегодня мы можем констатировать полное отсутствие правового регулирования виртуальной игровой собственности в России, что влечет за собой неопределенность правовой природы этого явления, плюрализм мнений ученых по этому вопросу и, как следствие, отсутствие эффективного механизма защиты прав пользователей на виртуальную игровую собственность. Целью исследования является определение правовой природы виртуальной игровой собственности и прав пользователя на нее, а также эффективного механизма их защиты.

Ключевые слова: виртуальное игровое имущество, игры, игровые права, виртуальная собственность.

"Prospects of legal regulation of virtual gaming property"

Abstract: The writing of this article is due to the increasing role of computer games, which have moved from the status of simple entertainment to the status of a qualitatively new communicative space in which users (players) interact with each other on the subject of ownership of a virtual game, which may already entail certain legal consequences in real life. Today we can state the

complete absence of legal regulation of virtual gaming property in Russia, which entails the uncertainty of the legal nature of this phenomenon, the pluralism of opinions of scientists on this issue and, as a consequence, the lack of an effective mechanism for protecting users' rights to virtual gaming property.

Keywords: virtual gaming property, games, gaming rights, virtual property.

У многих людей возникает вопрос как могут быть связаны компьютерные игры и право. На первый взгляд кажется, что компьютерные игры не имеют ничего общего с реальной действительностью, а право, наоборот. В действительности у игр есть правовое измерение: они являются интеллектуальной собственностью, возникают вопросы по регулированию игровых отношений и чем они отличаются от азартных игр, и наконец, игры являются средой для коммуникации, что означает, что между пользователями возникают социальные отношения, которые могут иметь правовой характер.

Благодаря пандемии covid-19 в виртуальные игры пришли даже те люди, которые раньше в них не играли. Еще по итогам II квартала 2020 г. выручка игрового направления Mail.ru Group – My.Games – выросла в 1,5 раза и превысила 11 млрд руб, сообщалось в газете «Ведомости».[6] Виртуальная игровая собственность становится новой и центральной проблемой в области изучения игр. В доктрине к такой собственности относят: снаряжение персонажа, его оружие, различные снадобья, карты, виртуальные машины и дома, существующие в виртуальных мирах многопользовательских онлайн-игр, а также сами аккаунты пользователей. Данный перечень не является исчерпывающим, так как виртуальное игровое имущество само по себе является разнородным. Стоимость такого имущества может достигать миллионов рублей и даже больше, поэтому нельзя рассматривать виртуальное игровое имущество лишь как забаву. Оно добывается усилиями пользователя, имеет

реальный денежный эквивалент и обладает экономической оборотоспособностью – существует возможность продать и купить его, получая и тратя при этом реальные деньги. Точного определения виртуального игрового имущества в доктрине не сформулировано, но можно выделить его базовые признаки, которые позволяют отнести к таким признакам относят: 1) имущество непосредственно связано с многопользовательскими онлайн-играми (MMORPG); 2) такое имущество существует только в цифровой форме; 3) имеет спрос у пользователей.[7]

На данный момент в законодательстве Российской Федерации отсутствует правовое регулирование виртуального игрового имущества, что создает базу для нарушений имущественных интересов пользователей (кражи через взлом аккаунта, уклонение от выполнения встречного обязательства по оплате переданного игрового атрибута, блокировка аккаунта и др). Важно обратить внимание, что данные нарушения влекут последствия не только для пользователей в виртуальном мире, но и для людей в реальном, причем даже для тех, кто не играет в них, что уже подтверждается на практике. Например, лица могут скрывать имеющееся у них реальное имущество в виртуальных мирах.[5] Кроме того, разработчики многопользовательских онлайн-игр выступают явно против введения понятия виртуального имущества, потому что это создаст немало дополнительных обязанностей: в случае закрытия игры разработчики будут вынуждены нести имущественную ответственность. Также остается неурегулированным вопрос об игровых донатах детьми. Игровые платформы не требуют предоставления подтверждающих возраст документов, в следствие чего родителям достаточно проблематично вернуть потраченные их детьми деньги. Таким образом, можно сделать вывод, что отсутствие правового регулирования не позволяет пользователям защитить свои права, что противоречит базовым принципам гражданского права.

Судебная практика подходит к вопросу регулирования данных отношений весьма разнообразно. Например, в нашумевшем деле Mail.ru Group – My.Games против ФНС, суд постановил, что оплата пользователей за покупку различных цифровых атрибутов (например, дополнительной жизни или оружия) является оплатой за предоставление услуги, а не покупкой программного обеспечения. То есть, в данном случае суд определяет виртуальное игровое имущество через отношения из договора оказания платных услуг, которые способствуют организации самого игрового процесса посредством дополнительных средств. <4> Данная позиция дает основание для применения к таким объектам Закона РФ «О защите прав потребителей», что также подтверждается судебной практикой.[3] Популярна позиция, согласно которой к виртуальному игровому имуществу применяется законодательство об азартных играх, в частности ст. 1062 ГК РФ. [1] Так, наглядным примером служит дело, рассмотренное в мировом суде: игрок обратился с несколькими исками, в которых требовал от компании ООО "Иннова Системс" возместить ущерб за блокировку его аккаунта, невозможность использования "арендованного" виртуального предмета "руны опыта" в течение трех суток и сократить срок платной подписки на сервис в игре **Lineage 2**. Суд отказал в удовлетворении иска, сославшись на невозможность судебной защиты игрового процесса даже в случае настоящего нарушения правил игры пользователем согласно п. 1 ст. 1062 ГК РФ. [2] В данном случае, по-моему мнению, суд не мог сослаться на п.1 ст.1062 ГК РФ, так как многопользовательские онлайн-игры нельзя закончить – можно лишь выиграть какую-то битву или сражение, а следовательно здесь отсутствует элемент риска, на котором основаны определения «азартная игра», «пари», которые даются в ст.4 Федеральный закон "О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые

законодательные акты Российской Федерации" от 29.12.2006 N 244-ФЗ (последняя редакция).

Подводя итог следует зафиксировать следующие результаты:

1. Виртуальная игровая собственность может быть определена как нематериальные внутриигровые объекты с признаками виртуальности, экономической ценности, отчуждения и ограниченного использования в течение определенного срока службы.
2. Правоотношения, возникающие на предмет собственности виртуальной игры, являются сложными и включают имущественные отношения, отношения, связанные с интеллектуальной собственностью;
3. В настоящее время в России отсутствует надлежащий механизм защиты прав пользователей (игроков) на виртуальную игровую собственность.

Библиографический список:

1. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть вторая) от 26.01.1996 N 14-ФЗ (ред. от 01.07.2021, с изм. от 08.07.2021) (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.01.2022) – [Электронный ресурс]: Информационно-правовая справочная система «Консультант Плюс» URL: <http://consultant.ru> (дата обращения: 14.07.2022).

2. Решение мирового суда судебного участка N 352 Басманного района г. Москвы от 01.02.2011 N 2-01/11 (Савельев А. И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. – 2014. – Т. 14. – № 1. – С. 127–150.

3. Апелляционное определение Ленинского районного суда от 26 апреля 2013 г. по делу № 11-59/2013 [Эл. ресурс] // URL:https://leninskykmr.sudrf.ru/modules.php?name=sud_delo&srv_num=1&name_op=doc&number=33695891&delo_id=1540005&new=0&text_number=1 (дата обращения: 07.07 2022 г.).

4. Голицына, А., Стеркин, Ф., Mail.ru Group проиграла суд налоговой службе / А. Голицына. — Текст : электронный // Ведомости : [сайт]. URL: <https://www.vedomosti.ru/technology/articles/2014/11/18/nalogo-vuj-inspektor-obygral-mailru-group> (дата обращения: 05.07.2022).

5. О сокрытии имущества, подлежащего включению в конкурсную массу, см, например: Постановление Девятого арбитражного апелляционного суда от 15 мая 2018 г. № 09АП-16416/2018 по делу № А40124668/2017 [Эл.ресурс] // URL: https://kad.arbitr.ru/Document/Pdf/3e155cd1-6bce-478a-bb76-1146d2e61a4a/58af451a-bfa3-4723-ab0dd149aafecd88/A401246682017_20180515_Postanovlenie_apelljacionnoj_instancii.pdf?isAddStamp=True (дата обращения: 01.07.2022 г.)

6. Истомина, М. Российский рынок игр – это 1,5–2% от мирового / М. Истомина. — Текст : электронный // Ведомости : [сайт]. — URL: <https://www.vedomosti.ru/media/characters/2020/12/22/852053-rinok-igr> (дата обращения: 05.07.2022).

7. Перепёлкина, Я. А. Виртуальное игровое имущество: перспективы правового регулирования / Я. А. Перепёлкина. — Текст : непосредственный // Журнал Суда по интеллектуальным правам. — 2020. — № 3(29). — С. 45-59.