Санкт-Петербургский государственный университет

Кафедра гражданского права

**Игровые объекты в сети «Интернет»**

Выпускная квалификационная работа

студентки 2 курса магистратуры

направления «Гражданское право, семейное право, международное частное право»

Мироненко Екатерины Александровны

Научный руководитель:

доцент, кандидат юридических наук

Нохрина Марина Леонидовна

Санкт-Петербург

2016

**Оглавление**

Введение……………………..……………………..……………………………..….3

Глава 1. Общая характеристика игровых объектов……………….........………….9

§ 1. Понятийный аппарат…………………………………………………...……….9

§ 2. Понятие и свойства сети «Интернет» и виртуального пространства……...12

§ 3. Необходимость регулирования отношений с использованием игровых объектов нормами права реального мира………………………………………...17

Глава 2. Правовая природа игровых объектов…………………………………....24

§ 1. Распространение на игровые объекты норм о вещах и праве собственности……………………………………………………………...……….25

§ 2. Применение положений об играх и пари…………………………………….32

§ 3. Квалификация игровых объектов как результата интеллектуальной деятельности и заключение лицензионного договора…………………………...40

§ 4. Модель возмездного оказания услуг……………………………………...….47

§ 5. «Иное имущество»……………………………………………………….……51

Заключение………………………………………………………………………….55

Список использованной литературы…………………………………….………..59

**Введение**

С точки зрения технического прогресса XXI век представляет собой эру повсеместной компьютеризации, развития сети «Интернет» и использования новых цифровых технологий. Речь идет о расширении возможностей человека вследствие внедрения новейших компьютерных программ. Так, благодаря созданию и широкому распространению сети «Интернет» человечество получило способность общаться на расстоянии, делать покупки, не выходя из дома, без существенных временных и трудозатрат опубликовывать результаты своего творчества, создавать персонажей в виртуальных мирах – иначе говоря, вступать в правовые отношения посредством компьютерных технологий. Активное вовлечение компьютерных технологий в обыденную жизнь человека повлекло необходимость их правового регулирования.

Государство идет в ногу со временем и предоставляет гражданами все более совершенные формы взаимодействия с органами государственной власти посредством компьютерных технологий[[1]](#footnote-1). Так, к примеру, в 2014 году более трети населения России (35%) воспользовались возможностями электронного правительства и получили государственные услуги в электронной форме[[2]](#footnote-2).

В сфере юридической науки третье тысячелетие сопровождается формированием новых объектов прав. Гражданский оборот находится в состоянии непрерывного развития и чутко реагирует на изменение экономики и появление новых объектов, обладающих коммерческой ценностью.

Законодатель за последнее время расширил перечень нормативных правовых актов, содержащих те или иные феномены интернет-пространства. К примеру, в текст Гражданского кодекса Российской Федерации (далее – ГК РФ) внесены изменения, касающиеся охраны доменных имен[[3]](#footnote-3), в Федеральный закон об информации, информационных технологиях и защите информации[[4]](#footnote-4) включили понятие «блогера»[[5]](#footnote-5). Сложившаяся система операций в мировой компьютерной сети обладает присущими ей особенностями и законами, зачастую отличными от права реального мира. Именно возникновение такого нового пространства и повлекло возможность формирования новых объектов гражданских прав.

Однако не во всех сферах общественных отношений, складывающихся в сети «Интернет», мы можем встретить какое-либо законодательное регулирование. Одной из наиболее молодых и актуальных тем, касающихся правовых отношений в сети «Интернет», является проблема регулирования объектов, используемых в массовых многопользовательских онлайн-играх (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game, или MMORPG)[[6]](#footnote-6) и иных виртуальных пространствах. В настоящее время такие «виртуальные миры» насчитывают сотни миллионов пользователей, например, в одной только многопользовательской онлайн-игре World of Tanks порядка 90 млн. зарегистрированных пользователей[[7]](#footnote-7).

Наше внимание будет обращено на различного рода внутриигровые объекты, выступающие предметом оборота за реальные деньги и существующие в виртуальном пространстве, созданном техническими средствами глобальной информационно-телекоммуникационной сети «Интернет». Далее будет подробно рассмотрена характеристика исследуемых объектов. В большинстве работ отечественных юристов прослеживается тенденция именовать подобные объекты виртуальной собственностью, однако стоит заметить, что данный термин является скорее экономически обусловленным, поскольку с точки зрения юриспруденции предопределяет правовую природу таких объектов как вещей и свидетельствует о принадлежности таких вещей пользователям онлайн-игр на праве собственности, что является спорным. В настоящей работе мы будем оперировать понятием «виртуальная собственность» наряду с термином «игровой объект», который, на наш взгляд, является нейтральным и отражает только объективные свойства предмета.

Целями настоящей работы являются разграничение внутренних игровых отношений и отношений, опосредующих оборот игровых объектов, анализ существующего законодательства на предмет применения к отношениям, опосредующим оборот игровых объектов, анализ судебной практики с целью выявления тенденций применения действующего законодательства к спорным отношениям и определение правовой природы игровых объектов, формирование единого подхода к регулированию отношений, связанных с оборотом игровых объектов и защитой прав пользователей виртуальных миров.

Феномен виртуальной собственности обусловлен ее коммерческой ценностью и инвестиционной привлекательностью. Так периодически в прессе возникают новые громкие данные о стоимости того или иного купленного виртуального объекта. К примеру, в 2010 году было продано «уникальное виртуальное яйцо» за 69 696 долларов США, а в 2012 зафиксирован случай приобретения одним из игроков «Entropia Universe» «виртуальной недвижимости» на сумму 2,5 млрд. долларов США[[8]](#footnote-8). Как указывает А.В. Лисаченко, характерно, что подобные объекты приобретаются вовсе не фанатичными игроками, а людьми с определенными прагматичными целями, рассматривающими такие покупки в качестве инвестиции.

В настоящем исследовании ставится задача дать понятие игрового объекта, оценить необходимость законодательного регулирования данной категории, определить правовую природу игровых объектов и привести анализ существующей судебной практики по поставленной проблеме. Помимо вопроса о правовой природе игровых объектов в работе уделено внимание проблеме принадлежности вновь создаваемых виртуальных объектов в тех виртуальных мирах, где такое творчество игроков технически возможно. Данный вопрос, как ни странно, со временем становится все более актуальным, поскольку с развитием MMORPG игрокам предоставляется больший объем прав, а лицензионные соглашения перестают быть всеохватывающими.

Число пользователей онлайн-игр неуклонно растет, по некоторым оценкам в 2011 году в виртуальные миры заходило порядка 534 млн. человек. Популярность MMORPG влечет для их правообладателей колоссальную прибыль, по данным одного из исследований доход от реализации онлайн-игр за тот же год составил 20 млрд. долларов США[[9]](#footnote-9). Более того, «ВВП» некоторых виртуальных миров сопоставим с ВВП реальных государств, так в одном исследовании, опубликованным BBC, был проанализирован тот факт, что валовый внутренний продукт аватар сервера игры Everquest был больше, чем средний доход граждан отдельных восточноевропейских стран[[10]](#footnote-10).

Валютой онлайн-игр является виртуальное «золото», в большинстве пользовательских соглашений установлен запрет[[11]](#footnote-11) на расчеты реальными денежными средствами, совершение сделок с виртуальными ценностями, однако в действительности вторичный рынок игровых объектов существует и достаточно развит[[12]](#footnote-12). Любопытно, что в некоторых странах возник феномен «профессиональных» игроков в MMORPG – лиц, нанятых для зарабатывания виртуальной валюты, основной деятельностью которых является обязанность играть в конкретную онлайн-игру. Этот факт имеет в своей основе вполне прагматичное обоснование – игровое золото может быть переведено в реальную валюту[[13]](#footnote-13). Иногда курс конвертации игровой валюты к доллару выше, чем у валюты многих реальных государств.

Несмотря на повсеместную распространенность онлайн-игр в развитых странах и значительный оборот денежных средств, с правовой точки зрения тема остается неразработанной и, вероятно, по мнению некоторых специалистов, незаслуживающей внимания. Вместе с тем актуальность проблематики высока, поскольку право должно следовать изменениям экономики и социальной жизни общества, а расширение объемов виртуального товарооборота трудно отрицать. Более того, появление игровых объектов создало новые проблемы не только для частного права, но и для публичного: уголовного и налогового права. Во многих онлайн-играх существуют технические ограничения на уровне программного кода, не позволяющие игрокам осуществлять произвольные действия с собственностью других игроков. Однако такого рода технические сложности не дают гарантий обеспечения неприкосновенности виртуальной собственности игроков от действий злоумышленников, которые в состоянии преодолеть установленные ограничения. Совершая хищение в виртуальном пространстве, лицо причиняет игроку имущественный ущерб и посягает на реальные, а не виртуальные отношения. Власти некоторых государств активно вовлечены в расследование «виртуальных преступлений». Так только в Южной Корее за один год было рассмотрено 22 тысячи заявлений о краже объектов виртуальной собственности[[14]](#footnote-14).

Столь серьезное отношение к краже или утрате игровых объектов имеет простое объяснение – как справедливо отмечают исследователи, игроку трудно убедить себя, что это всего лишь игра, когда в результате поражения он теряет ощутимые денежные суммы либо игровые объекты, на получение которые потрачено существенное количество времени и сил.

И.В. Невзоров в качестве тенденции грядущего столетия приводит следующее умозаключение: «по мере увеличения значимости и привлекательности присутствия физических лиц в компьютерно созданной (виртуальной) реальности самостоятельной правовой охране могут подлежать коммерчески привлекательные объекты виртуального мира (виртуально созданные оригинальные предметы, их оригинальные виртуальные свойства; виртуально реализуемые способы обращения и взаимодействия с такими предметами)»[[15]](#footnote-15). Позволим себе не согласиться с данным утверждением в той лишь части, что новые виртуальные объекты – это не далекая перспектива следующего века, а вполне ощутимое настоящее, требующее законодательного вмешательства.

**Глава 1. Общая характеристика игровых объектов**

**§ 1. Понятийный аппарат**

Для корректного проведения настоящего исследования необходимо определить круг объектов, входящих в понятие «игровой объект». Как уже отмечалось выше, использование термина «игровой объект» в представленной работе тождествено одному из существующих пониманий категории «виртуальная собственность», но сформулирован более нейтрально с правовой точки зрения.

Полагаем возможным в отсутствие законодательно сформулированной дефиниции и вариативности доктринального словоупотребления использовать следующие термины как синонимичные: «виртуальная собственность», «виртуальные ценности», «игровой объект», «виртуальный объект», «объект игровой инфраструктуры».

Виртуальная собственность, как пишет В.В. Архипов, – это объекты, которыми игроки посредством своих персонажей могут владеть, пользоваться и распоряжаться в виртуальном пространстве[[16]](#footnote-16). Зачастую «виртуальная собственность» понимается как любой актив, расположенный в виртуальном пространстве. К примеру, на одном из сайтов мы найдем следующее определение: «Виртуальная собственность – это онлайн-имущество, включающее в себя доменные имена, веб-сайты и онлайн-сервисы»[[17]](#footnote-17). Надо отграничить внутриигровые объекты (игровые аккаунты, имущество) от иных виртуальных объектов, ценностей, в том числе от интернет-сайтов. Его в состав виртуальных объектов вносит, например, А.В. Лисаченко[[18]](#footnote-18). Интернет-сайты также отвечают всем критериям «блага», могут иметь значительную коммерческую стоимость и являться предметом сделок. Интернет-сайты часто выступают под названием «виртуальной недвижимости». Так сам сайт представляет собой упорядоченную совокупность результатов интеллектуальной деятельности[[19]](#footnote-19) (к примеру, произведений науки, искусства, литературы, ЭВМ, доменного имени, патентных прав и прочего). Основные критерии, исключающие интернет-сайт из-под сферы интересов данной дипломной работы – «расположение» интернет-сайта вне рамок онлайн-игр и, соответственно, отсутствие у данного объекта игрового характера.

Необходимо определить, какие объекты будут включены в состав виртуальной собственности для целей настоящего исследования. Наиболее точно сложившиеся отношения отражает следующее определение: «Виртуальная собственность - объекты, воспринимаемые пользователями многопользовательских ролевых онлайн-игр (а равно и иных родственных проектов, в том числе неигровых или не только игровых[[20]](#footnote-20)) как относящиеся к особому виртуальному миру игры или виртуальному пространству неигрового сервиса»[[21]](#footnote-21). Отношения в виртуальных мирах, как правило, возникают вокруг виртуальных ценностей. Так к виртуальной собственности, или виртуальным ценностям, относятся объекты игровой инфраструктуры, виртуальная валюта и «премиальные» аккаунты.

Объекты игровой инфраструктуры — это различного рода амуниция, оружие, военная техника, виртуальная недвижимость или даже целые виртуальные планеты (например, виртуальная космическая станция в многопользовательской ролевой онлайн-игре Project Entropia была продана за шестьсот тридцать пять тысяч долларов США)[[22]](#footnote-22). Эти объекты представляют собой часть программного кода и отвечают всем признакам произведения: являются результатом творческой деятельности, представляют собой оригинальное графическое изображение, и выражены в объективной форме, несмотря на их существование в «двух мирах» — виртуальном и реальном.

Виртуальная валюта со своей стороны такими признаками не обладает, представляя собой лишь учетную единицу на «счету» того или иного игрока, с трудом поддающаяся полноценной квалификации как произведения. В отношении виртуальной валюты меняются только количественные показатели кода[[23]](#footnote-23). Необходимо отметить, что виртуальная валюта существенно отличается от виртуальных предметов (мечей, домов и проч.) в том смысле, что золото виртуальных миров идентифицируется, в отличие от иных объектов, исключительно по количеству. Лежащие в основе такой валюты (например, золотых монет) объекты интеллектуальных прав едва ли могут быть дифференцированы, признаков произведения такие объекты не имеют[[24]](#footnote-24).

«Премиальные» аккаунты в свою очередь предоставляют игроку доступ к закрытой для обычного пользователя системе возможностей персонажа и могут включать в себя отдельные виртуальные предметы. Аккаунт – это «учетная запись,используемая в различных интернет-сервисах, – от электронной почты до многопользовательских онлайн-игр, предполагающих масштабный оборот виртуальной собственности. Аккаунт по своему назначению едва ли является объектом интеллектуальных прав в собственном и полном смысле слова, однако в реальных сетевых отношениях широко распространена практика как возмездного, так и безвозмездного оборота аккаунтов, а этот элемент сетевой инфраструктуры также обладает крайне неопределенной правовой природой»[[25]](#footnote-25).

Термин «виртуальная собственность» даже в раках понимания ее как объектов, воспринимаемых пользователями MMORPG, может использоваться как в узком, так и в широком смыслах, что различается по включению в состав виртуальной собственности игровой валюты и премиальных аккаунтов. Настоящее исследование в большей мере ориентировано непосредственно на объекты игровой инфраструктуры, однако выборочно упоминаются и премиальные аккаунты, и игровая валюта.

**§ 2. Понятие и свойства сети «Интернет» и виртуального пространства**

Следующим звеном для понимания правовой природы игровых объектов является дача понятий сети «Интернет» и виртуального пространства, определение их свойств и технических характеристик происходящих в их рамках процессов.

Определение понятий сети «Интернет» и виртуального пространства является основополагающим для регулирования отношений, происходящих в их рамках. Основой комплексного теоретического подхода является рабочее юридически значимое определение сети «Интернет».

Такое определение вытекает из системной интерпретации п. 13 ст. 2 и п. 4 ст. 2 Федерального закона Российской Федерации от 27.07.2006 № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации»[[26]](#footnote-26). Так, в п. 13 ст. 2 используется термин «информационно-телекоммуникационная сеть Интернет», а п. 4 ст. 2 определяет ее как технологическую систему, предназначенную для передачи по линиям связи информации, доступ к которой осуществляется с использованием средств вычислительной техники. Из данного понятия можно сделать вывод, что любой объект, передаваемый посредством сети «Интернет» представляет собой информацию.

Пунктом 1.3.1. Постановления Центральной избирательной комиссии России от 25.05.2011 № 12/130-6 «Об Инструкции по размещению данных Государственной автоматизированной системы Российской Федерации "Выборы" в сети Интернет»[[27]](#footnote-27) со ссылкой на Указ Президента Российской Федерации от 17 марта 2008 года № 351[[28]](#footnote-28) сеть Интернет определяется как информационно-телекоммуникационные сети международного информационного обмена.

Следовательно, с точки зрения действующего законодательства сеть «Интернет» можно определить как технологическую систему международного информационного обмена, предназначенную для передачи по линиям связи информации, доступ к которой осуществляется с использованием средств вычислительной техники.

Однако, например, Федеральная антимонопольная служба Российской Федерации полагает, что понятие сети «Интернет» в российском законодательстве не содержится и указывает, что в литературе под Интернетом понимается всемирная система объединенных компьютерных сетей, построенная на базе протокола IP и маршрутизации IP-пакетов. Посредством данной системы распространяется информация различных форматов и на различных языках. В практике использования сети «Интернет» выделяют Рунет как русскоязычную часть всемирной сети «Интернет»[[29]](#footnote-29).

Данное определение сети «Интернет» является некорректным с технической точки зрения. В действительности же сеть Интернет обладает двумя факторами: системностью и глобальным характером, которые обусловлены наличием стандартизированных протоколов TCP/IP и единой системы разрешения обращений к доменным именам - Domain Name System (DNS). Юридическое значение данных признаков исходит из необходимости наличия единого субъекта, координирующего реализацию протоколов и функционирование DNS, в роли которого на данный момент выступает некоммерческая корпорация, зарегистрированная по праву штата Калифорния, США, под наименованием Internet Corporation for Assigned Names and Numbers (ICANN). При этом для обеспечения жизнеспособности системы администрирования сети «Интернет» ICANN делегирует часть своих полномочий в рамках многоступенчатой системы, однако сохраняет за собой ключевые функции, в том числе по администрированию «корневой» доменной зоны»[[30]](#footnote-30).

Сеть «Интернет» обладает рядом признаков, к ним относятся следующие: массовость, доступность сети и открытость (транспарентность) информации. Наряду с указанными признаками позитивного характера в науке также выделяют признаки коммуникативности, универсальности, высокой скорости передачи, обмена и получения информации в сети Интернет, дистанционности и прочие.

Кроме того, с сетью Интернет связывают и ряд свойств негативного характера, в том числе опасность несанкционированного доступа, повышенную доступность информации негативного характера, опасность использования как инструмента причинения вреда, подмену ценностей и зависимость общества от информационных технологий, виртуальность[[31]](#footnote-31).

Модельный закон Межпарламентской Ассамблеи государств-участников СНГ «Об основах регулирования Интернета» от 16.05.2011 под Интернетом понимает глобальную информационно-телекоммуникационную сеть, связывающую информационные системы и сети электросвязи различных стран посредством глобального адресного пространства, основанная на использовании комплексов интернет-протоколов (Internet Protocol, IP) и протокола передачи данных (Transmission Control Protocol, TCP) и предоставляющая возможность реализации различных форм коммуникации, в том числе размещения информации для неограниченного круга лиц[[32]](#footnote-32).

В литературе, как правило, при характеристике сети «Интернет» неразрывно рассматриваются категории «виртуальность», «виртуальная реальность» и «виртуальное пространство»[[33]](#footnote-33).

Игровые процессы происходят непосредственно в «виртуальных мирах», или «виртуальных пространствах», определение которых встречается только в литературе. Несмотря на это судебная практика использует термин «виртуальный», не раскрывая его содержания[[34]](#footnote-34).

Как указывает В.С. Бабенко: «… слово «виртуальный» имеет латинские корни (virtualis – возможный), известно давно и даже в ряде случаев использовалось в математике и физике. (…) Подлинное возрождение в терминологии слово «виртуальный» получило в конце прошлого века. И второе пришествие этого термина в Россию произошло уже из англоязычной литературы (virtual). Все толковые словари английского языка, независимо от их солидности и объема, дружно определяют слово «виртуальный» как «проявляющий свойства некоторой вещи (явления), но не являющийся формально этой вещью (явлением)»[[35]](#footnote-35). В качестве синонимов часто используют термины «искусственный», «синтезированный», «иллюзорный», «кажущийся», «мнимый».

Кроме того, В.С. Бабенко в своей работе разделяет понятия «виртуальная реальность» и «виртуальность». Так виртуальность представляет феномен, означающий свойство объекта или процесса быть виртуальным. Различается объективная и субъективная виртуальность. Объективная виртуальность не зависит от сознания человека, в то время как субъективная существует в человеческом сознании. Таким образом, сеть «Интернет» обладает объективной виртуальностью. Виртуальная реальность в свою очередь – это некий иллюзорный мир, в который погружается и с которым взаимодействует человек-пользователь. Виртуальная реальность – это психологический феномен, и существует виртуальная реальность только в сознании человека. И в этом смысле виртуальную реальность следует рассматривать как особую форму субъективной реальности. Одним из условий создания виртуальной реальности системой виртуальной реальности является взаимодействие с человеком в реальном времени[[36]](#footnote-36).

Понятие виртуального мира обладает двояким содержанием: с одной стороны, это мир, объекты и процессы, которые обладают свойством виртуальности и могут существовать вне сознания человека, с другой стороны, это мир виртуальной реальности, в который погружается и с объектами которого может взаимодействовать пользователь системы виртуальной реальности[[37]](#footnote-37).

Ряд авторов отождествляют понятия сети «Интернет» и виртуального пространства[[38]](#footnote-38). Однако представляется наиболее правильной точка зрения А. Абдуджалилова, который указывает, что Интернет – это всемирная компьютерная сеть, подверженная в определенной мере юрисдикции отдельных государств, а виртуальное пространство – это мнимое общемировое квазитехнологическое пространство, созданное техническими средствами глобальной компьютерной сети «Интернет», в котором совершаются юридически значимые действия[[39]](#footnote-39).

Рассмотрев свойства Интернета и виртуального пространства, можно определить признаки, присущие MMORPG как виртуальному миру, – это стабильность и динамичность. Стабильность проявляется в том, что, виртуальный мир не прекращает своего существования при выключении компьютера конкретного игрока (как в однопользовательских играх). Динамичность же предполагает постоянное развитие этого мира[[40]](#footnote-40). То есть виртуальные миры находятся в непрерывном развитии, моделируемом компьютерными средствами, и, возвращаясь в виртуальный мир, покинувший его игрок застанет игру в новом состоянии.

**§ 3. Необходимость регулирования отношений с использованием игровых объектов нормами права реального мира**

Первой системообразующей проблемой настоящей дипломной работы является вопрос о необходимости «выделения» виртуальной собственности из рамок виртуального мира и регулирования складывающихся по ее поводу отношений нормами права реального мира. Следует ли признавать виртуальную собственность реальным объектом прав, существуют ли для этого серьезные предпосылки?

Виртуальные объекты значительной частью людей воспринимаются как реальные, существующие, имеющие действительную экономическую ценность и оборотоспособные[[41]](#footnote-41). Так, к примеру, британский ученый и гейм-дизайнер Р. Бартл указывает на два сформировавшихся у игроков MMORPG подхода к пониманию сущности внутриигровых объектов. Один из этих подходов заключается в том, что купля-продажа в виртуальном мире принципиально не отличается от купли-продажи в мире реальном, и, совершая «сделку», игрок приобретает право собственности на виртуальный объект[[42]](#footnote-42) – то есть налицо отношение к виртуальным ценностям как к объектам реального мира, подпадающим под регулирование правовыми нормами.

Помимо «простых пользователей» игрового контента реальную природу игровых объектов признают и некоторые исследователи. Р.С. Атаманов, анализируя с уголовно-правовой точки зрения состав мошенничества в онлайн-играх, предметом такого преступления признает блага, по поводу которых возникают, изменяются и прекращаются соответствующие отношения, и включает в их состав игровую валюту, игровые предметы и игровых персонажей[[43]](#footnote-43).

В.В. Архипов со ссылкой на работу Р. Бартла указывает[[44]](#footnote-44), что с позиции разработчика игры такое признание виртуальных объектов объектами реального мира невыгодно. Р. Бартл анализирует пять подводных камней, возникающих на пути признания объектов виртуальной собственности объектами регулирования права реального мира. Итак, один из них философский, два юридических и два, связанных с игровой механикой. Каждый из аргументов ценен с точки зрения юриспруденции, так как представляет собой результат междисциплинарного анализа.

Первый, философский, аргумент против признания виртуальной собственности объектом реальных прав свидетельствует о том, что виртуальная собственность не представляет собой осмысленную концепцию сама по себе. В виртуальном мире, действительно, виртуальная собственность представляет собой осмысленную концепцию и может принадлежать конкретным игрокам (их персонажам). Однако в реальном мире такая категория будет иметь смысл в зависимости от того, какое отношение к ней будет существовать в виртуальном мире. Отношение к виртуальным объектам как к осмысленной концепции реальных предметов может сложиться только вследствие недвусмысленного указания на это разработчика игры. Р. Бартл поясняет данную модель на примере карточной игры Magic: The Gathering, по правилам которой право собственности в реальном мире на задействованные игровые комплекты может переходить от игрока к игроку по результатам игры.

Далее мы сталкиваемся с двумя юридическими аргументами против признания виртуальной собственности реальной собственностью. Во-первых, при признании реальной ценности виртуальных объектов ответственность за обесценивание таких объектов и причинение имущественного ущерба их «владельцу» будет нести разработчик игры, активно развивающий виртуальный мир (что влечет обесценивание первоначальных игровых объектов), либо, наоборот, прекративший его поддерживать. Во-вторых, придавая виртуальной собственности значение реального актива, защищая имущественные интересы игроков, мы нивелируем игровой характер отношений, значение игры как альтернативного виртуального пространства, нарушаем баланс и принципы игры.

И, наконец, обратимся к двум «подводным камням» со стороны игровой механики. С одной стороны, признание виртуальной собственности реальным объектом запускает возможность оборота игровых ценностей, который запрещен пользовательскими соглашениями. И с другой стороны, такое признание будет вступать в противоречие с правом интеллектуальной собственности разработчиков игры на пользовательский контент.

Справедливо будет сказать, что вывод о необходимости выделения игровых объектов в качестве объектов, требующих регулирования нормами права реального мира, можно сделать только в заключительной части исследования, рассмотрев потенциальные модели такого регулирования.

Для проведения полноценного исследования по вопросу правовой природы игровых объектов в сети «Интернет» необходимо обратиться к одной из базовых правовых конструкций – категории объекта гражданских прав. Любопытно, что вопрос об объектах гражданских прав на протяжении всей истории российской цивилистики принадлежит к числу наименее разработанных, и в употреблении самого термина «объект права» господствует полная неопределенность[[45]](#footnote-45).

Согласно выводу, сделанному С.А. Свирковым в заключительной части своей статьи «К вопросу об объектах гражданских прав», объекты гражданских прав – это субстанции материального или идеального мира, которые характеризуются направленностью на них интересов участников соответствующих правоотношений, кроме того отвечающие требованиям обротоспособности и характеризующиеся установлением для них в законодательстве определенных правовых режимов[[46]](#footnote-46).

Статья 128 ГК РФ содержит следующий перечень объектов гражданских прав: вещи, включая наличные деньги и документарные ценные бумаги, иное имущество, в том числе безналичные денежные средства, бездокументарные ценные бумаги, имущественные права; результаты работ и оказание услуг; охраняемые результаты интеллектуальной деятельности и приравненные к ним средства индивидуализации (интеллектуальная собственность); нематериальные блага.

В научных статьях существует несколько тенденций причисления виртуальных объектов к тому или иному объекту гражданских прав. Ранее нами был сделан вывод, что виртуальный объект, исходя из признаков, присущих сети «Интернет», в любом случае представляет собой информацию.

Однако, как справедливо отмечает В.М. Богданов, в российской юридической литературе недостаточно разработан механизм включения информации в систему объектов гражданских прав. Современные исследователи зачастую стремятся охватить необыкновенно широкий круг информационных явлений, забывая о том, что далеко не во всех случаях информация приобретает качества именно объекта гражданских прав[[47]](#footnote-47).

Для разграничения отношений, требующих регулирования нормами права реального мира, и тех отношений, которые должны остаться исключительно в рамках виртуального пространства, воспользуемся популярной теорией «магического круга».

Идея «магического круга» состоит в том, что при причинении ущерба в игре, когда лицо действует согласно правилам, нормы реального права на него не будут распространяться. Общий смысл[[48]](#footnote-48) термина заключается в том, что пространство игры отделяется от реального мира вымышленной границей, магическим кругом. Когда в социальных отношениях имеет место игровой элемент, происходит разделение обыденного и сакрального. Данная концепция действует не только применительно к виртуальному пространству, но и к «обычным» играм, например, спортивным, то есть за причинение травмы в футболе игрок не будет нести ответственности.

Однако при умышленном нарушении правил магический круг перестает действовать. Тогда умышленный взлом аккаунта и кража подпадают по ст. 272 УК РФ[[49]](#footnote-49). Таким образом, используя тест магического круга, правообладатели игровых пространств могут защититься от необоснованных притязаний игроков в тех случаях, когда пользователи имеют основания для «снятия игровой вуали»[[50]](#footnote-50). В.В. Архипов в статье[[51]](#footnote-51) пишет, что существует разница между кражей в самой игре, где один аватар присваивает себе ценности другого, что, легитимируется пользовательскими соглашениями некоторых онлайн-игр, например, Ultima Online[[52]](#footnote-52), и взломом чужого аккаунта, то есть неправомерным доступом к компьютерной информации. Так первый случай, на наш взгляд, в большинстве случаев «не пройдет тест “магического круга”», в связи с чем останется только в рамках регулирования внутренними правилами онлайн-игры.

Также и организатор продажи (аукциона) виртуальных объектов за реальные деньги не может ссылаться на магический круг, потому что, очевидно, это влечет организацию расчетов между ним и покупателями, «продажу», прибыль и налоговые последствия.

Ситуация неопределенности в правовом режиме виртуальных объектов может иметь ряд негативных последствий не только для конечных пользователей онлайн-продукта, но и для разработчиков и правообладателей игр и даже государства. Для игроков позиция невмешательства государства в отношения, связанные с оборотом виртуальных товаров и пользованием игровым контентом, чревата отсутствием возможности защитить свои права как от мошенничества со стороны злоумышленников, так и от навязывания операторами игровых пространств своих правил пользования аккаунтом и произвольного лишения учетной записи и приобретенных игровых объектов. Правообладатели в свою очередь теряют прибыль от неустойчивого регулирования оборота внутриигровых объектов, что тормозит развитие виртуальных миров. И, наконец, государство не может в достаточной мере получить налоговый доход от владения гражданами игровыми объектами и совершаемых в их отношении сделок.

Однако это не свидетельствует о необходимости урегулирования любых ситуаций, возникающих внутри онлайн-игры, поскольку суть самой игры – предоставить игроку возможность действовать таким образом, как он не стал бы в реальной жизни[[53]](#footnote-53).

**Глава 2. Правовая природа игровых объектов**

Известно, что законодательство большинства стран не включает в себя нормы о правовой природе виртуальных объектов (товаров), которые могут быть приобретены пользователями за реальные деньги для удовлетворения своих потребностей в игре[[54]](#footnote-54). Обратившись к доктринальным источникам, рассматривающим правовую природу виртуальных объектов и смежные проблемы, можно отметить тенденцию выделения пяти моделей определения игровых объектов. В большинстве своём авторы указывают на то, что сложилась практика определения виртуальных ценностей тремя[[55]](#footnote-55) способами: как аналогии вещи и распространения на них норм о праве собственности; как результата интеллектуальной деятельности и распространения норм о лицензионных договорах; и концепция «невмешательства» государства в подобного рода отношения, иначе говоря, применение к виртуальной собственности норм об играх и пари[[56]](#footnote-56).

Помимо указанных моделей определения игровых объектов некоторыми юристами предлагается регулирование отношений, возникающих в связи с оборотом объектов виртуального мира, посредством распространения на такие отношения норм о возмездном оказании услуг.

И, наконец, наименее популярный[[57]](#footnote-57) в отечественной доктрине вариант – включение виртуальной собственности в состав «иного имущества» статьи 128 ГК РФ, а, следовательно, и возможность применения норм о неосновательном обогащении при посягательстве на такого рода «иное имущество».

Далее будет представлен подробный обзор каждого из подходов.

**§ 1. Распространение на игровые объекты норм о вещах и праве собственности**

Признание игровых объектов вещами и распространение на отношения, по поводу их оборота, норм о праве собственности на первый взгляд кажутся самым простым и логичным вариантом. Взаимосвязь очевидна: виртуальные, появляющиеся на экране компьютера здания, транспортные средства, оружие и амуниция так похожи на предметы реального мира, их можно продать и купить, украсть или потерять. Однако стоит оценить, действительно ли корректно с точки зрения современной цивилистической мысли причислять виртуальные, бестелесные объекты к вещам и распространять на них нормы о праве собственности.

Для начала обратимся к международному опыту.

В основном в азиатских правопорядках к отношениям, связанным с оборотом виртуальных объектов, применяются нормы, аналогичные праву собственности. Например, Министерство юстиции Тайваня издало постановление, в котором было указано, что объекты виртуальной собственности являются собственностью в правовом смысле, отчуждаемы и передаваемы, а кража таких объектов наказуема нормами уголовного права[[58]](#footnote-58).

В Китае предпринимаются активные действия по расследованию хищений игровых объектов и виртуальной валюты[[59]](#footnote-59). Также суд г. Бейджинг рассмотрел спор, в котором обязал правообладателя онлайн-игры возвратить пользователю украденный у него третьим лицом аккаунт, восстановив тем самым право первоначального владельца. В Китае существуют даже специальные методики расследования подобного рода дел[[60]](#footnote-60).

Такое регулирование отчасти логично, как пишет А.И. Савельев, потому что для охраны объекта нужно придать ему определенный (охраняемый) статус. Иначе мы не можем вести уголовное преследование лиц, которые «украли» объект, не являющийся объектом гражданских прав и в частности права собственности. Иначе говоря, нельзя украсть то, что не принадлежит потерпевшему. Любопытно, что практика ближайших соседей – Республики Беларусь – является менее консервативной по сравнению с отечественной: хорошо известен случай, когда белорусской милицией по заявлению игрока World of Tanks осуществлялся розыск украденного у него танка, и в конечном итоге этот игровой объект был возвращен владельцу[[61]](#footnote-61).

В США доктринальные разработки пришли к тому, что виртуальные объекты являются нематериальными объектами особого рода, занимая промежуточное положением между объектами интеллектуальной собственности и классическими объектами права собственности. Они не могут быть причислены полностью ни к одной категории, потому что, с одной стороны, существуют лишь на экране компьютера (нематериальны), а с другой – не всегда являются предметом творческого труда пользователя. При этом регулирование предлагается осуществлять, применяя по аналогии нормы о праве собственности.

Аргументация сторонников распространения на игровые объекты норм о праве собственности выглядит следующим образом: виртуальные объекты «обладают многими признаками, свойственными традиционным объектам», имеют потребительскую ценность, могут приобретаться и отчуждаться и не должны быть исключены из-под правовой охраны только потому, что первоначально выглядят незнакомыми[[62]](#footnote-62).

Интересный случай был рассмотрен судом США: Марк Брэг (Marc Bragg) заявил деликтный иск компании Linden Lab – правообладателю виртуального мира Second Life по поводу «конверсии», то есть неправомерного присвоения чужого имущества. Марк Брэг имел несколько земельных участков в Second Life, один из них он приобрел дешевле реальной стоимости, воспользовавшись недостатками программного кода, что являлось нарушением Правил оказания услуги. Linden Lab заблокировала и удалила его аккаунт, в том числе лишив игрока законно приобретенных участков. По факту Марком Брэгом был предъявлен иск, аналогичный виндикационному иску.[[63]](#footnote-63). Судебное дело Марка Брэга против Linden Lab говорит о возможности предъявления исков, предъявляемых в отношении утраты вещи, и в рамках существующего регулирования в США.

Далее А.И. Савельев в обоснование наделения игровых объектов статусом вещи приводит трудовую теорию Джона Локка, согласно которой право собственности принадлежит тому, чьим трудом создан объект. Опираясь на данную теорию можно утверждать, что виртуальные объекты, персонажи будут принадлежать пользователям, которые потратили на их развитие значительное количество своих сил и времени. Этот признак проводит параллель между виртуальными и реальными ценностями (валютой) – затраченное на их зарабатывание время. В.В. Архипов, основываясь на трудах Р.Бартла, описывает пять аргументов, которые приводят игроки в обоснование принадлежности права собственности на игровые объекты им[[64]](#footnote-64): «мне это принадлежит, поскольку я это купил», «мне это принадлежит, поскольку я это украл», «это принадлежит мне как продукт моего труда», «я продаю свое время», «мне это принадлежит, потому что меня вынудили это купить». С другой стороны, согласимся с существующей критикой этого подхода: вероятнее, что больше сил, труда и времени потратил разработчик игры, нежели игрок, добывая виртуальное золото. Тогда согласно этой теории право (какое бы то ни было) на эти объекты сохраняется у разработчика.

На наш взгляд, наиболее точно состояние отечественной цивилистической мысли отражает мнение Д.И. Степанова: «.. доктрина гражданского права так или иначе ориентирована на вещь как центральный объект, в связи с которым возникают правовые связи. Подобное положение, типичное, казалось бы, лишь для римского права, составляет характерную черту современного гражданского права России и отечественной науки права, что можно обозначить как вещноцентризм. Из этого проистекает стремление догмы частного права на построение правовых конструкций, в основе своей ориентированных на применимость к вещам или прочим материальным объектам. Особенно ярко подобная логика находит свое проявление в случае, когда она сталкивается с явлениями, которые не могут быть объяснены с позиции вещноцентризма (оборот имущественных прав, бездокументарные ценные бумаги, исключительные права на результаты творчества, наконец, деятельность в виде работ и услуг). Таким образом, многие правовые построения, правовые конструкции, признаваемые в догме права как *общее*, таковыми не являются…»[[65]](#footnote-65).

Вещи, как пишет С.Ю. Бадмаева, как объекты гражданских правоотношений характеризуются внутренними (качественными) и внешними признаками. Качественные характеристики существуют независимо от права и человека, они определяют объект как самостоятельное явление окружающей действительности с его неотъемлемыми естественными свойствами. Внешние характеристики есть проявления естественных свойств во вне и именно они имеют значение для права. Качество материальности обусловливает наличие или отсутствие физической (пространственной) обособленности. Между тем право придает значение не материальности как таковой, а характеру физического обособления, заменяемого при невозможности указанного обособления необходимыми регистрационными (учетными) процедурами. Если явление отвечает признакам материальности и физической обособленности, то оно является объектом вещных прав, при отсутствии указанных признаков - объектом других имущественных прав - обязательственных, корпоративных или интеллектуальных (исключительных)[[66]](#footnote-66).

Анализируя постулат вещноцентризма, отметим, что игровой объект – это не индивидуально-определенная вещь, поскольку он представляет собой часть программного кода, который может быть воспроизведен неограниченное количество раз. Ввиду особенностей информации как атрибута материи «право собственности» на нее отличается от права собственности на вещь. Отличие выражается в том, что данный информационный объект, будучи в собственности определенного лица, может находиться во владении и пользовании неопределенного круга других лиц. Так, право собственности на изобретение, удостоверенное патентом, принадлежит патентообладателю. Но опубликованным описанием соответствующего изобретения или полезной модели может воспользоваться любое лицо как для накопления своих знаний, так и для создания новых информационных объектов - новых изобретений, научных публикаций и т.д.[[67]](#footnote-67) Так и в отношении виртуальных объектов – во-первых, нельзя утверждать, что, такой объект обладает исключительными, присущими только ему характеристиками, поскольку он может быть копирован потенциально бесконечное число раз, и, во-вторых, находясь во «владении» игрока, он не выбывает из-под контроля правообладателя виртуального мира.

На наш взгляд, в условиях отечественной правовой действительности виртуальные объекты не могут регулироваться нормами о праве собственности и вещах, поскольку имеют ярко выраженный нематериальный, информационный характер. Есть предложения расширить категорию объектов ст. 128 ГК РФ виртуальными вещами, и даже придать виртуальным земельным участкам, зданиям, планетам и прочим подобным объектам статус недвижимости. На практике такие вещи будут становиться предметом договоров «купли-продажи». А.И. Савельев пишет: «Если подобные объекты станут распространенным объектом оборота, с большей долей вероятности для них может быть создана новая фикция – из чисто практических саоображений, чтобы использовать наиболее удобные и проработанные нормы»[[68]](#footnote-68). Правда, продолжая, он указывает, что ст. 128 ГК РФ и так содержит достаточно гибкие нормы, позволяющие без внесения в нее изменений охватить виртуальные объекты.

Обратимся к статье А.В. Лисаченко «Право виртуальных миров: новые объекты гражданских прав», где автор указывает, что игровые объекты хоть и реально не существуют, но являются не менее оборотными. В отношении игровых объектов пользователь может осуществлять всю триаду правомочий собственника: владеть, пользоваться и распоряжаться[[69]](#footnote-69). Кроме триады правомочий автор говорит о возможности извлекать доход из обладания такими объектами и о возможности их виндицирования, вне зависимости от именования механизма возврата. Так А.В. Лисаченко пишет о распространении на эти объекты права собственности либо «квазисобственности». Критика данного подхода выражается в том, что категория владения, бесспорно, подразумевает физическое обладание материально выраженной вещью, что противоречит естественной природе виртуальных объектов, поскольку «виртуальный» – это воображаемый, несуществующий[[70]](#footnote-70). Наравне с проблемой нематериальности потенциального объекта права собственности встает вопрос о зависимости реализации правомочий «собственника» виртуальных объектов от воли и действий оператора игрового процесса. Наделяя виртуальные объекты статусом вещи, мы сталкиваемся с проблемой зависимости такой вещи от программного продукта, от функционирования самой игры. А.И. Савельев[[71]](#footnote-71) проводит аналогию с зависимыми земельными участками, для которых предусмотрен сервитут.

При признании виртуальных объектов объектами права собственности, пользователь будет защищен не только от «кражи», но и от обесценивания. То есть разработчику придется компенсировать покупателю игровых объектов убытки, связанные с падением цены на объект, если он создаст что-то более привлекательное, или, наоборот, ухудшит характеристики первоначального объекта (например, разместив рядом иной объект). Индустрия многопользовательских онлайн-игр в этом не заинтересована. Возникает вопрос: если разработчики решат закрыть виртуальный проект, исходя из теории распространения норм о праве собственности, придется ли им выплачивать компенсацию игрокам – «собственникам» виртуальных объектов?

Сомнительно распространять на виртуальные объекты нормы о вещах, поскольку велика их специфика, в том числе нематериальный характер таких объектов. «В свое время специфика интеллектуальной собственности потребовала существенной корректировки классического права собственности, повлекшей в конечном итоге возникновение особого правового режима исключительных прав»[[72]](#footnote-72). А внутриигровые объекты аналогичны объектам интеллектуальной собственности по крайней мере в связи с отсутствием материальности и физической обособленности.

Между тем, природа игровых объектов аналогична правовой природе интернет-сайтов. На этот счет Е.С. Басманова пишет: «Интернет-сайт — это предназначенный для размещения в сети Интернет результат интеллектуальной деятельности, состоящий из статичной основы (базового элемента сайта), представляющей собой программный (объектный) код и порождаемые им визуальные отображения (дизайн сайта), и динамичного содержания (контента), представляющего собой совокупность разнородных объектов исключительных прав и иных материалов, системно расположенных в пределах базового элемента сайта. Авторами основы (базового элемента) Интернет-сайта являются веб-дизайнер (в части дизайна сайта), а также верстальщик и программист (в части программного (объектного) кода). Составителю Интернет-сайта принадлежат авторские права на осуществленный им подбор или расположение элементов содержания Интернет-сайта (составительство)[[73]](#footnote-73)».

Многие авторы считают распространение норм о вещах на виртуальные объекты слишком революционным решением[[74]](#footnote-74).

Радикально противоположной позицией признания игровых объектов вещами и распространения на них норм о праве собственности является точка зрения, согласно которой государство не должно вмешиваться в такого рода отношения, игровые объекты не являются объектами гражданских прав, и притязания в отношении них не подлежат судебной защите.

**§ 2. Применение положений об играх и пари**

Вариант «невмешательства» в регулирование отношений, опосредующих оборот игровых объектов, является главенствующим в отечественной судебной практике. Аргументация такого «невмешательства» всегда находится в плоскости отказа в защите требований, вытекающих из игр и пари.

В соответствии с пунктом 1 статьи 1062 ГК РФ требования граждан и юридических лиц, связанные с организацией игр и пари или с участием в них, не подлежат судебной защите, за исключением требований лиц, принявших участие в играх или пари под влиянием обмана, насилия, угрозы или злонамеренного соглашения их представителя с организатором игр или пари, а также требований, указанных в пункте 5 статьи 1063 настоящего Кодекса[[75]](#footnote-75).

Обратимся к судебной практике. Так мировой суд судебного участка № 352 Басманного района города Москвы 1 февраля 2011 года рассмотрел спор между пользователем онлайн-игры «Lineage 2» и ООО «Иннова Системс», организующей игровой процесс в MMORPG «Lineage 2». Игроком был предъявлен иск о возмещении ущерба, возникшего в связи блокировкой его игровых аккаунтов в «Lineage 2». Ущерб, по мнению истца, состоял в невозможности использования «арендованного» на 28 дней виртуального объекта в течение трех дней (срока блокировки), а также в сокращении срока ранее приобретенной платной подписки на игровой сервис. Суд отказал в удовлетворении иска со следующей аргументацией: «учетная запись истца была заблокирована ответчиком в связи с нарушением истцом правил игры. Между тем наличие или отсутствие в действиях пользователя нарушений правил игры относится к организации игрового процесса, таким образом, требования истца, связанные с участием в игре, в силу пункта 1 статьи 1062 ГК РФ не подлежат судебной защите»[[76]](#footnote-76).

В другом деле против ООО «Иннова Системс» рассматривался иск о признании недействительными сделок купли-продажи виртуальных предметов, заключенных истцом (пользователем MMORPG «Lineage 2» и «Rising Force On-line») с оператором игрового процесса - компанией ООО «Иннова Системс», и возврате уплаченных по ним денежных средств. По мнению истца, данные договоры были недействительны как противоречащие пункту 4 статьи 129 ГК РФ («Результаты интеллектуальной деятельности и приравненные к ним средства индивидуализации не могут отчуждаться или иными способами переходить от одного лица к другому») и заключенные под влиянием обмана (статья 179 ГК РФ). Ответчик возражал против удовлетворения иска, ссылаясь на то, что платные сервисы не являются обязательными для участия в игре, а предназначены для облегчения игрового процесса и получения дополнительных преимущественных привилегий в игре. Суд отказал в удовлетворении заявленных требований, указав, помимо прочего, что заявленное истцом требование не входит в перечень, приведенный в пункте 2 статьи 1062 ГК РФ, а потому возможность судебной защиты при оспаривании истцом предоставленной в рамках игрового процесса услуги в виде предоставления дополнительных возможностей для персонажа игрока исключается»[[77]](#footnote-77).

Такая практика нашла подтверждение и в позиции Президиума Московского городского суда от 24.05.2013 по делу № 44г-45[[78]](#footnote-78). Анализируя указанное решение, можно сделать вывод, что суд приравнивает денежные средства, использованные для приобретения дополнительных преимуществ в игре, к денежным средствам, потраченным вследствие участия в игре или пари по смыслу статьи 1062 ГК РФ. Однако в приведенном решении прослеживается положительная тенденция разграничения судом природы совершаемых игроком платежей, вследствие чего часть таких платежей может быть возвращена игроку из-за неправомерных действий оператора игрового процесса. В судебном решении не поясняется, какие денежные суммы подлежат возврату, однако, как указывает А.И. Савельев, можно предположить, что это суммы аванса, подлежащего возврату при досрочном расторжении договора, который был квалифицирован судом как «пользовательское соглашение на осуществление последним комплекса услуг и мероприятий развлекательного характера»[[79]](#footnote-79).

Гражданский кодекс не приводит определения игр и пари, поэтому обращаемся к ФЗ от 29.12.2006 № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр…»[[80]](#footnote-80):

Азартная игра - основанное на риске соглашение о выигрыше, заключенное двумя или несколькими участниками такого соглашения между собой либо с организатором азартной игры по правилам, установленным организатором азартной игры;

Пари - азартная игра, при которой исход основанного на риске соглашения о выигрыше, заключаемого двумя или несколькими участниками пари между собой либо с организатором данного вида азартной игры, зависит от события, относительно которого неизвестно, наступит оно или нет[[81]](#footnote-81).

В азартных играх используется категория выигрыша – денежных средств или иного имущества, в том числе имущественных прав, подлежащих выплате или передаче участнику азартной игры при наступлении результата азартной игры, предусмотренного правилами, установленными организатором азартной игры[[82]](#footnote-82). На практике основной целью азартной игры или пари является как раз возможность получения выигрыша, в то время как суть многопользовательских онлайн-играх состоит в самом процессе игры, участии в игровом процессе и удовлетворении потребностей в продвижении своего персонажа. Суть виртуального мира со своими законами, рынками, финансовыми организациями, персонажами и т.д. сводится к совершенствованию игрока до определенных уровней путем решения определенных задач, поставленных перед ним разработчиками. Вследствие совершения соответствующих действий персонаж получает награды, достигает нового «уровня» и т.д.[[83]](#footnote-83). Отказ в защите пользователей MMORPG, на наш взгляд, связан с подменой понятий. Такое решение проблемы, связанной с оборотом виртуальных товаров, аналогичен отказу в защите интересов покупателя игральных карт или шахмат, приравнивая куплю-продажу таких «игровых» товаров, к отношениям, вытекающим из игр и пари. Иначе говоря, ошибочно определен характер отношений и причина такого действия.

Большинство юристов, занимающихся проблематикой виртуальной собственности, указывают, что в онлайн-играх отсутствует возможность получения выигрыша, что характеризует MMORPG как неазартную игру. Однако, обратившись к популярным интернет-сайтам онлайн-игр, мы увидим, что операторами игрового процесса организовываются турниры среди участников онлайн-игры. По результатам соревнования игрок может получить весомый «трофей», обладающий экономической ценностью: игровую валюту, доступ к премиальным аккаунтам, игровые объекты[[84]](#footnote-84). Но не стоит рассматривать данную тенденцию как доказательство азартного характера всей MMORPG.

Если нормы об играх и пари можно применить к отношениям между пользователями, то отношения «игровая компания» - «потребитель» не могут быть защищены ст. 1062 ГК РФ. При подобном подходе нарушается баланс интересов. Провайдер вправе (и технически способен) восстановить свои нарушенные интересы с помощью самозащиты, иначе говоря, прекратить предоставление пользователю игрового контента, «отключить подписку», в то время как пользователь не обладает такими техническими возможностями и должен быть защищен судом.

Отношения в MMORPG отграничиваются от игр и пари по следующему признаку – в MMORPG нет условия, соглашения о выигрыше. Пользователя интересуют сам процесс пребывания, общения с другими игроками и прогресс его статуса в виртуальном мире. Причем достижение персонажем максимальных уровней не влечет остановки игры с последующей выплатой каких-либо призов и дивидендов[[85]](#footnote-85). Поэтому в отсутствие соглашения о выигрыше, заключенного с другими участниками или хотя бы с правообладателем (организатором игры), нельзя говорить об игре или пари в юридическом смысле[[86]](#footnote-86). Кроме того, в MMORPG можно проиграть конкретную битву, но не всю игру в целом, при этом возникает и обратный эффект – невозможно найти участника игры, который не проигрывал на всем ее протяжении.

Проанализируем мотивы законодателя «незащиты» отношений из игр и пари. Как ни странно, в зарубежных правопорядках отношения из игр и пари регулируются аналогичным образом. Например, в положении § 762 Германского гражданского уложения указано, что обязательство из игры или пари не устанавливается. Предоставленное на основании игры или пари не может быть истребовано к возврату. В соответствии со статьями 1965 - 1967 Французского гражданского кодекса закон не предоставляет никакого права на иск ввиду долга, вытекающего из игорного договора или из платежного обязательства по договору пари... То, что проигравший уплатил добровольно, он не может истребовать обратно[[87]](#footnote-87).

В Древнем Риме так же относились к обязательствам из игр и пари, не облеченный в форму стипуляции долг из игры не мог быть истребован посредством иска, однако, будучи уплаченным, не подлежал возврату. И даже, как указывает А.Г. Федотов, иногда влек санкции со стороны государства[[88]](#footnote-88). В настоящее время обязательства из игр и пари так же являются натуральными и не подлежат судебной защите.

Издавна полагают, что обязательства из игр и пари не подлежат защите по причине их «аморальности». Несмотря на то, что традиция и оставляет след в современном регулировании, в настоящее время подобный аргумент не может рассматриваться всерьез. Как иронизирует А.И. Савельев: «Не может участие в многопользовательской онлайн игре или виртуальном мире рассматриваться в качестве аморального поступка в условиях всеобщей распущенности»[[89]](#footnote-89).

Как отмечает А.Г. Федотов, в действительности отношения, вытекающие из участия в азартных играх и пари, лишены судебной защиты, потому что иначе такие сделки сразу оспаривались как совершенные под влиянием заблуждения, так как ни одна сторона не знает о том, событие совершится или нет. Участники неизбежно заблуждаются относительно одного или нескольких условий сделки. Но без этого игра и пари невозможны, это составляет их суть. Если в других совершенных с пороком воли натуральных (или исторически бывших натуральными) сделках его последующее устранение (например, одобрение надлежащим лицом сделки лица, не обладающего полной дееспособностью) делает сделку юридически действительной, то устранение порока воли (т.е. признание его юридически незначимым) в случае пари уничтожает само это правоотношение, поскольку признание обеими сторонами того, что лежащее в основе пари заблуждение не имеет юридического значения, означает бессмысленность и юридическую и имущественную смерть пари (игры)[[90]](#footnote-90).

Отказ государства от вмешательства в деятельность по обороту виртуальных товаров в сети «Интернет» вызывает некоторое недоумение, и, можно сказать, характеризуется недальновидностью законодателя, поскольку в настоящее время все большую долю в экономике занимает электронная коммерция. На межгосударственном уровне планомерно развиваются принципы налогообложения электронной коммерции. В 2014 году Организацией экономического сотрудничества и развития, куда входят 34 развитых государства, опубликованы для обсуждения рекомендации по налогообложению виртуальной экономики[[91]](#footnote-91). Любопытно отметить, что обладатели определенных игровых пространств, где осуществляются сделки с игровыми объектами, получают с каждой сделки отчисления, отдаленно напоминающие «налоговые». Общая сумма таких «налогов» одного только виртуального мира Entropia Universe оценивается примерно в 400 млн. долларов в год[[92]](#footnote-92).

Вопреки превалирующей в судебной практике тенденции отказа в защите прав пользователей MMORPG существует и противоположная (на наш взгляд, позитивная) практика. Например, обратимся к определению Ленинского районного суда г. Кемерово от 26.04.2013 по делу № 11-59/2013[[93]](#footnote-93). Суд апелляционной инстанции, отменяя решение мирового судьи, удовлетворил требования истца о защите прав потребителей и взыскании денежной суммы с ООО «Мэйл.Ру Геймз». В данном судебном решении указано на необоснованность применения судом первой инстанции норм глав 58 ГК РФ об играх и пари, поскольку в онлайн-игре отсутствует условие о выигрыше, то есть о денежных средствах или ином имуществе, в том числе имущественных правах, подлежащих выплате или передаче участнику азартной игры, предусмотренного правилами, установленными организатором азартной игры, в связи с чем отсутствует существенное условие «азартной игры» или «пари»[[94]](#footnote-94). Кроме того, суд применил нормы закона «О защите прав потребителей»[[95]](#footnote-95), поскольку истец выступал в качестве потребителя, заказав у ответчика для личных целей платную услугу в виде зачисления «золотых» (*учетных единиц – прим. мое*) для его учетной записи, но не смог воспользоваться данной услугой по причине блокировки ответчиком учетной записи истца, то есть одностороннего отказа от исполнения обязательств по оказанию услуги.

Также судом определено, что интерактивная компьютерная онлайн-игра является программой интерактивного типа («мультимедиа») для ЭВМ, поскольку программа интерактивного типа («мультимедиа») для ЭВМ - программа для всех видов персональных ЭВМ (в том числе для телевизионных игровых компьютерных приставок), основанная на диалоговом (интерактивном) взаимодействии пользователя с ЭВМ. Мнение Ленинского районного суда г. Кемерово разделяет большинство исследователей вопроса правовой природы виртуальной собственности. Например, Е.С. Котенко пишет, что использование мультимедийных продуктов не должно регулироваться нормами главы 58 ГК РФ, как это имеет место на практике[[96]](#footnote-96). В научных статьях прослеживается критика подхода к невмешательству государства в регулирование отношений, возникающих из онлайн-игр, со ссылкой на нормы об играх и пари.

Как отмечает Б.Семенюта, при определении характера возмездных отношений между пользователем онлайн-игры и ее организатором следует выбирать из двух моделей регулирования: посредством лицензионного договора или договора возмездного оказания услуг. Перейдем к анализу данных вариантов.

**§ 3. Квалификация игровых объектов как результата интеллектуальной деятельности и заключение лицензионного договора**

Рассмотрим подробнее, есть ли основания для регулирования спорных отношений посредством заключения лицензионных договоров.

Лицензионные договоры заключаются в отношении результатов интеллектуальной деятельности либо средств индивидуализации. Перечень объектов, составляющих категорию результата интеллектуальной деятельности, содержится в статье 1225 ГК РФ[[97]](#footnote-97). Дефиниция результата интеллектуальной деятельности в законодательстве отсутствует и выводится из доктринального толкования и анализа положений части четвертой ГК РФ. Результат интеллектуальной деятельности – это выраженный в объективной форме продукт интеллектуальной деятельности, именуемый в зависимости от его характера произведением науки, литературы, искусства, изобретением или промышленным образцом, имеющий идеальную природу. Правовой защите подлежит не форма выражения интеллектуальной деятельности, а ее содержание[[98]](#footnote-98).

Существует мнение, что со временем в рамках качественного изменения регулирования интеллектуальной собственности произойдет (скорее всего, постепенный и планомерный) отказ законодателя от обеспечения защитой всего перечня объектов с заменой их на единый объект интеллектуально-правовой охраны. Предпосылкой для выделения в законодательстве единого объекта является относительное сходство правовых режимов всех существующих сегодня результатов интеллектуальной деятельности[[99]](#footnote-99).

А.И. Савельев пишет, что в условиях невозможности применения к виртуальным объектам обычных норм о праве собственности, можно (так в основном и происходит) урегулировать эти отношения с помощью договорного права. В настоящее время соответствующие отношения рассматриваются в контексте лицензионных соглашений между правообладателем (оператором игрового процесса, разработчиком) и лицензиатом (пользователем, игроком). Оформляются такие отношения посредством различного рода пользовательских соглашений, представляющих собой click-wrap[[100]](#footnote-100) соглашения[[101]](#footnote-101). Такое регулирование обусловлено тем, что виртуальные игровые объекты – это не что иное, как программный код[[102]](#footnote-102), являющий частью основной компьютерной программы. Подписывая соглашения, пользователь получает возможность использовать дополнительные функциональные характеристики программного кода игры. Покупку виртуальных ценностей (игровых объектов, премиальных аккаунтов, внутриигровой валюты) можно охарактеризовать как внесение лицензионного платежа.

Данный вариант регулирования, на наш взгляд, является более предпочтительным, нежели определение игровых объектов как вещи, поскольку к особенностям лицензионных договоров на право использования результатов творческой деятельности относится нематериальная природа объекта договора, которая очевидна и для виртуальных предметов. Как справедливо отмечает О.В. Верина, «предметом лицензионного договора являются не отношения по поводу права собственности, а предоставление исключительного права (или монополии секретности обладателя ноу-хау). Эти права имеют, в принципе, имущественный характер, обусловленный монопольной природой исключительного права[[103]](#footnote-103).

Нематериальный характер игровых объектов и их существование исключительно в рамках виртуальных пространств свидетельствует о том, что такие объекты представляют собой информацию. Так же и объекты интеллектуальной собственности являются носителями определенной информации. Специфической проблемой для участия информации в гражданском обороте является проблема ее обособления от общего информационного массива, квалификации ее в виде отдельных объектов авторского или патентного права, ноу-хау и т.п. Отнесение информации к тем или иным объектам зависит от их природы и соответствия законодательно установленным критериям обособления. От отнесения информации к тому или иному объекту исключительного права или к коммерческой тайне зависит дальнейший правовой режим соответствующего результата творческой деятельности[[104]](#footnote-104).

В.В. Архипов в своей статье «Виртуальное право: основные проблемы нового направления юридических исследований» приводит критику применения норм о неисключительной лицензии к рассматриваемым отношениям, где указывает, что, исходя из действующих норм права, данный подход самый разумный, однако он не отвечает экономической составляющей отношений. Передача виртуальных объектов между пользователями по своему смыслу тяготеет к купле-продаже, а не уступке прав из лицензионного договора. Право же должно отражать экономическую действительность и служить интересам общества, а не наоборот.

Минусы регулирования отношений, опосредующих оборот игровых объектов, посредством заключения лицензионных соглашений:

1. Признавая соглашение между правообладателем и пользователем лицензионным договором, мы усложним отношения тем, что дальнейшая «перепродажа» виртуальных объектов будет по правовой природе сублицензионным договором, что не соответствует воли сторон. Например, очевидно, что у игрока (лицензиата) нет мотивов нести ответственность перед лицензиаром за действия сублицензиата при заключенном сублицензионном договоре. К тому же стоит отметить, что для заключения сублицензионного договора требуется согласие лицензиара, а в пользовательских соглашениях большинства онлайн-игр предусмотрен прямой запрет на передачу прав из лицензионного договора.
2. Пользовательские соглашения по своей сути являются договорами присоединения, разработанными исключительно правообладателем, оператором игрового процесса, в чем он обладает полной дискрецией. Пользователь является уязвимой, слабой стороной, и в спорах с правообладателем он заведомо проигрывает. Такое соглашение играет роль закона для виртуального пространства[[105]](#footnote-105).
3. Приобретение дополнительных игровых объектов (то есть части программного кода игры) и внесение лицензионного платежа сами по себе не дают пользователю никаких гарантий доступа к данным объектам. В лицензионных отношениях обязательство лицензиара исполнено в момент предоставления, зачисления игровых ценностей, дальнейшая «судьба» предоставленных объектов остается за рамками ответственности правообладателя и составляет проблему пользователя. Кроме того, при блокировке аккаунта никакого возмещения со стороны оператора игрового процесса не последует. В данном пункте хотелось бы отметить следующую любопытную тенденцию: блокировка аккаунта, то есть односторонний отказ от исполнения лицензионного соглашения правообладателя виртуального мира, возможна даже при нарушении внутренних игровых правил, которые не всегда отождествляются с Пользовательским соглашением, и по сути не могут составлять предмет лицензионного договора в чистом виде. Например, использование игроком ненормативной лексики в процессе игры в общем чате с другими участниками, просьбы о передаче игровых ценностей или информации, уничтожение техники союзников и даже обсуждение вопросов современной политики влечет применение «штрафных санкций» со стороны оператора игрового процесса и прекращение предоставления результата интеллектуальной деятельности для пользования игроком[[106]](#footnote-106).
4. Некорректно сводить правовые отношения, складывающиеся вокруг игровых объектов, исключительно к регулированию нормами договорного права, поскольку это противоречит представлению об обязательственном правоотношении как об относительном, связывающем только его участников[[107]](#footnote-107). Невозможно возложить всю ответственность на организатора игрового процесса, разработчика игры, поскольку даже они не имеют достаточных возможностей для контроля виртуального мира. Они не стоят между пользователем, обладающим виртуальным предметом, и неопределенным кругом лиц, от которых может исходить посягательство на игровой объект. Неосознанно обществом для регулирования отношений с игровыми объектами используется вещно-правовая модель, иначе говоря, переносятся нормы реального мира о праве собственности[[108]](#footnote-108).

Признавая виртуальные объекты результатами интеллектуальной деятельности, мы сталкиваемся с проблемой принадлежности этих объектов в тех виртуальных мирах, где возможно и широко распространено творчество самих пользователей игры, виртуального мира. Существует деление виртуальных миров на открытые и закрытые[[109]](#footnote-109). Открытые виртуальные миры позволяют их пользователям наиболее широко участвовать в создании новых игровых объектов не только с помощью «набора инструментов», предоставленных самим разработчиком, как в закрытых виртуальных мирах, но и посредством программного кода. В открытых мирах с наибольшей вероятностью можно говорить о том, что пользователь (игрок) получает исключительные права на свой вновь создаваемый на этой площадке виртуального мира объект. Существует практика, где девушка-дизайнер зарегистрировала свой аватар-персонаж в виртуальном мире Second Life в качестве товарного знака[[110]](#footnote-110). Доктриной признается, что в открытых виртуальных мирах игроки обладают исключительными правами на интеллектуальную собственность. Правда, стоит отметить, что все созданные объекты представляют собой не что иное, как программный код, и, «уходя» из виртуального мира, пользователь зачастую не может «забрать» результат его интеллектуальной деятельности, поскольку технически такой объект далеко не всегда может быть воспроизведен на другой платформе. Несмотря на то, что такой объект может существовать только в определенном виртуальном мире, есть возможность защитить его создателя, поскольку в число авторских прав входит право на неприкосновенность (подп. 4 п. 2 ст. 1255 ГК РФ)[[111]](#footnote-111). Стоит заметить, что сейчас идут разработки по созданию унифицированных платформ и языков программирования, что может повлечь нарастание интереса пользователей виртуальных миров в признании за ними прав на созданные их творческим трудом объекты.

В закрытых мирах (к которым относятся именно MMORPG) говорится о таких лицензионных условиях, где пользователь не обладает никаким правом на результат своей творческой деятельности. Правда стоит учитывать, что и творческой деятельности в закрытых мирах гораздо меньше, развитие игры и создание новых игровых предметов предусмотрено ее разработчиком. Необходимо обратить внимание на то, что в основном виртуальная собственность – это не пользовательский контент, за исключением открытых виртуальных миров, подобных Second Life, пользователь создает игровые объекты из предложенного разработчиком ограниченного набора функций и инструментов, и интеллектуальные права на такие объекты принадлежат разработчику. Главенствующей является позиция, согласно которой разработчику принадлежат авторские права на такие объекты, как программный код для базы ЭВМ и на аудиовизуальные отображения – эти две части и представляют собой объект виртуальной собственности[[112]](#footnote-112).

На наш взгляд, распространение норм о лицензионных договорах на спорные отношения в отличие от «вещной модели» регулирования имеет положительное свойство – признавая, что в закрытых виртуальных мирах (которых большинство) все права на внутриигровые объекты принадлежат правообладателю игры или гейм-дизайнеру, мы защищаем оборот от губительной тенденции наделения правообладателей виртуальных миров излишней ответственностью за действия третьих лиц и игроков (которых в виртуальном мире, как мы уже отмечали, может быть несколько десятков миллионов, и поведение которых с трудом поддается контролю со стороны оператора игрового процесса). Однако интересы игроков по-прежнему должны быть обеспечены, для решения данного вопроса обратимся к следующей модели регулирования – посредством применения норм о возмездном оказании услуг.

**§ 4. Модель возмездного оказания услуг**

Согласно пункту 1 статьи 779 ГК РФ по договору возмездного оказания услуг исполнитель обязуется по заданию заказчика оказать услуги (совершить определенные действия или осуществить определенную деятельность), а заказчик обязуется оплатить эти услуги.

Итогом исполнения договора об оказании услуг является некое нематериальное благо, которое получает заказчик[[113]](#footnote-113). Иначе говоря, со стороны игрока предоставляются денежные средства, а со стороны правообладателя игры не овеществленный результат, а доступ к игровому полю, дополнительным возможностям игры, а в широком смысле – возможность испытать определенные эмоции. В упомянутом выше Определении Московского городского суда сделан вывод, что оператор осуществляет комплекс услуг и мероприятий развлекательного характера.

А.И. Савельев пишет, что есть позиция, согласно которой отношения провайдера с пользователем по предоставлению доступа к игре или внутриигровым дополнительным объектам рассматриваются как оказание услуг. Для примера он приводит Пользовательское соглашение World of Tanks, где указано, что предоставление доступа к специальным возможностям игры осуществляется за плату и является услугой. В процессе использования таких возможностей пользователь получает внутриигровые ценности (игровая валюта, игровое имущество и т.п.), которые способствуют более быстрому или комфортному развитию в Игре. Услуги считаются оказанными в момент зачисления внутриигровых ценностей на учетную запись пользователя. Денежные средства, использованные Пользователем для приобретения внутриигровых ценностей, Владельцем Проекта и Администрацией не возмещаются, в том числе в связи с неиспользованием их в процессе игры или ее прекращением.

В.В. Архипов со ссылкой на мнение Р.Бартла указывает, что при оплате какого-то объекта реальными деньгами в игре, мы получаем от прежнего «собственника» услугу. Не придавая игровым ценностям статуса объекта права собственности реального мира, мы не может говорить о переходе прав на такие объекты вследствие их покупки посредством уплаты реальных денег. В данном случае один игрок, «продающий» виртуальные товары, оказывает другому игроку услугу по безвозмездной «уступке» какого-то объекта в игре, либо по переходу на его игровое поле[[114]](#footnote-114).

Как справедливо отмечает Б. Семенюта, поводом усомниться в квалификации «игровых» отношений как возмездного оказания услуг выступает лишь указание в пользовательских отношениях на доступ к результатам интеллектуальной деятельности[[115]](#footnote-115).

Косвенный аргумент в пользу определения такого рода отношений в качестве услуг можно вывести, проанализировав нормы Налогового кодекса Российской Федерации (далее – НК РФ) и правоприменительную практику на этот счет. Так в соответствии с нормой пп. 26 п. 2 ст. 149 НК РФ от обложения НДС освобождается реализация программ для ЭВМ и прав на использование указанных результатов интеллектуальной деятельности на основании лицензионного договора. Однако Верховный Суд РФ в Определении от 30.09.2015 № 305-КГ15-12154 по делу № А40-91072/14 указал, что основанием начисления налога послужил вывод инспекции о том, что предоставление возможности использования дополнительного функционала игры (ДФИ) в целях облегчения игрового процесса и более быстрого развития игрового персонажа, предоставляемая игрокам за плату, является самостоятельной услугой по организации игрового процесса, не подпадает под действие подпункта 26 пункта 2 статьи 149 НК РФ, реализация этой услуги подлежит налогообложению по налоговой ставке 18 процентов[[116]](#footnote-116).

«При рассмотрении дела суды установили, что общество является владельцем интерактивных многопользовательских компьютерных онлайн-игр, размещенных на сайтах в сети «Интернет», право пользования которыми предоставляется физическим лицам без внесения абонентской платы на основании лицензионного договора. При этом возможность использования дополнительного функционала игры предоставляется за плату и компенсируется пользователями путем перечисления денежных средств через агрегаторов платежей.

Суды согласились с выводами инспекции о том, что лицензионные соглашения, регулирующие взаимоотношения пользователей игровых процессов, являются смешанными и содержат в себе в том числе положения договора об оказании платных услуг, на которые установленная подпунктом 26 пункта 2 статьи 149 НК РФ льгота по налогу на добавленную стоимость не распространяется. Руководствуясь положениями статей 38, 146, НК РФ, суды пришли к выводу о наличии у общества обязанности по исчислению и уплате в бюджет налога на добавленную стоимость в отношении услуг по организации игрового процесса путем предоставления возможности использования дополнительного функционала игры за дополнительную плату.

При этом суды пришли к выводу об отсутствии оснований для переквалификации отношений по использованию дополнительного функционала игры (ДФИ), предоставляемого игрокам за плату в рамках лицензионного договора, поскольку условиями спорного соглашения установлен порядок определения цены получаемых услуг в виде оснащения игрового персонажа дополнительными привилегиями и оплата стоимости прав использования дополнительным функционалом осуществляется денежными средствами в размере стоимости определенного количества единиц измерения прав[[117]](#footnote-117).

Проничева Е.Ю. и Азизова Е.А. в своей статье приводят следующий аргумент в пользу определения отношений между провайдером и игроком как возмездного оказания услуг, а не лицензионного соглашения: «Когда пользователь покупает усовершенствованный танк или меч в онлайн-игре, он приобретает не набор пикселей, не мертвый исходный код, а возможность использовать танк или меч в игре, взаимодействуя при этом с другими игроками или искусственным интеллектом. (…) разработчик предоставляет пользователю именно услугу: обусловливает применение пользователем того или иного объекта в рамках игры, отображает объект для других игроков, обеспечивает его корректное взаимодействие с другими игроками и внутриигровыми объектами. В то же время по лицензионному договору лицензиар, как правило, обязуется только предоставить право использования объекта интеллектуальной собственности определенными способами, но не обеспечить реализацию лицензиатом таких прав»[[118]](#footnote-118).

Отчасти такой подход не отражает действительности, поскольку у организатора игрового процесса не предусмотрена ответственность (и на практике он ее не несет) за нарушения в работе игрового процесса, «кражу» виртуальных предметов другими пользователями виртуального мира либо их утрату в ходе игры. Признавая за правообладателем обязанность по оказанию услуги, мы должны были обязать его предоставлять игроку оплаченный им игровой предмет неограниченное количество раз в течение действия оплаченной «подписки» на данный предмет, вне зависимости от его утраты пользователем. Кроме того, как справедливо отмечает А.И. Савельев, услуга является оказанной в момент зачисления виртуальных ценностей[[119]](#footnote-119).

Таким образом, подводя итог сказанного в третьем и четвертом параграфах настоящей главы, можно предположить, что при реализации виртуальных товаров разработчик одновременно предоставляет лицензию на их использование в качестве объекта интеллектуальной собственности определенными способами и оказывает услугу по обеспечению их использования в игре[[120]](#footnote-120).

**§ 5. «Иное имущество»**

Следующий подход, нашедший отражение в юридической литературе, – включение объектов виртуальной собственности в состав «иного имущества» статьи 128 ГК РФ. Обоснование данной позиции зачастую рассматривается в контексте желания наделить пользователей онлайн-игр определенными правами в отношении «приобретенных» ими игровых объектов, вплоть до права собственности. Такое стремление обусловлено экономической ценностью рассматриваемых объектов и их инвестиционной привлекательностью.

Данную концепцию можно назвать «переходной» при наличии существующих сложностей в распространении на игровые объекты норм о праве собственности и отсутствии однозначного решения относительно правовой природы игровых объектов. Справедливо указывает ряд российских ученых, что утверждение о наличии у пользователя права собственности на виртуальные объекты является спорным и довольно «смелым» в рамках существующего отечественного правового регулирования и требует более детальной разработки.

Признание игровых объектов «иным имуществом» имеет существенный плюс – указывая, что виртуальные ценности – это имущество в правовом смысле, мы сможем защитить свои права путем предъявления иска о неосновательном обогащении. Такого рода иск носит субсидиарный характер и направлен на восстановление нарушенного права в тех случаях, когда мы не можем защитить его из других оснований: закона, договора, деликта и прочего[[121]](#footnote-121). Некоторую сложность привносит само понимание термина «имущество» в отечественном законодательстве. Так до сих пор нет четкой дефиниции имущества даже в рамках Гражданского кодекса РФ, определение варьируется от узкого понятия вещей и их совокупностей (п. 2 ст. 15 ГК РФ) до всей совокупности вещей, денег и ценных бумаг, имущественных прав, а также обязанностей субъекта (ст. 217, ст. 1112 ГК РФ). Есть еще более широкий подход – Европейского суда по правам человека – отождествляющий имущество со всеми закрепленными правами, которые способен доказать заявитель, в том числе денежными требованиями, основанными на договоре или на деликте, социальными льготами, лицензиями и прочим[[122]](#footnote-122).

Существующая вариативность в определении термина «имущество» свидетельствует о том, что категория имущества достаточно гибкая и изменчивая, способная «подстраиваться» под потребности и цели, преследуемые в конкретных отношениях. И представляется правильным, что, включив виртуальные объекты в состав «иного имущества», мы не нарушим стройности гражданско-правовой конструкции. Можно сделать заключение, что понятием «имущество» охватывается все то, что обладает экономической ценностью (имеет объективную ценность) для участников гражданского оборота и допускает передачу (переход) от одного лица к другому[[123]](#footnote-123).

Как указывает ряд исследователей[[124]](#footnote-124), несмотря на то, что статья 128 ГК РФ не содержит дефиниции объекта гражданских прав, в ней используется термин «благо», и в действительности объектами гражданских прав могут быть только блага, которые в свою очередь служат удовлетворению человеческих потребностей. Опираясь на представленную позицию, можно утверждать, что в состав термина «благо» можно включить и игровые объекты, обладающие экономической ценностью для правообладателей и пользователей онлайн-игр, и, несомненно, представляющие фискальный интерес для государства. Более того, такой подход оправдан с экономической точки зрения, поскольку игровые объекты имеют ярко выраженную коммерческую ценность, вовлечены в имущественный оборот и выступают в качестве товара. Поскольку фактически перечень статьи 128 ГК РФ не является исчерпывающим (благодаря содержанию термина «иное имущество»), представляется возможным причислить игровые объекты к объектам гражданских прав как раз в качестве «иного имущества». Признание виртуальных объектов «иным имуществом» является менее спорным с точки зрения отечественной правовой традиции, чем в отношении иных гражданско-правовых конструкций и понятий, в особенности вещей.

Тогда при признании игровых объектов иным имуществом мы можем использовать конструкцию взыскания неосновательного обогащения для защиты прав пользователей онлайн-игры. Неосновательное присвоение такого объекта другим игроком без правовых оснований будет влечь обязанность возврата в натуре либо при невозможности такого возврата – возмещение стоимости объекта[[125]](#footnote-125). Аналогично будут действовать нормы о неосновательном обогащении в случае необоснованного лишения пользователя оператором игрового процесса аккаунта либо отдельных игровых предметов, за которые игроком были внесены денежные средства. Обогащение будет выражено в размере средств, которые пользователь уплатил правообладателю[[126]](#footnote-126). Как известно, наличие между ними договорных отношений не препятствует применению норм о неосновательном обогащении[[127]](#footnote-127).

**Заключение**

Подводя итоги проведенного исследования, следует ответить на ряд поставленных в работе вопросов.

Анализируя научные публикации по заданной теме, возникали сомнения о принципиальной необходимости выделения виртуальных объектов и регулирования их с помощью норм права реального мира. Для наиболее полного ответа на данный вопрос, на наш взгляд, надо разделить две цепочки отношений, складывающихся в результате использования онлайн-игр: отношения между игроком и правообладателем виртуального мира (провайдером игрового процесса) и отношения между игроком и третьим лицом (в подавляющем большинстве случаев другим игроком). Для регулирования отношений между игроками разумно будет обратиться к теории «магического круга», которая часто фигурирует в работах юристов по спорной тематике. Идея «магического круга» состоит в том, что любая игра заключает в себе отдельное, оторванное от реального мира этическое пространство, внутри которого действуют иные правила, нежели в реальном мире. В таком случае, например, практика убийства других игроков не воспринимается как негативная[[128]](#footnote-128). Согласно данной концепции игровая виртуальная деятельность будет подчиняться реальному праву, если лицо, вступающее в нее, осознает, что его действия повлекут последствия для реального мира. Иначе говоря, поведение игроков не будет подчиняться нормам права до тех пор, пока не будет явного нарушения правил игры и негативных последствий в реальности. Порой, желание урегулировать все сферы жизни человека является избыточным и не влечет тех последствий, на которые оно нацелено. Так, можно сделать вывод, что нет необходимости придавать виртуальным объектам статус объектов гражданских прав и подчинять нормам права реального мира отношения внутри игры, поскольку игра представляет собой симулятор жизни человека, позволяющий «выйти» из действующего правового поля и совершать действия, недоступные в реальном мире. Но как только поведение третьего лица либо игрока нарушает обычные принятые правила игры и при этом влечет реальные имущественные последствия, необходимо дать защиту пострадавшему игроку. На наш взгляд, игровой характер отношений в MMORPG свидетельствует о том, что «кража» виртуальных объектов в игре, пусть даже и прямо не предусмотренная правилами игры, но возможная, не является наказуемой и не влечет каких-либо негативных имущественных последствий для лица, совершившего «кражу». Действия, не запрещенные правилами игры, представляют собой игровую ситуацию, риск наступления последствий которых лежит на самом лице, вступившем в такую онлайн-игру.

Далее, обращаясь к анализу отношений между правообладателем игры и ее пользователем, мы должны квалифицировать эти отношения отдельно. Отношения, опосредующие оборот виртуальных предметов между игроком и разработчиком, могут быть квалифицированы с точки зрения нескольких доктринальных теорий. На наш взгляд, необходимо отойти от наиболее распространенного в отечественной практике подхода – отказа в защите прав пользователя со ссылкой на нормы об играх и пари. Можно сказать, что основная цель участия в азартной игре – получение денежного (либо иного имущественного) выигрыша, желание обогатиться; удовлетворение своих потребностей в продвижении по турнирной таблице и получение удовольствия от процесса игры вторично. В онлайн-игре, напротив, исключая проведение локальных турниров, отсутствует какое-либо условие о выигрыше и сама по себе возможность завершения игры, виртуальный мир игр пребывает в постоянном движении и развитии, позволяя игроку участвовать в игре неограниченный период времени. Как отмечает большинство исследователей, сам процесс игры является первопричиной участия в онлайн-играх.

В большинстве своем отечественные юристы склоняются к обязательственному характеру отношений между оператором игрового процесса и пользователем игры.

Например, Б. Семенюта указывает, что при определении игры как результата интеллектуальной деятельности, а доступа к игровым объектам – в качестве акта использования программы для ЭВМ, пользовательское соглашение будет являться смешанным договором, включающим в себя как лицензионный договор, так и договор об оказании услуг[[129]](#footnote-129).

Так Е.Ю. Проничева и Е.А. Азизова в своей работе констатируют: «Представляется, что отношения по реализации виртуальных товаров являются комплексными и включают в себя отношения, связанные с интеллектуальной собственностью, а также услуги и имущественные отношения. Необходимо только правильно отделять одни отношения от других»[[130]](#footnote-130).

Ошибочно регулировать отношения вокруг оборота виртуальной собственности только посредством норм обязательственного права, поскольку это противоречит традиционному пониманию обязательственных правоотношений как связывающих только его участников. Такое регулирование входит в противоречие с особенностями, присущими игровым объектам, в отношении которых можно осуществлять правомочия, аналогичные владению, пользованию и распоряжению. Специфика виртуальных объектов исключает возможность тотального контроля за виртуальным предметом со стороны разработчика игры, сервис-провайдера; создатель виртуального мира не в состоянии в полной мере обеспечить игроку сохранность его игрового предмета и защиту от посягательств неограниченного круга третьих лиц. В такой ситуации правообладатель виртуального мира не будет нести ответственности за утрату или кражу игрового объекта. К тому же, как справедливо отмечает А.В. Лисаченко, для оформления прав на виртуальные объекты неосознанно и совершенно естественно используется вещно-правовая модель: копируются и переносятся по ту сторону дисплея отношения собственности. Вещно-правовой элемент виртуальных объектов слишком значителен для регулирования отношений, опосредующих их оборот, исключительно с помощью договорных конструкций. Кроме того, в настоящее время в связи с договорным регулированием отношений, опосредующих оборот игровых товаров, существует ситуация, при которой нарушен баланс прав и законных интересов пользователей виртуального мира с явным превалированием интересов разработчиков и правообладателей таких миров.

Однако необходимо помнить, что виртуальный, мнимый и бестелесный характер игровых объектов, которые по своей сути представляют информацию, не позволяет их приравнять непосредственно к вещам и регулировать нормами о праве собственности. «Получается известное смещение границ вещного и обязательственного права, и притом весьма хаотическое. Получается столь сложное переплетение обеих – в теории резко отделяемых – частей гражданского права, что зачастую трудно сказать, где кончается одна из них и начинается другая»[[131]](#footnote-131). Очевидно, что такие объекты существуют даже вне зависимости от определения их правовой природы, представляют экономическую ценность, участвуют в гражданском обороте и являются предметом инвестирования. Несмотря на наличие большого количества нуждающихся в осмыслении нюансов, виртуальные ценности представляют собой объект гражданских прав, вероятно, особый, обладающий существенной долей специфики. Исходя из этого, нам представляется правильным на переходном этапе причислять игровые объекты к «иному имуществу» в понимании статьи 128 ГК РФ.

**Список использованной литературы**

**Нормативные правовые акты и иные официальные документы**

1. Модельный закон Межпарламентской Ассамблеи государств-участников СНГ «Об основах регулирования Интернета». Принят на 36-м пленарном заседании Межпарламентской Ассамблеи государств-участников СНГ (Постановление № 36-9 от 16.05.2011) [Электронный ресурс, код доступа: <http://www.iacis.ru/upload/iblock/69c/09a_2011.pdf>]
2. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть первая) от 30.11.1994 № 51-ФЗ// СПС «КонсультантПлюс»
3. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть вторая) от 26.01.1996 № 14-ФЗ// СПС «КонсультантПлюс»
4. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая) от 18.12.2006 № 230-ФЗ// СПС «КонсультантПлюс»
5. Федеральный закон Российской Федерации от 27.07.2006 № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» // СПС «КонсультантПлюс»
6. Федеральный закон от 29.12.2006 № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации» // СПС «КонсультантПлюс»
7. Закон РФ от 07.02.1992 № 2300-1 «О защите прав потребителей»// СПС «КонсультантПлюс»
8. Указ Президента РФ от 17.03.2008 № 351 «О мерах по обеспечению информационной безопасности Российской Федерации при использовании информационно-телекоммуникационных сетей международного информационного обмена»// СПС «КонсультантПлюс»
9. Постановление Центральной избирательной комиссии России от 25.05.2011 № 12/130-6 «Об Инструкции по размещению данных Государственной автоматизированной системы Российской Федерации "Выборы" в сети Интернет» // СПС «КонсультантПлюс»
10. Письмо ФАС России от 03.08.2012 № АК/24981 «О рекламе алкогольной продукции в Интернете и печатных СМИ» //СПС «КонсультантПлюс».

**Материалы судебной практики**

1. Информационное письмо Президиума ВАС РФ от 11.01.2000 № 49-и «Обзор практики рассмотрения споров, связанных с применением норм о неосновательном обогащении»// СПС «КонсультантПлюс»
2. Определение Верховного Суда РФ от 30.09.2015 № 305-КГ15-12154 по делу № А40-91072/14// СПС «КонсультантПлюс»
3. Постановление ФАС Западно-Сибирского округа от 25.05.2012 по делу № А03-10143/2011// СПС «КонсультантПлюс»
4. Постановление Президиума Московского городского суда по делу от 24.05.2013 № 44г-45// СПС «КонсультантПлюс»
5. Определение Московского городского суда от 10.03.2011 по делу № 4г/1-1668;
6. Определение Басманного районного суда г. Москвы от 01.06.2011 по делу № 11-43/11 и делу № 11-115/09;
7. Решение Лефортовского районного суда г. Москвы от 25.11.2011 по делу № 2-3379/2011.
8. Определение Ленинского районного суда г. Кемерово от 26.04.2013 по делу № 11-59/2013

**Специальная литература**

1. Толстой В.С. Гражданское информационное право/ В.С. Толстой // СПС «КонсультантПлюс»

Гражданский кодекс Российской Федерации. Постатейный комментарий к главам 6 - 12, под ред. Л.В. Санниковой, Статут, М., 2014// СПС «КонсультантПлюс»

1. Архипов В.В. Виртуальная собственность: системные правовые проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр/ В.В. Архипов // Закон. 2014. № 9. С. 69 – 90
2. Архипов В.В. Виртуальное право: основные проблемы нового направления юридических исследований/ В.В. Архипов // Правоведение. 2013. № 2. С. 93-114.
3. Архипов В.В., Килинкарова Е.В., Мелащенко Н.В. Проблемы правового регулирования оборота товаров в сети Интернет: от дистанционной торговли до виртуальной собственности/ В.В. Архипов, Е.В. Килинкарова, Н.В. Мелащенко // Закон. 2014. № 6. С. 120 – 143
4. Дюранске Б.Т., Кейн Ш.Ф., Виртуальные миры, реальные проблемы (перевод с англ. Архипов В.В.)// Правоведение. 2013. № 2. С. 115 – 134
5. Савельев А.И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх / А.И. Савельев // Вестник гражданского права. 2014. № 1. С. 127 - 150.
6. Бабенко В.С. Виртуальная реальность: Толковый словарь терминов. /В.С. Бабенко// СПб. 2006. С. 3. [Электронный ресурс, код доступа: <http://bookre.org/reader?file=807245>]
7. Дашян М.С. Право информационных магистралей, Вопросы правового регулирования в сфере Интернет /М. С. Дашян. М., Волтерс Клувер. 2007. 287с.
8. Абдуджалилов А. Сущность и правовое положение виртуального пространства/ А. Абдуджалилов // Евразийский юридический журнал. 2014. № 3. С. 133
9. Котенко Е.С. Понятие и признаки мультимедийного продукта/ Е.С. Котенко // Lex russica. 2013. № 6. С. 601 – 615// СПС «КонсультантПлюс»
10. Минбалеев А.В. Основы правового регулирования сети Интернет/ А.В. Минбалеев // Право и кибербезопасность. 2014. № 1. С. 20 – 26// СПС «КонсультантПлюс»
11. Лисаченко А.В. Право виртуальных миров: новые объекты гражданских прав/ А. В. Лисаченко // Российский юридический журнал. 2014. № 2. С. 104 – 110
12. Проничева Е.Ю., Азизова Е.А. Виртуальный мир: вызов современному налогообложению/ Е.Ю. Проничева, Е.А. Азизова// Закон. 2014. № 9. С. 99.
13. Еременко В.И. О совершенствовании правового регулирования доменных имен в Российской Федерации/ В.И. Еременко // Законодательство и экономика. 2012. № 10. С. 41 - 64.// СПС «КонсультантПлюс»
14. Атаманов Р.С. Криминалистическая характеристика мошенничества в онлайн-играх/ Р.С. Атаманов// Российский следователь. 2011. № 21. М.. С. 2-3
15. Федосеева Н.Н. Виртуальное пространство как объект государственного контроля: к постановке проблемы/ Н.Н. Федосеева //Право и государство: теория и практика. 2010. № 10 (70). С.118-124.
16. Семенюта Б. Онлайн-игры: правовая природа отношений/ Б. Семенюта// Авторское право и смежные права. 2014. № 8. С. 38-45
17. Попов Р.М. Проблемы правового регулирования онлайновых игр: реальные законы в виртуальной реальности/ Р.М. Попов// Гражданин и право. 2010. № 10. С.72-75
18. Нуждин Т.А. Нетипичные объекты вещных прав в современной российской цивилистике: обзорно-критический анализ/ Т.А. Нуждин // Гражданин и право. 2010. № 7. С. 70-77.
19. Котова С.А., Виртуальная реальность как новая ценность постиндустриального общества// Российское государство и социально-экономические вызовы современности: сборник научных статей. 2015. М., Проспект., Т. 2, С. 359-363.
20. Котенко Е.С. Авторские права на мультимедийный продукт: Монография/ Е.С. Котенко. – М.: Проспект, 2013// СПС «КонсультантПлюс»
21. Свирков С.А. К вопросу об объектах гражданских прав/ С.А. Свирков//Актуальные проблемы российского права. 2012. № 1 (22). С. 102-116.
22. Степанов Д.И., Услуги как объект гражданских прав. – М.: Статут, 2005. – 349с., С. 168.
23. Агарков М.М. Обязательство по советскому гражданскому праву// Агарков М.М. Избранные труды по гражданскому праву. М.: АО «ЦентрЮрИнфоР», 2002. Т. 2
24. Куркина Н.В. Интеллектуальная деятельность и ее результаты как объекты гражданских прав/ Н.В. Куркина// Вестник Московского государственного областного университета. 2012. № 1. С. 44-48.
25. Халиуллина Л.Г. Права, обязанности и ответственность блогера как субъекта виртуальной коммуникации/ Л.Г. Халиуллина // Бизнес в законе. 2015. № 3. С. 168
26. Федотов А.Г. Игры и пари в гражданском праве/ А.Г. Федотов // Вестник гражданского права. 2011. № 2. Том. 11// СПС «КонсультантПлюс»
27. Невзоров И.В. Интеллектуальная собственность в 2114 году. Стремясь угадать будущее / И.В. Невзоров// Закон. 2014. № 5. С. 51 – 56// СПС «КонсультантПлюс»
28. Павлина С. Виртуальная собственность (перевод с англ. Козловская Е.) [электронный ресурс, код доступа: <http://www.allstevepavlina.ru/virtual-real-estate>] дата обращения 20.04.2016.
29. Кнорре А.В. Стратегическое взаимодействие в онлайн-играх: взгляд из теории игр. [электронный ресурс]: http://cyberleninka.ru/article/n/strategicheskoe-vzaimodeystvie-v-onlayn-igrah-vzglyad-iz-teorii-igr#ixzz47yQFnas6 (дата обращения: 12.04.2016)
30. Богданов, В. М. Информация как объект гражданских прав: автореф. дис канд. юрид. наук. / В. М. Богданов.- Екатеринбург, 2005. - 23с.
31. Бадмаева, С. Ю. Объекты вещных прав в российском гражданском праве : автореф. дис. канд. юрид. наук. / С. Ю. Бадмаева, - М., 2008. - 28с.
32. Басманова, Е. С. Интернет - сайт как объект имущественных прав : автореф. дис. канд. юрид. наук./ Е. С. Басманова. - М., 2010. - 30с.
33. Верина, О. В. Лицензионные договоры на объекты интеллектуальной собственности и информацию : автореф. дис. канд. юрид. наук./ О.В. Верина. - М., 1997. - 24с.

Oliver Chiang. Интервью в блоге журнала «Форбс» [Электронный ресурс, код доступа: http://www.forbes.com/sites/oliverchiang/2010/11/13/meet-the-man-who-just-made-a-cool-half-million-from-the-sale-of-virtual-property] (дата обращения: 10.03.2015)

**Интернет-ресурсы**

[электронный ресурс]: <http://worldoftanks.ru> (дата обращения: 15.04.2016)

[электронный ресурс]: <http://web.json.ru/poleznye_materialy/free_market_watches/analytics/online_games_market_in_russia_and_in_the_world_2009-2013> (дата обращения: 20.02.2016)

1. Федосеева Н.Н. Виртуальное пространство как объект государственного контроля: к постановке проблемы//Право и государство: теория и практика. 2010. № 10 (70). С.118-124. [↑](#footnote-ref-1)
2. Халиуллина Л.Г. Права, обязанности и ответственность блогера как субъекта виртуальной коммуникации// Бизнес в законе. 2015. № 3. С. 168 [↑](#footnote-ref-2)
3. Еременко В.И. О совершенствовании правового регулирования доменных имен в Российской Федерации // Законодательство и экономика. 2012. № 10. С. 41 - 64.// СПС «КонсультантПлюс» [↑](#footnote-ref-3)
4. Федеральный закон от 27.07.2006 № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации»// СПС «КонсультантПлюс» [↑](#footnote-ref-4)
5. п. 1 ст. 10.2 Федерального закона от 27.07.2006 № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации»// СПС «КонсультантПлюс» [↑](#footnote-ref-5)
6. MMORPG расшифровывается и переводится как «массивная многопользовательская ролевая онлайн-игра» для таких игр характерно наличие вымышленного мира, в котором игроки принимают на себя роли отдельных героев, развивающихся по мере игры. Игроки находятся в мире одновременно и могут взаимодействовать различными способами. (цитата Архипова В.В. Виртуальная собственность: системные правовые проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр // Закон. 2014. № 9. С. 70). MMORPG отличаются от однопользовательских и небольших сетевых ролевых игр не только множеством игроков, но и виртуальным миром, который продолжает существовать в отсутствие игрока. Виртуальный мир поддерживается издателем игры. (Лисаченко А.В. Право виртуальных миров: новые объекты гражданских прав // Российский юридический журнал. 2014. № 2. С. 105) [↑](#footnote-ref-6)
7. [электронный ресурс]: <http://worldoftanks.ru> (дата обращения: 15.04.2016) [↑](#footnote-ref-7)
8. Лисаченко А.В. Указ.соч. С. 106 со ссылкой на <http://lenta.ru/news/2012/04/05/entropia>. [↑](#footnote-ref-8)
9. См. напр., <http://web.json.ru/poleznye_materialy/free_market_watches/analytics/online_games_market_in_russia_and_in_the_world_2009-2013> [↑](#footnote-ref-9)
10. Дюранске Б.Т., Кейн Ш.Ф., Виртуальные миры, реальные проблемы (перевод с англ. Архипов В.В.)// Правоведение. 2013. № 2. С. 119) со ссылкой на Luchtarowicz A. Virtual Kingdom Richer than Bulgaria// BBC News. 2002 Mar.29. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/1899420.stm> [↑](#footnote-ref-10)
11. Пунктом 4.3.5. Пользовательского соглашения World of Tanks запрещается передавать права в отношении Игры, включая ее Дополнительные возможности, в коммерческих или некоммерческих целях третьим лицам, в том числе путем передачи Аккаунта, заключения договора или иным способом.   
    <http://legal.ru.wargaming.net/?EULA> [↑](#footnote-ref-11)
12. По одной из оценок только в 2007 году оборот вторичного рынка игровых товаров составил один миллиард долларов США (Дюранске Б.Т., Кейн Ш.Ф. Указ. соч.. С. 119) со ссылкой на Wu S.Virtual Goods: The Next Big Business Model// Tech-Crunch.com.2007.June 2. <http://techcrunch.com/2007/06/20/virtual-goods-the-next-big-business-model> [↑](#footnote-ref-12)
13. Такая конвертация возможна в ряде онлайн-игр либо напрямую, либо посредством специальных сайтов. Анализ схемы вывода денежных средств из виртуальных миров лежит за рамками настоящего исследования. [↑](#footnote-ref-13)
14. Савельев А.И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. 2014. № 1. С. 139 [↑](#footnote-ref-14)
15. Невзоров И.В. Интеллектуальная собственность в 2114 году. Стремясь угадать будущее // Закон. 2014. № 5. С. 53. [↑](#footnote-ref-15)
16. Архипов В.В. Виртуальная собственность: системные правовые проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр // Закон. 2014. № 9. С. 70. [↑](#footnote-ref-16)
17. Павлина С. Виртуальная собственность (перевод с англ. Козловская Е.) [электронный ресурс, код доступа]: <http://www.allstevepavlina.ru/virtual-real-estate> дата доступа: 20.04.2016. [↑](#footnote-ref-17)
18. Лисаченко А.В. Указ. соч. С. 107 [↑](#footnote-ref-18)
19. Лисаченко А.В. Там же. со ссылкой на Басманову Е.С., Интернет-сайт как объект имущественных прав. автореф. дис. канд .юрид. наук./ Е.С. Басманова. - М., 2010. [↑](#footnote-ref-19)
20. К примеру, существует виртуальный мир Second Life, который не в полной мере является онлайн-игрой, поскольку пользовательский контент здесь формируется пользователями максимально свободно и далеко не всегда имеет игровой характер. [↑](#footnote-ref-20)
21. Архипов В.В., Килинкарова Е.В., Мелащенко Н.В. Проблемы правового регулирования оборота товаров в сети Интернет: от дистанционной торговли до виртуальной собственности // Закон. 2014. № 6. С. 140. [↑](#footnote-ref-21)
22. Oliver Chiang. Интервью в блоге журнала "Форбс"// [Электронный ресурс, код доступа]: http://forbes.com/sites/oliverchiang/2010/11/13/meet-the-man-who-just-made-a-cool-half-milhon-from-the-sale-of-virtual-propertv (дата обращения: 10.03.2015) [↑](#footnote-ref-22)
23. Архипов В.В. Виртуальное право: основные проблемы нового направления юридических исследований// Правоведение. 2013. № 2. С. 105 [↑](#footnote-ref-23)
24. Архипов В.В. Виртуальная собственность: системные правовые проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр. С. 75 [↑](#footnote-ref-24)
25. Архипов В.В., Килинкарова Е.В., Мелащенко Н.В. Указ. соч. С. 139 [↑](#footnote-ref-25)
26. Федеральный закон Российской Федерации от 27.07.2006 № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации»// СПС «КонсультантПлюс» [↑](#footnote-ref-26)
27. Постановление ЦИК России от 25.05.2011 № 12/130-6 «Об Инструкции по размещению данных Государственной автоматизированной системы Российской Федерации "Выборы" в сети Интернет»// СПС «КонсультантПлюс». [↑](#footnote-ref-27)
28. Указ Президента РФ от 17.03.2008 № 351 «О мерах по обеспечению информационной безопасности Российской Федерации при использовании информационно-телекоммуникационных сетей международного информационного обмена»// СПС «КонсультантПлюс». [↑](#footnote-ref-28)
29. Письмо ФАС России от 03.08.2012 № АК/24981 «О рекламе алкогольной продукции в Интернете и печатных СМИ» //СПС «КонсультантПлюс». [↑](#footnote-ref-29)
30. Архипов В.В., Килинкарова Е.В., Мелащенко Н.В. Указ. соч. С. 122 [↑](#footnote-ref-30)
31. Минбалеев А.В. Основы правового регулирования сети Интернет // Право и кибербезопасность. 2014. № 1. // СПС «КонсультантПлюс». [↑](#footnote-ref-31)
32. Модельный [закон](consultantplus://offline/ref=7B7D194CF6E73A78239ABFDA1F6E71456C7EE785EA6BFEA38C9814B9f6R3L) Межпарламентской Ассамблеи государств-участников СНГ «Об основах регулирования Интернета». Принят на 36-м пленарном заседании Межпарламентской Ассамблеи государств-участников СНГ (Постановление № 36-9 от 16.05.2011) [Электронный ресурс]: <http://www.iacis.ru/upload/iblock/69c/09a_2011.pdf> (дата обращения: 10.02.2015). [↑](#footnote-ref-32)
33. См. напр., Котенко Е.С. Понятие и признаки мультимедийного продукта // Lex russica. 2013. № 6. // СПС «КонсультантПлюс», Котова С.А., Виртуальная реальность как новая ценность постиндустриального общества// Российское государство и социально-экономические вызовы современности: сборник научных статей. 2015. М., Проспект., Т. 2, С. 359-363. [↑](#footnote-ref-33)
34. См. напр., Постановление ФАС Западно-Сибирского округа от 25.05.2012 по делу № А03-10143/2011// СПС «КонсультантПлюс» [↑](#footnote-ref-34)
35. Бабенко В.С. Виртуальная реальность: Толковый словарь терминов. СПб. 2006. С. 3. [Электронный ресурс, код доступа]: <http://bookre.org/reader?file=807245> (дата обращения: 10.03.2016) [↑](#footnote-ref-35)
36. Бабенко В.С. Указ. соч. С. 7 [↑](#footnote-ref-36)
37. Бабенко В.С. Указ. соч. С. 8. [↑](#footnote-ref-37)
38. См. напр., Дашян М.С. Право информационных магистралей, Вопросы правового регулирования в сфере Интернет /М. С. Дашян. М., Волтерс Клувер. 2007. С. 74. [↑](#footnote-ref-38)
39. Абдуджалилов А. Сущность и правовое положение виртуального пространства // Евразийский юридический журнал. 2014. № 3. С. 133 [↑](#footnote-ref-39)
40. Савельев А.И. Указ. соч. С. 129 [↑](#footnote-ref-40)
41. Лисаченко А.В. Указ. соч. С. 105 [↑](#footnote-ref-41)
42. Архипов В.В. Виртуальная собственность: системные правовые проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр. С. 84 [↑](#footnote-ref-42)
43. Атаманов Р.С. Криминалистическая характеристика мошенничества в онлайн-играх// Российский следователь. 2011. № 21. С. 3 [↑](#footnote-ref-43)
44. Архипов В.В. Виртуальная собственность: системные правовые проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр. С. 82 [↑](#footnote-ref-44)
45. Степанов Д.И. Услуги как объект гражданских прав/ Д.И. Степанов – М.: Статут, 2005. С. 168. со ссылкой на Агаркова М.М. Обязательство по советскому гражданскому праву/ Агарков М.М. Избранные труды по гражданскому праву. М.: АО «ЦентрЮрИнфоР», 2002. Т. 2 С. 189 [↑](#footnote-ref-45)
46. Свирков С.А. К вопросу об объектах гражданских прав // Актуальные проблемы российского права. 2012. № 1 (22). С. 116. [↑](#footnote-ref-46)
47. Богданов, В. М. Информация как объект гражданских прав: автореф. дис канд. юрид. наук. / В. М. Богданов.- Екатеринбург, 2005. - 23с. [↑](#footnote-ref-47)
48. Архипов В.В. Виртуальное право: основные проблемы нового направления юридических исследований. С. 112. [↑](#footnote-ref-48)
49. Савельев А.И. Указ. соч. С. 138. [↑](#footnote-ref-49)
50. Архипов В.В. Виртуальное право. Там же. [↑](#footnote-ref-50)
51. Архипов В.В. Виртуальная собственность. С. 72 [↑](#footnote-ref-51)
52. Архипов В.В. Виртуальная собственность. С. 70. [↑](#footnote-ref-52)
53. Савельев А.И. Указ. соч. С. 137 [↑](#footnote-ref-53)
54. Проничева Е.Ю., Азизова Е.А. Виртуальный мир: вызов современному налогообложению // Закон. 2014. № 9. С. 99. [↑](#footnote-ref-54)
55. Савельев А.И. Указ. соч. С. 131 [↑](#footnote-ref-55)
56. Как справедливо указывают в своей статье Б.Т. Дюранске и Ш.Ф. Кейн, среди юристов существует еще одна точка зрения в пользу невмешательства государства в регулирование отношений по поводу оборота виртуальной собственности: «судебное вмешательство в определение вопроса о том, кому принадлежит виртуальная «костедробительная булава» - это напрасная трата ценного времени суда». [↑](#footnote-ref-56)
57. Архипов В.В. Виртуальная собственность стр. 80 [↑](#footnote-ref-57)
58. Савельев А.И. Указ. соч. С. 139. [↑](#footnote-ref-58)
59. Несмотря на такую тенденцию, вероятно, правоохранительные органы Китая не всегда в состоянии обеспечить защиту интересов потерпевшего игрока. В СМИ нашел отражение случай реального убийства одним из игроков MMORPG своего товарища, который перепродал принадлежащий первому виртуальный меч. Тогда полиция Китая отказала в расследовании дела о краже, вследствие чего потерпевшей решил самостоятельно отомстить обидчику. (см. Лисаченко А.В. Указ. соч. С. 105) [↑](#footnote-ref-59)
60. Савельев А.И. Указ. соч. С. 139. [↑](#footnote-ref-60)
61. Лисаченко А.В. Указ. соч. С. 105 [↑](#footnote-ref-61)
62. Савельев А.И. Указ. соч. С. 139. [↑](#footnote-ref-62)
63. Там же. С. 141. [↑](#footnote-ref-63)
64. Архипов В.В. Виртуальная собственность: системные правовые проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр. С. 84. [↑](#footnote-ref-64)
65. Степанов Д.И. Там же. С. 169. [↑](#footnote-ref-65)
66. Бадмаева, С. Ю. Объекты вещных прав в российском гражданском праве : автореф. дис. канд. юрид. наук. / С. Ю. Бадмаева, - М., 2008. - 28с. [↑](#footnote-ref-66)
67. Толстой В.С. Гражданское информационное право// СПС «КонсультантПлюс» [↑](#footnote-ref-67)
68. Савельев А.И. Указ. соч. С. 142. [↑](#footnote-ref-68)
69. Лисаченко А.В. Указ. соч. С. 108. [↑](#footnote-ref-69)
70. Там же. С. 104. [↑](#footnote-ref-70)
71. Савельев А.И. Указ. соч. С. 142. [↑](#footnote-ref-71)
72. Там же. С. 143. [↑](#footnote-ref-72)
73. Басманова, Е. С. Интернет - сайт как объект имущественных прав : автореф. дис. канд. юрид. наук./ Е. С. Басманова. - М., 2010. - 30с. [↑](#footnote-ref-73)
74. См. напр., Савельев. А.И. Указ. соч. С. 141., Нуждин Т.А. Нетипичные объекты вещных прав в современной российской цивилистике: обзорно-критический анализ // Гражданин и право. 2010. № 7. С. 70-77. [↑](#footnote-ref-74)
75. п. 5 ст. 1063 ГК РФ: «В случае неисполнения оператором лотереи, организатором игр указанной в [пункте 4](consultantplus://offline/ref=D8BD5E53C6B70EDDBEEF963A91014F1D41AA757413FFD8E278ACE8C70BF98E1FFD152Fr5x0O) настоящей статьи обязанности участник, выигравший в лотерее, тотализаторе или иных играх, вправе требовать от оператора лотереи, организатора игр выплаты выигрыша, а также возмещения убытков, причиненных нарушением договора со стороны оператора лотереи, организатора игр». [↑](#footnote-ref-75)
76. Савельев А.И. Указ.соч. С. 132 со ссылкой на Решение мирового суда судебного участка № 352 Басманного района г. Москвы от 01.02.2011 по делу № 2-01/11. [↑](#footnote-ref-76)
77. Савельев А.И. Там же. со ссылкой на Решение Лефортовского районного суда г. Москвы от 25.11.2011 по делу № 2-3379/2011. [↑](#footnote-ref-77)
78. Постановление Президиума Московского городского суда по делу от 24.05.2013 № 44г-45. [↑](#footnote-ref-78)
79. Савельев А.И. Указ. соч. С. 134. [↑](#footnote-ref-79)
80. Федеральный закон от 29.12.2006 № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации» (Далее – Закон о регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр)// СПС «КонсультантПлюс». [↑](#footnote-ref-80)
81. Пункты 1 и 2 статьи 4 Закона о регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр// СПС «КонсультантПлюс». [↑](#footnote-ref-81)
82. Пункт 4 статьи 4 Закона о регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр// СПС «КонсультантПлюс». [↑](#footnote-ref-82)
83. Котенко Е.С. Указ. соч. [↑](#footnote-ref-83)
84. См. напр., http://worldoftanks.ru/ru/news/pc-browser/tournaments/2\_may\_tourneys/ [↑](#footnote-ref-84)
85. Савельев А.И. Указ. соч. С. 134 [↑](#footnote-ref-85)
86. Там же. С. 135 [↑](#footnote-ref-86)
87. Федотов А.Г. Игры и пари в гражданском праве// Вестник гражданского права. 2011. № 2. Том. 11// СПС «КонсультантПлюс» [↑](#footnote-ref-87)
88. Федотов А.Г. Там же. [↑](#footnote-ref-88)
89. Савельев А.И. Указ. соч. С. 137. [↑](#footnote-ref-89)
90. Федотов А.Г. Указ. соч. [↑](#footnote-ref-90)
91. Проничева Е.Ю., Азизова Е.А., Указ. соч. С. 97 [↑](#footnote-ref-91)
92. Лисаченко А.В. Указ. соч. С. 106 со ссылкой на <http://lenta.ru/news/2012/04/05/entropia>. [↑](#footnote-ref-92)
93. Определение Ленинского районного суда г. Кемерово от 26.04.2013 по делу № 11-59/2013. [↑](#footnote-ref-93)
94. Семенюта Б. Онлайн-игры: правовая природа отношений// Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права. 2014. № 8. С. 41. [↑](#footnote-ref-94)
95. Закон РФ от 07.02.1992 № 2300-1 «О защите прав потребителей»// СПС «КонсультантПлюс» [↑](#footnote-ref-95)
96. Котенко Е.С. Авторские права на мультимедийный продукт: Монография. – М.: Проспект, 2013// СПС «КонсультантПлюс» [↑](#footnote-ref-96)
97. Результатами интеллектуальной деятельности и приравненными к ним средствами индивидуализации юридических лиц, товаров, работ, услуг и предприятий, которым предоставляется правовая охрана (интеллектуальной собственностью), являются: 1) произведения науки, литературы и искусства; 2) программы для электронных вычислительных машин (программы для ЭВМ); 3) базы данных; 4) исполнения; 5) фонограммы; 6) сообщение в эфир или по кабелю радио- или телепередач (вещание организаций эфирного или кабельного вещания); 7) изобретения; 8) полезные модели; 9) промышленные образцы; 10) селекционные достижения; 11) топологии интегральных микросхем; 12) секреты производства (ноу-хау); 13) фирменные наименования; 14) товарные знаки и знаки обслуживания; 15) наименования мест происхождения товаров; 16) коммерческие обозначения. [↑](#footnote-ref-97)
98. Куркина Н.В., Интеллектуальная деятельность и ее результаты как объекты гражданских прав/ Н.В. Куркина// Вестник Московского государственного областного университета: Серия «Юриспруденция».  
    2012. № 1. С. 46. [↑](#footnote-ref-98)
99. Невзоров И.В. Указ. соч. [↑](#footnote-ref-99)
100. Click-wrap соглашения – это договоры, заключаемые в сети «Интернет» с предоставлением возможности ознакомиться с условиями договора и в случае согласия — нажать кнопку “I accept” (Я согласен). [↑](#footnote-ref-100)
101. Савельев А.И Указ. соч. С. 143. Со ссылкой на Савельев А.И. Электронная коммерция в России без ЭЦП: иллюзия или реальность?/ А.И. Савельев// Вестник гражданского права. 2013. Том 13. № 3. [↑](#footnote-ref-101)
102. Игровой объект по своей природе является смешанным результатом интеллектуальной деятельности, включающим в себя программу для ЭВМ и аудиовизуальное произведение. [↑](#footnote-ref-102)
103. Верина, О. В. Лицензионные договоры на объекты интеллектуальной собственности и информацию : автореф. дис. канд. юрид. наук./ О.В. Верина. - М., 1997. - 24с. [↑](#footnote-ref-103)
104. Верина О. В. Там же. [↑](#footnote-ref-104)
105. Савельев А.И. Указ. соч. С. 144. [↑](#footnote-ref-105)
106. http://worldoftanks.ru/ru/content/wot\_game\_rules/ [↑](#footnote-ref-106)
107. Лисаченко А.В. Указ. соч. С. 108-109 [↑](#footnote-ref-107)
108. Там же. [↑](#footnote-ref-108)
109. Дюранске Б.Т., Кейн Ш.Ф. Указ. соч. С. 118. [↑](#footnote-ref-109)
110. Там же. С. 131. [↑](#footnote-ref-110)
111. Архипов В.В., Виртуальная собственность: системные правовые проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр. С. 78 [↑](#footnote-ref-111)
112. Попов Р.М. Проблемы правового регулирования онлайновых игр: реальные законы в виртуальной реальности// Гражданин и право. 2010. № 10. С.72. [↑](#footnote-ref-112)
113. Семенюта Б. Указ. соч. С. 42. [↑](#footnote-ref-113)
114. Архипов В.В. Виртуальная собственность: системные правовые проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр. С. 83 [↑](#footnote-ref-114)
115. Семенюта Б. Указ. соч. С. 43. [↑](#footnote-ref-115)
116. Определение Верховного Суда РФ от 30.09.2015 № 305-КГ15-12154 по делу № А40-91072/14// СПС «КонсультантПлюс». [↑](#footnote-ref-116)
117. Там же. [↑](#footnote-ref-117)
118. Проничева Е.Ю., Азизова Е.А. Указ. соч. С. 100. [↑](#footnote-ref-118)
119. Савельев А.И. Указ. соч. С. 144. [↑](#footnote-ref-119)
120. Проничева Е.Ю., Азизова Е.А. Указ. соч. С. 101. [↑](#footnote-ref-120)
121. Савельев А.И. Указ. соч. С. 145 [↑](#footnote-ref-121)
122. Там же. С. 146. [↑](#footnote-ref-122)
123. Гражданский кодекс Российской Федерации. Постатейный комментарий к главам 6 - 12, под ред. Л.В. Санниковой, Статут, М., 2014// СПС «КонсультантПлюс» [↑](#footnote-ref-123)
124. См. напр., Лисаченко А.В. Указ. соч. С. 106-107. [↑](#footnote-ref-124)
125. Ст. 1102, 1104, 1105 ГК РФ [↑](#footnote-ref-125)
126. Савельев А.И. Указ. соч. С. 147. [↑](#footnote-ref-126)
127. п. 2 Информационного письма Президиума ВАС РФ от 11.01.2000 № 49 «Обзор практики рассмотрения споров, связанных с применением норм о неосновательном обогащении» // СПС «КонсультантПлюс» [↑](#footnote-ref-127)
128. Кнорре А.В. Стратегическое взаимодействие в онлайн-играх: взгляд из теории игр. [электронный ресурс]: <http://cyberleninka.ru/article/n/strategicheskoe-vzaimodeystvie-v-onlayn-igrah-vzglyad-iz-teorii-igr#ixzz47yQFnas6> (дата обращения: 12.04.2016) [↑](#footnote-ref-128)
129. Семенюта Б. Указ. соч. С. 43. [↑](#footnote-ref-129)
130. Проничева Е.Ю., Азизова Е.А. Указ. соч. С. 100. [↑](#footnote-ref-130)
131. Лисаченко А.В. Указ.соч. С. 109 со ссылкой на Райхер В.К. Абсолютные и относительные права// Изв. эконом. факультета Ленинградского политехн. ин-та. Л., 1928. Вып. 1. С. 274 [↑](#footnote-ref-131)