

Понятие «виртуального имущества» не закреплено в российском законодательстве, вследствие чего возникает ряд проблем с определением правового режима виртуального игрового имущества. Фундаментальный вопрос, на который необходимо найти ответ: является ли виртуальное игровое имущество объектом гражданских прав?

Для ответа на поставленный вопрос проведем анализ подходов ученых и судебной практики в России.

1) Подходы в российской практике

Российские суды придерживаются 3 подходов в определении виртуального имущества:

1) Отношения по поводу игровых объектов подпадают под нормы, регулирующие оказание услуг;

Так, в деле по иску Мейл.Ру Геймз суд вынес решение о том, что продажа виртуального имущества и сервисов в компьютерной игре является договором оказания платных услуг, ссылаясь на то, что у потребителей формировалось представление о том, что приобретаемый дополнительный функционал игры является услугой по организации игрового процесса.¹

2) Отношения по поводу игрового имущества рассматриваются в контексте законодательства об азартных играх.

В следующем кейсе пользователь, ссылаясь на блокировку аккаунта и невозможностью пользоваться приобретенным им виртуальным игровым имуществом, подал исковое заявление о неосновательном обогащении. Однако суд, установив, что блокировка аккаунта произошла из-за нарушения правил Пользователем, отказал в удовлетворении исковых требований. В своем решении суд указал, что «для материально-правовых отношений между организатором (владельцем) компьютерной онлайн-игры (юридическим лицом) и пользователем этой игры (физическим лицом) специальным является законодательство о проведении игр (глава 58 ГК РФ: статьи 1062 - 1063). Также это означает, что при разрешении споров о возмездно приобретённых в игре правах, имуществе (и прочем) не применяется ни законодательство о купле-продаже, ни законодательство об обязательствах вследствие причинения вреда или неосновательного обогащения»².

¹ Решение Арбитражного суда г. Москвы от 24.11.2014 по делу № А40-91072/14-90-176 // URL: http://kad.arbitr.ru/Document/Pdf/277fdd53-f30b-4de4-a282-732bc448297e/773baf5c-4c12-44c4-840e-d46d4aaf7adb/A40-91072-2014_20141124_Reshenija_i_postanovlenija.pdf?isAddStamp=True (дата обращения: 12.02.2024)

² Решение Чертановского районного суда г. Москвы от 07.12.2018 по делу № 02-4488/2018 // URL: <https://www.mos-gorsud.ru/rs/chertanovskij/services/cases/civil/details/b2fac727-0490-443f-acb0-21306e0c6663?caseNumber=02-4488/2018> (дата обращения: 12.02.2024).

2) Подходы учёных за рубежом

Ричард Бартл в работе «Подводные камни виртуальной собственности», приводит 5 подводных камней, возникающие в сфере признания объектов виртуальной собственности объектами реального мира:

1. Виртуальная собственность существует как концепция только внутри виртуального мира. В реальном мире концепция виртуального имущества зависит от отношения к ней в виртуальном мире.

2. Разработчик, признавший реальную ценность виртуального имущества, будет нести ответственность за причиненный ущерб пользователям в виртуальном мире.

3. Игры не должны превращаться в работу

4. Выражение недовольства пользователями частое, т.к. они тратят реальные деньги на покупку виртуального имущества

5. В большинстве случаев разработчики для оформления отношений с пользователями используют институты интеллектуальной собственности, которые не могут отразить специфику регулирования виртуального имущества.

3) Подходы российских учёных

М. А. Рожкова считает, что виртуальное имущество – это нематериальные объекты, которые имеют экономическую ценность, но полезны или могут быть использованы исключительно в виртуальном пространстве.³ Как пример виртуального имущества автор относит в том числе и виртуальное игровое имущество. Однако понятие «виртуальное пространство» отсутствует в российском законодательстве, что способствует юридической неопределенности.

Отсутствие законодательно закрепленного определение «виртуального имущества», «виртуального игрового имущества» порождает неопределенность в отнесении к какому-либо объекту гражданских прав.

В отечественной доктрине применение к игровому имуществу норм вещного права по аналогии подвергается критике. Так, Е.А. Суханов утверждает, что объектом вещных прав являются только индивидуально-определенные вещи, однако виртуальное игровое имущество не обладает данными признаками.⁴ В. В. Хилюта также указывает: «право собственности возможно лишь на индивидуально-определенные вещи, которые материальны и над которыми владелец может господствовать».⁵ Однако В.В. Архипов

³ Рожкова М.А. Цифровые активы и виртуальное имущество: как соотносится виртуальное с цифровым [Электронный ресурс] // Закон.ру. 2018. 13 июня. URL: https://zakon.ru/blog/2018/06/13/cifrovye_aktivy_i_virtualnoe_imuschestvo_kak_sootnositsya_v_virtualnoe_s_cifrovym

⁴ Российское гражданское право: Учебник. В 2 т. / Отв. ред. Е.А. Суханов. Т. 1. М.: Статут, 2018. С. 495

⁵ Хилюта В. В. Дематериализация предмета хищения и вопросы квалификации

считает, что применение к виртуальному игровому имуществу нормы вещного права допустимо и может стать одним из способов решения возникших проблем, но может вызвать проблемы с гражданско-правовой точки зрения.⁶

На наш взгляд, виртуальное игровое имущество следует определять через «иное имущество», закрепленное в ст. 128 ГК РФ. Виртуальное игровое имущество имеет сходства с играми и пари, их защита похожа на защиту вещных прав на имущества. Однако в связи специфики данного объекта, на наш взгляд, необходимо законодательное регулирование, закрепленное либо в ГК РФ, либо в федеральном законе.

посягательств на виртуальное имущество // Журнал российского права. – 2021 г. – Т. 25 – № 5 – С. 68-82.

⁶ Архипов, В. В. Интернет-право : учебник и практикум для вузов / В. В. Архипов. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 249 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-03343-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/511640> (дата обращения: 13.09.2023).