

УДК 347.7:004.822

Марков Никита Олегович, бакалавр, Факультет права, Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», г. Москва

ВИРТУАЛЬНОЕ ИГРОВОЕ ИМУЩЕСТВО В СИСТЕМЕ ОБЪЕКТОВ ГРАЖДАНСКИХ ПРАВ

Аннотация. Статья посвящена исследованию правовой природы виртуального игрового имущества и проблем его правового регулирования в российском правопорядке. **Актуальность** исследования обусловлена стремительным развитием индустрии компьютерных игр, формированием многомиллиардного рынка виртуальных объектов и отсутствием адекватного правового регулирования данной сферы. **Цель работы** заключается в комплексном анализе правовой природы виртуального игрового имущества и выработке предложений по совершенствованию его правового регулирования.

В исследовании применялись **общенаучные методы** (диалектический, системный, логический) и **специальные юридические методы** (формально-юридический, сравнительно-правовой, исторический). Проведен анализ различных доктринальных подходов к правовой квалификации виртуального имущества: абсолютно-правового (теория вещных прав, теория интеллектуальных прав) и относительно-правового (лицензионная и сервисная модели).

Осуществлен **сравнительно-правовой анализ** подходов к регулированию виртуального имущества в азиатских правопорядках, континентальной Европе и странах англо-американской правовой традиции. Выявлены основные **проблемы российской правоприменительной практики**: неадекватное применение статьи 1062 ГК РФ, неопределенность квалификации договорных отношений, недостаточная защита прав потребителей.

Результаты исследования показывают, что наиболее адекватным является сервисный подход, основанный на квалификации отношений между пользователями и операторами как договоров оказания услуг. Предложены

конкретные меры по совершенствованию гражданского законодательства, включая дополнение статьи 128 ГК РФ, уточнение применения статьи 1062 ГК РФ и регулирование пользовательских соглашений.

Abstract

The article examines the legal nature of virtual gaming property and the problems of its legal regulation in the Russian legal order. The **relevance** of the study is due to the rapid development of the computer game industry, the formation of a multi-billion market for virtual objects, and the lack of adequate legal regulation in this area. The **purpose** of the work is to comprehensively analyze the legal nature of virtual gaming property and develop proposals for improving its legal regulation.

The study employed **general scientific methods** (dialectical, systematic, logical) and **special legal methods** (formal-legal, comparative-legal, historical). An analysis of various doctrinal approaches to the legal qualification of virtual property was conducted: absolute-legal (theory of property rights, theory of intellectual rights) and relative-legal (licensing and service models).

A **comparative legal analysis** of approaches to virtual property regulation in Asian jurisdictions, continental Europe, and Anglo-American legal tradition countries was carried out. The main **problems of Russian law enforcement practice** were identified: inadequate application of Article 1062 of the Civil Code, uncertainty in qualifying contractual relations, and insufficient protection of consumer rights.

The **research results** show that the most adequate approach is the service approach, based on qualifying relations between users and operators as service contracts. Specific measures for improving civil legislation are proposed, including supplementing Article 128 of the Civil Code, clarifying the application of Article 1062 of the Civil Code, and regulating user agreements.

Ключевые слова: виртуальное игровое имущество, цифровые активы, объекты гражданских прав, компьютерные игры, вещные права, интеллектуальные права, лицензионные отношения, сервисная модель, пользовательские соглашения,

защита прав потребителей, статья 1062 ГК РФ, правовое регулирование, цифровая экономика

Keywords: virtual gaming property, digital assets, objects of civil rights, computer games, property rights, intellectual rights, licensing relations, service model, user agreements, consumer protection, Article 1062 of the Civil Code, legal regulation, digital economy

Введение

Стремительное развитие информационно-коммуникационных технологий и процессы глобальной цифровизации привели к формированию принципиально новых объектов гражданских правоотношений, среди которых особое место занимает виртуальное игровое имущество. Данный феномен, зародившийся в конце 1990-х годов, сегодня представляет собой многомиллиардную индустрию, требующую адекватного правового осмысления и регулирования.

Первоначально рассматриваемые исключительно как элементы развлекательного контента, виртуальные объекты — от игрового оружия и скинов до участков виртуальной недвижимости — постепенно приобрели самостоятельную экономическую значимость. По данным исследований, к 2025 году общая стоимость виртуального игрового имущества в мире превысила 4,3 миллиарда долларов США¹, что свидетельствует о формировании полноценного рынка цифровых активов.

Актуальность исследуемой проблематики обусловлена несколькими факторами. Во-первых, отсутствием единого подхода к правовой квалификации виртуального игрового имущества в российском законодательстве, что создает правовую неопределенность для участников соответствующих отношений. Во-вторых, возрастающим числом споров между пользователями и операторами

¹ Market for Counter-Strike 2 Digital Items Hits All-Time High // Bloomberg. 2025. 7 марта. URL: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2025-03-07/market-for-counter-strike-2-digital-items-hits-all-time-high> (дата обращения: 06.05.2025).

игровых платформ, связанных с блокировкой аккаунтов, изъятием виртуальных активов и нарушением имущественных прав игроков². В-третьих, необходимостью адаптации традиционных правовых институтов к реалиям цифровой экономики.

Цель настоящего исследования заключается в комплексном анализе правовой природы виртуального игрового имущества и выработке предложений по совершенствованию его правового регулирования в российском правовом порядке. Для достижения поставленной цели решаются следующие задачи: определение понятия и выявление специфических признаков виртуального игрового имущества; анализ различных подходов к правовой квалификации виртуальных объектов; исследование зарубежного опыта правового регулирования; выявление проблем правоприменительной практики; формулирование предложений по совершенствованию законодательства.

Теоретическая значимость работы состоит в углублении понимания правовой природы виртуального игрового имущества и его места в системе объектов гражданских прав. Практическая значимость заключается в возможности использования результатов для совершенствования законодательства и правоприменительной практики в сфере цифровой экономики.

1. Теоретико-методологические основы исследования виртуального игрового имущества

Правовое осмысление виртуального игрового имущества требует определения его сущностных характеристик и выявления специфических признаков, отличающих данный объект от традиционных категорий гражданских прав. Анализ теоретических подходов к определению виртуального имущества

² См. напр. Решение Арбитражного суда города Москвы от 24 ноября 2014 г. по делу № А40-194080/14, Постановление Арбитражного суда Московского округа от 18 июня 2015 г. № Ф05-7093/15 по делу № А40-194080/14, Определение Третьего кассационного суда общей юрисдикции от 22 мая 2024 г. по делу № 88-10528/2024

позволяет выделить несколько ключевых концепций, каждая из которых акцентирует внимание на различных аспектах данного феномена.

Одним из наиболее цитируемых в отечественной доктрине является определение М.А. Рожковой, согласно которому виртуальное имущество представляет собой нематериальные объекты, обладающие экономической ценностью, но применимые или используемые исключительно в пределах виртуального пространства³. Данная дефиниция акцентирует внимание на трех ключевых признаках: нематериальности, экономической ценности и пространственной ограниченности.

Признак нематериальности указывает на отсутствие у виртуального имущества физического воплощения в традиционном понимании. Виртуальные объекты существуют исключительно в цифровой форме как совокупность данных, обрабатываемых компьютерными программами. Это принципиально отличает их от материальных вещей, которые могут быть непосредственно восприняты органами чувств человека⁴.

Экономическая ценность виртуального имущества проявляется в готовности участников рынка платить за него реальные денежные средства. Данный признак имеет особое значение для правовой квалификации виртуальных объектов, поскольку именно экономическая значимость обосновывает необходимость их правовой защиты⁵. Показательным примером может служить рынок скинов в игре

³ Рожкова М.А. Разновидности правоотношений, возникающих в связи с многопользовательскими онлайн-играми // Видеоигры, гейминг, киберспорт: правовые вопросы: коллективная монография / под науч. ред. М.А. Рожковой, Р.Л. Лукьянова. М.: Развитие правовых систем, 2023. С. 17-29.

⁴ Белов В.А. Очерки вещного права: учебник для вузов. М.: Юрайт, 2025. 332 с.

⁵ Савельев А.И. Электронная коммерция в России и за рубежом: правовое регулирование. М.: Статут, 2014. 543 с.

Counter-Strike 2, где отдельные предметы достигают стоимости в десятки тысяч долларов⁶.

Пространственная ограниченность означает, что полезные свойства виртуального имущества могут проявляться только в рамках соответствующей виртуальной среды. Данный признак, однако, не исключает возможности использования виртуального имущества в качестве объекта гражданско-правовых сделок в реальном мире⁷.

Развивая указанные теоретические положения, необходимо отметить, что виртуальное игровое имущество обладает рядом специфических характеристик, выделяющих его среди других видов виртуального имущества. Интегративный характер данных объектов проявляется в их двойственном существовании: с одной стороны, они функционируют в виртуальной среде, с другой — имеют материальное воплощение в виде записей на серверах.

Функциональное разнообразие виртуального игрового имущества обусловлено спецификой игровых механик. П. Палка предлагает классификацию виртуальных объектов по следующим критериям: потребляемые и непотребляемые предметы; функциональные и эстетические объекты; передаваемые и непередаваемые элементы; обменные и необменные активы; заработанные, приобретенные и смешанные предметы; адаптируемые и неадаптируемые объекты⁸.

Данная классификация имеет важное практическое значение для правовой квалификации виртуального имущества. Например, различие между

⁶ Market for Counter-Strike 2 Digital Items Hits All-Time High // Bloomberg. 2025. 7 марта. URL: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2025-03-07/market-for-counter-strike-2-digital-items-hits-all-time-high> (дата обращения: 06.05.2025).

⁷ Fairfield J.A.T. The Magic Circle // Vanderbilt Journal of Entertainment & Technology Law. 2012. Vol. 14. P. 823-840.

⁸ Pałka P. Virtual Property: Towards a General Theory: Thesis submitted for assessment with a view to obtaining the degree of Doctor of Laws. European University Institute, Department of Law, 2017. 240 p.

функциональными и эстетическими предметами может влиять на оценку размера ущерба при их утрате. Способ получения виртуального объекта (через игровой процесс или покупку) может определять применимость норм законодательства о защите прав потребителей.

Особое внимание в контексте определения правовой природы виртуального игрового имущества заслуживает анализ его соотношения с традиционными объектами гражданских прав. Статья 128 Гражданского кодекса Российской Федерации устанавливает, что к объектам гражданских прав относятся вещи и иное имущество, включая имущественные права. При этом употребление законодателем термина «благо» открывает возможности для расширительного толкования данной нормы⁹.

Классическая дихотомия *res corporales* (телесные вещи) и *res incorporales* (бестелесные вещи), восходящая к римскому частному праву, сохраняет свою актуальность при анализе виртуального имущества. Однако П. Палка справедливо отмечает необходимость выделения третьей категории — *res digitales* (цифровые вещи), обладающих уникальными характеристиками¹⁰.

Анализ свойств виртуального игрового имущества позволяет выделить три ключевые характеристики, обоснованные Дж. Фэйрфилдом: соперничество, постоянство и взаимосвязанность¹¹. Соперничество проявляется в том, что использование виртуального объекта одним субъектом исключает возможность его одновременного использования другими. Постоянство означает существование объекта независимо от активности пользователя. Взаимосвязанность указывает на

⁹ Яковлев В.Ф. Избранные труды. Т. 2: Гражданское право: история и современность. Кн. 1. М.: Статут, 2012. 976 с.

¹⁰ Pałka P. Virtual Property: Towards a General Theory: Thesis submitted for assessment with a view to obtaining the degree of Doctor of Laws. European University Institute, Department of Law, 2017. 240 p.

¹¹ Fairfield J.A.T. Virtual Property // Boston University Law Review. 2005. Vol. 85. P. 1047-1102.

способность виртуальных объектов взаимодействовать между собой в рамках игровой экосистемы.

Указанные свойства делают виртуальное игровое имущество функционально эквивалентным материальным вещам, что обосновывает необходимость его правовой защиты. Вместе с тем, специфика цифровой среды требует разработки особых механизмов правового регулирования, учитывающих технологические особенности виртуальных объектов.

Таким образом, теоретико-методологический анализ виртуального игрового имущества позволяет определить его как совокупность цифровых объектов, обладающих экономической ценностью и функционирующих в рамках виртуальных игровых миров. Данные объекты характеризуются интегративным характером, функциональным разнообразием и специфическими свойствами, требующими особого правового регулирования.

2. Правовая природа виртуального игрового имущества: доктринальные подходы и их анализ

Определение правовой природы виртуального игрового имущества представляет собой одну из наиболее сложных и дискуссионных проблем современного гражданского права. Отсутствие специального законодательного регулирования данной сферы обусловило формирование в доктрине различных теоретических подходов, каждый из которых предлагает собственную модель правового регулирования виртуальных объектов.

Анализ научной литературы позволяет выделить два основных направления в решении данной проблемы: абсолютно-правовой и относительно-правовой подходы. Данное разделение основывается на фундаментальной дихотомии гражданских прав, различающей права абсолютные и относительные по кругу обязанных лиц¹².

¹² Грибанов В.П. Осуществление и защита гражданских прав: монография. 2-е изд. М.: Статут, 2020. 414 с.

2.1. Абсолютно-правовой подход: теория вещных прав

Теория вещных прав рассматривает виртуальное игровое имущество как объект права собственности или иных вещных прав. Данный подход получил развитие преимущественно в американской правовой доктрине, где виртуальные объекты предлагается квалифицировать как нематериальные объекты особого рода, занимающие промежуточное положение между интеллектуальной собственностью и классическими объектами права собственности.

Дж. У. Нельсон систематизировал обоснования сторонников распространения права собственности на виртуальное имущество, выделив три ключевых аргумента¹³. Первый основывается на трудовой теории Джона Локка: поскольку пользователи вкладывают свой труд в создание и развитие виртуальных объектов, они должны обладать правом собственности на результат своих усилий¹⁴. Второй аргумент связан с необходимостью защиты от неправомерного завладения виртуальным имуществом. Третий обосновывает применение норм о праве собственности необходимостью создания эффективных рынков для оптимального распределения ресурсов.

Данные обоснования нашли практическое применение в ряде азиатских правовых порядков. Показательным примером является Постановление Министерства юстиции Тайваня № 039030 от 23 ноября 2001 года, которое признает виртуальные объекты ценным имуществом в реальном мире и распространяет на них защиту уголовного законодательства от кражи и мошенничества¹⁵.

Однако применение вещно-правового подхода сталкивается с серьезными теоретическими и практическими проблемами. Е.А. Суханов подчеркивает, что в

¹³ Nelson J.W. The Virtual Property Problem: What Property Rights in Virtual Resources Might Look Like, How They Might Work, and Why They Are a Bad Idea // *McGeorge Law Review*. 2009. Vol. 40. № 2. P. 281-309.

¹⁴ Суханов Е.А. О понятии и видах вещных прав в российском гражданском праве // *Журнал российского права*. 2006. № 12. С. 42-50.

¹⁵ Постановление Министерства юстиции Тайваня № 039030 от 23 ноября 2001 г. // *Официальный бюллетень Министерства юстиции Тайваня*. 2001. № 11.

силу принципа специализации объектом вещного права может быть только индивидуально-определенная вещь²². Виртуальные объекты, существующие исключительно в цифровой форме, не соответствуют данному требованию.

Фундаментальная проблема заключается в том, что вещно-правовые способы защиты теряют свой смысл применительно к виртуальному имуществу. Виндикационный иск предполагает истребование конкретной индивидуально-определенной вещи из чужого незаконного владения. В случае с виртуальными объектами речь идет не о перемещении вещи, а о копировании данных, что делает применение традиционных вещных исков бессмысленным.

2.2. Теория интеллектуальных прав

Альтернативным вариантом абсолютно-правового подхода является применение к виртуальному имуществу режима результатов интеллектуальной деятельности. Данный подход основывается на понимании виртуальных объектов как части программного кода компьютерной игры, которая является объектом интеллектуальных прав.

Современное российское законодательство, следуя континентальной традиции, четко разграничивает интеллектуальные права и право собственности. Статья 1227 Гражданского кодекса РФ устанавливает, что интеллектуальные права не зависят от права собственности на материальный носитель. Данный подход исключает возможность прямого применения норм о праве собственности к результатам интеллектуальной деятельности.

Существенным ограничением теории интеллектуальных прав является закрытый перечень объектов интеллектуальной собственности, установленный статьей 1225 ГК РФ. Далеко не все виртуальные объекты можно квалифицировать как самостоятельные результаты интеллектуальной деятельности.

Федеральная налоговая служба в письме от 23 января 2017 года № СД-4-3/988@ предложила рассматривать виртуальные объекты как часть программы для ЭВМ, а их приобретение — как получение права использования программы на

условиях простой неисключительной лицензии¹⁶. Однако данный подход создает искусственную конструкцию, не соответствующую фактическому характеру отношений.

2.3. Относительно-правовой подход: лицензионная модель

Лицензионный подход основывается на квалификации отношений между пользователем и оператором игрового процесса как лицензионных отношений. Согласно данной модели, пользователь получает право использования виртуальных объектов в рамках неисключительной лицензии, при этом исключительное право остается за разработчиком игры¹⁷.

Данный подход получил широкое распространение в практике игровой индустрии. Пользовательские соглашения, заключаемые между игроками и операторами игровых платформ, как правило, квалифицируются как лицензионные договоры. Это обеспечивает определенную гибкость правового регулирования и предоставляет налоговые преимущества разработчикам.

Основным недостатком лицензионной модели является создание существенного дисбаланса в отношениях между сторонами. Пользовательские соглашения представляют собой договоры присоединения, условия которых разрабатываются оператором в одностороннем порядке. Это предоставляет разработчикам практически неограниченную «цифровую власть» над пользователями¹⁸.

2.4. Сервисная модель

Сервисный подход рассматривает отношения по поводу виртуального имущества как оказание услуг по организации игрового процесса. Данная модель основывается на понимании компьютерных игр как интерактивных

¹⁶ Письмо Федеральной налоговой службы от 23 января 2017 г. № СД-4-3/988@ «О рассмотрении обращения» // СПС КонсультантПлюс.

¹⁷ Савельев А.И. Электронная коммерция в России и за рубежом: правовое регулирование. М.: Статут, 2014. 543 с.

¹⁸ Fairfield J.A.T. The Magic Circle // Vanderbilt Journal of Entertainment & Technology Law. 2012. Vol. 14. P. 823-840.

информационных продуктов, требующих постоянного сопровождения и обслуживания со стороны разработчика.

Е.И. Абдуллина отмечает, что действия пользователя по приобретению виртуальных объектов направлены на улучшение условий использования конкретного программного продукта и не могут существовать отдельно от него¹⁹. Это соответствует природе услуги как деятельности, направленной на удовлетворение потребностей потребителя.

Сервисный подход получил поддержку в судебной практике. Показательным является дело между ООО «Мейл.Ру Геймз» и Федеральной налоговой службой, рассмотренное Арбитражным судом города Москвы в 2014-2015 годах²⁰. Суд признал, что предоставление дополнительного функционала игры представляет собой услугу по организации игрового процесса, а не передачу прав на программное обеспечение.

Преимущества сервисного подхода заключаются в возможности применения законодательства о защите прав потребителей, что обеспечивает дополнительные гарантии для пользователей. Кроме того, данная модель более точно отражает фактический характер отношений между разработчиком и пользователем, основанный на постоянном взаимодействии и взаимных обязательствах.

Сервисная модель также соответствует концепции Software-as-a-Service (SaaS), характерной для современных многопользовательских игр. А.И. Савельев обосновывает применимость договора оказания услуг к SaaS-отношениям тем, что пользователь не получает экземпляр программы и не может использовать ее без постоянного участия провайдера²¹.

¹⁹ Архипов В.В. Интернет-право: учебник для бакалавриата и магистратуры. М.: Юрайт, 2016. 249 с.

²⁰ Решение Арбитражного суда города Москвы от 24 ноября 2014 г. по делу № А40-194080/14, Постановление Арбитражного суда Московского округа от 18 июня 2015 г. № Ф05-7093/15 по делу № А40-194080/14 // СПС КонсультантПлюс.

²¹ Савельев А.И. Электронная коммерция в России и за рубежом: правовое регулирование. М.: Статут, 2014. 543 с.

Таким образом, анализ различных подходов к определению правовой природы виртуального игрового имущества показывает, что наиболее адекватным является сервисный подход, основанный на концепции оказания услуг. Данная модель обеспечивает баланс интересов разработчиков и пользователей, предоставляя последним эффективные механизмы защиты прав при сохранении необходимой гибкости правового регулирования.

3. Сравнительно-правовой анализ регулирования виртуального игрового имущества

Исследование зарубежного опыта правового регулирования виртуального игрового имущества имеет важное значение для выработки оптимальной модели регулирования данной сферы в российском правовом порядке. Анализ подходов различных правовых систем позволяет выявить как успешные практики, так и проблемные аспекты, требующие учета при совершенствовании отечественного законодательства.

3.1. Опыт азиатских правовых порядков

Азиатские страны, где индустрия компьютерных игр получила наиболее раннее и интенсивное развитие, стали пионерами в области правового регулирования виртуального имущества. Подход данных правовых порядков характеризуется признанием виртуальных объектов в качестве объектов права собственности и распространением на них защиты как гражданского, так и уголовного законодательства.

Южная Корея, являющаяся одним из мировых лидеров в сфере онлайн-игр, выработала наиболее последовательный подход к защите прав пользователей виртуальных миров. Корейские суды неоднократно признавали виртуальные объекты объектами права собственности, подлежащими защите от кражи и мошенничества.

Тайвань занял аналогичную позицию, что нашло отражение в уже упомянутом Постановлении Министерства юстиции от 23 ноября 2001 года.

Данный документ прямо признает виртуальные объекты ценным имуществом в реальном мире и обосновывает применение к ним норм уголовного законодательства о защите собственности.

Китай также демонстрирует тенденцию к признанию виртуального имущества объектом правовой защиты. Китайские суды рассматривали дела о краже виртуальных предметов и в ряде случаев удовлетворяли требования пострадавших пользователей о возмещении ущерба. Это свидетельствует о формировании судебной практики, направленной на защиту имущественных интересов игроков.

Особенностью азиатского подхода является акцент на защите виртуального имущества от криминальных посягательств. Данный подход обусловлен спецификой развития игровой индустрии в регионе, где виртуальные объекты рано приобрели значительную экономическую ценность и стали объектом организованной преступности.

3.2. Подходы континентальной Европы

Европейские правовые порядки демонстрируют более сдержанный подход к регулированию виртуального имущества, что обусловлено спецификой континентального права с его формализованными конструкциями и закрытыми перечнями объектов гражданских прав. В большинстве европейских стран виртуальное имущество не получило специального законодательного регулирования, а правоприменительная практика формируется путем применения общих норм гражданского и потребительского права.

Германия, обладающая одной из наиболее развитых доктрин вещного права, столкнулась с проблемой квалификации виртуальных объектов в контексте строгих требований к объектам права собственности. Немецкие суды проявляют осторожность в признании виртуального имущества объектом вещных прав, предпочитая рассматривать соответствующие споры в рамках обязательственных отношений.

Франция, традиционно придерживающаяся персоналистской концепции гражданского права, также не спешит с признанием виртуальных объектов самостоятельными объектами права собственности. Французские суды рассматривают виртуальное имущество преимущественно в контексте договорных отношений между пользователями и операторами игровых платформ.

Особый интерес представляет опыт Европейского союза в области регулирования цифрового контента. Директива 2019/770 о договорах поставки цифрового контента и цифровых услуг создает правовую основу для регулирования отношений, связанных с виртуальными объектами. Данная директива признает цифровой контент объектом договорных отношений и устанавливает минимальные стандарты защиты прав потребителей.

3.3. Англо-американская правовая традиция

Правовые системы общего права демонстрируют наибольшую гибкость в подходах к регулированию виртуального имущества. Отсутствие жестких формальных ограничений позволяет судам формировать правовые позиции на основе прецедентов и принципов справедливости.

Соединенные Штаты Америки, являющиеся родиной многих крупнейших игровых компаний, выработали наиболее разнообразную практику рассмотрения споров, связанных с виртуальным имуществом. Американские суды рассматривали дела о краже виртуальных объектов, нарушении условий пользовательских соглашений и защите прав потребителей в виртуальных мирах.

Знаковым для американской практики стало дело *Marc Bragg v. Linden Research, Inc.*, рассмотренное в 2007 году²². Данное дело касалось блокировки виртуальной недвижимости в виртуальном мире *Second Life* и стало первым значимым судебным прецедентом в области защиты прав пользователей

²² *Bragg v. Linden Research, Inc.*, 487 F. Supp. 2d 593 (E.D. Pa. 2007).

виртуальных миров. Суд признал недействительной арбитражную оговорку в пользовательском соглашении как несправедливую для потребителя.

Важным аспектом американского подхода является активное использование механизмов альтернативного разрешения споров. Многие игровые компании создают внутренние системы рассмотрения жалоб и апелляций, что позволяет разрешать конфликты без обращения в суды.

Великобритания демонстрирует схожие тенденции, при этом британские суды проявляют готовность применять нормы потребительского права к отношениям в виртуальных мирах. Это обеспечивает дополнительную защиту прав пользователей и создает стимулы для добросовестного поведения операторов игровых платформ.

3.4. Международные инициативы

На международном уровне наблюдается формирование инициатив по гармонизации подходов к регулированию виртуального имущества. Всемирная организация интеллектуальной собственности (ВОИС) изучает вопросы защиты интеллектуальных прав в виртуальных мирах. Организация экономического сотрудничества и развития (ОЭСР) разрабатывает рекомендации по регулированию цифровых рынков.

Особого внимания заслуживают инициативы по стандартизации технических протоколов для виртуальных миров. Создание общих технических стандартов может способствовать формированию единых подходов к правовому регулированию виртуального имущества.

Анализ зарубежного опыта показывает, что единого подхода к регулированию виртуального игрового имущества не существует. Каждая правовая система вырабатывает собственные механизмы, учитывающие специфику национального правопорядка и особенности развития игровой индустрии. Вместе с тем, можно выделить общие тенденции: признание экономической ценности

виртуальных объектов, необходимость защиты прав пользователей и поиск баланса между интересами игроков и разработчиков.

Для российского правопорядка наиболее приемлемым представляется подход, основанный на признании виртуального игрового имущества объектом договорных отношений с применением норм потребительского права для защиты прав пользователей. Данный подход позволяет избежать теоретических противоречий, связанных с применением норм вещного права к нематериальным объектам, и в то же время обеспечивает эффективную защиту имущественных интересов участников виртуальных миров.

4. Проблемы правоприменительной практики в сфере виртуального игрового имущества

Анализ российской правоприменительной практики в области виртуального игрового имущества выявляет ряд системных проблем, связанных с отсутствием специального законодательного регулирования и неопределенностью правовой квалификации виртуальных объектов. Данные проблемы создают существенные препятствия для эффективной защиты прав участников отношений в виртуальных мирах.

4.1. Проблема применения статьи 1062 ГК РФ

Одной из наиболее серьезных проблем российской правоприменительной практики является последовательное применение судами статьи 1062 ГК РФ к спорам, связанным с компьютерными играми. Данная статья устанавливает, что требования граждан и юридических лиц, связанные с организацией игр и пари или с участием в них, не подлежат судебной защите, за исключением случаев обмана, насилия, угрозы или злонамеренного соглашения.

Указанная норма была предназначена для регулирования азартных игр, основанных на риске соглашений о выигрыше. Согласно статье 4 Федерального закона «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр», азартная игра представляет собой основанное на риске

соглашение о выигрыше, заключенное между участниками или с организатором по установленным правилам²³.

Компьютерные игры по своей природе существенно отличаются от азартных игр. В отношениях между пользователями и операторами игровых платформ, как правило, отсутствует соглашение о выигрыше, которое является конституирующим признаком азартной игры. Пользователи приобретают виртуальные объекты не в надежде на выигрыш, а для улучшения игрового опыта.

Данная практика создает ситуацию правового нигилизма, при которой любые действия операторов игровых платформ, включая произвольную блокировку аккаунтов и изъятие виртуального имущества, рассматриваются как элементы игрового процесса, не подлежащие судебному контролю. Это лишает пользователей эффективных средств защиты их имущественных прав.

4.2. Проблемы квалификации договорных отношений

Отсутствие четкой правовой квалификации виртуального игрового имущества создает проблемы при определении правовой природы договорных отношений между пользователями и операторами игровых платформ. Различные подходы к квалификации данных отношений влекут разные правовые последствия.

При квалификации отношений как лицензионных пользователи получают ограниченные права на использование виртуальных объектов, что существенно ограничивает возможности защиты их интересов. Лицензионные соглашения, как правило, предоставляют лицензиару широкие полномочия по одностороннему изменению условий и прекращению предоставления лицензии.

Квалификация отношений как оказания услуг создает более благоприятные условия для защиты прав пользователей. В этом случае становится возможным

²³ 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.

применение норм законодательства о защите прав потребителей, что обеспечивает дополнительные гарантии для пользователей.

Противоречивость подходов налоговых органов к квалификации данных отношений создает дополнительную правовую неопределенность. Письмо ФНС России от 23 января 2017 года квалифицирует приобретение виртуальных объектов как получение лицензии, что противоречит более ранней позиции налоговых органов, выраженной в решении по делу ООО «Мейл.Ру Геймз».

4.3. Проблемы защиты прав потребителей

Пользователи виртуальных миров часто являются потребителями в смысле законодательства о защите прав потребителей, поскольку приобретают виртуальные объекты для личных нужд. Однако правоприменительная практика демонстрирует неоднозначность в применении норм потребительского права к отношениям в виртуальных мирах.

Определение Третьего кассационного суда общей юрисдикции от 22 мая 2024 года показывает, что суды не всегда готовы применять нормы о защите прав потребителей к спорам, связанным с блокировкой игровых аккаунтов²⁴. Суд признал действия компании Valve Corporation по блокировке аккаунта правомерными и отказал в применении Закона о защите прав потребителей.

Данная практика создает ситуацию, при которой пользователи, вкладывающие реальные денежные средства в приобретение виртуальных объектов, лишаются гарантий, предусмотренных потребительским законодательством. Это особенно проблематично в контексте массовых нарушений прав пользователей со стороны операторов игровых платформ.

²⁴ Определение Третьего кассационного суда общей юрисдикции от 22 мая 2024 г. по делу № 88-10528/2024 // СПС КонсультантПлюс.

5. Предложения по совершенствованию правового регулирования виртуального игрового имущества

Анализ теоретических подходов, зарубежного опыта и проблем правоприменительной практики позволяет сформулировать комплекс предложений по совершенствованию правового регулирования виртуального игрового имущества в российском правовом порядке. Данные предложения направлены на создание сбалансированной системы правового регулирования, учитывающей интересы как пользователей, так и разработчиков игровых платформ.

5.1. Совершенствование гражданского законодательства

Первоочередной задачей является внесение изменений в Гражданский кодекс Российской Федерации, направленных на определение правового статуса виртуального игрового имущества. Предлагается дополнить статью 128 ГК РФ указанием на виртуальные объекты как разновидность иного имущества, обладающего экономической ценностью.

Целесообразно включить в Гражданский кодекс РФ определение виртуального игрового имущества как совокупности цифровых объектов, функционирующих в рамках виртуальных игровых миров, обладающих экономической ценностью и способных выступать объектом гражданско-правовых отношений.

Необходимо также уточнить применение статьи 1062 ГК РФ, исключив из ее действия отношения, связанные с компьютерными играми, не являющимися азартными играми в смысле специального законодательства. Это позволит устранить правовую неопределенность и обеспечить судебную защиту прав участников отношений в виртуальных мирах.

5.2. Регулирование пользовательских соглашений

Пользовательские соглашения игровых платформ требуют особого регулирования как договоры присоединения, заключаемые с потребителями. Предлагается установить запрет на включение в такие соглашения условий,

позволяющих оператору произвольно изъять виртуальное имущество без компенсации.

Должны быть установлены требования к прозрачности условий пользовательских соглашений, включая обязательное уведомление пользователей об изменениях, затрагивающих их имущественные права. Операторы должны предоставлять пользователям разумное время для адаптации к новым условиям.

Необходимо также урегулировать вопросы блокировки аккаунтов пользователей, установив процедуры предварительного уведомления, право на защиту и возможность обжалования решений. Блокировка аккаунта, содержащего виртуальное имущество, приобретенное за реальные деньги, должна сопровождаться компенсацией или возможностью перенесения имущества на новый аккаунт.

5.3. Международное сотрудничество

Учитывая трансграничный характер игровой индустрии, важно развивать международное сотрудничество в области регулирования виртуального имущества. Россия должна активно участвовать в разработке международных стандартов и протоколов для виртуальных миров.

Необходимо заключение соглашений о правовой помощи по делам, связанным с виртуальным имуществом, что облегчит защиту прав российских пользователей на зарубежных игровых платформах.

Предлагаемые меры должны быть реализованы комплексно, с учетом интересов всех участников отношений в виртуальных мирах. Только системный подход к регулированию виртуального игрового имущества позволит создать эффективную правовую систему, отвечающую требованиям цифровой экономики.

Заключение

Проведенное исследование позволяет сделать вывод о том, что виртуальное игровое имущество представляет собой качественно новый объект гражданских прав, требующий специального правового регулирования. Данный феномен

отражает трансформацию экономических отношений в условиях цифровизации и формирование новых форм собственности в виртуальном пространстве.

Анализ теоретических подходов к определению правовой природы виртуального игрового имущества показывает, что наиболее адекватным является сервисный подход, основанный на квалификации отношений между пользователями и операторами игровых платформ как договоров оказания услуг²⁵. Данный подход обеспечивает баланс интересов сторон и создает возможности для эффективной защиты прав пользователей.

Сравнительно-правовой анализ выявляет разнообразие подходов к регулированию виртуального имущества в различных правовых системах. Азиатские страны демонстрируют наиболее активную позицию в признании виртуальных объектов объектами права собственности, в то время как европейские правовые системы предпочитают более осторожный подход, основанный на договорном регулировании.

Российская правоприменительная практика характеризуется рядом системных проблем, включая неадекватное применение статьи 1062 ГК РФ, неопределенность в квалификации договорных отношений и недостаточную защиту прав потребителей. Данные проблемы требуют комплексного решения путем совершенствования законодательства и изменения подходов судов.

Предложенные в работе меры по совершенствованию правового регулирования направлены на создание сбалансированной системы, учитывающей интересы всех участников отношений в виртуальных мирах. Реализация данных предложений будет способствовать развитию цифровой экономики и повышению правовой определенности в сфере виртуального имущества.

²⁵ Абдуллина Э.И. Правовые аспекты создания и использования сложных объектов интеллектуальных прав в виртуальной реальности // Актуальные проблемы российского права. 2017. № 9. С. 147-152.

Дальнейшие исследования в данной области должны быть направлены на анализ влияния новых технологий, таких как блокчейн и NFT, на правовое регулирование виртуального имущества, а также на изучение практики применения предлагаемых правовых решений.

Литература

1. 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.
2. Закон РФ от 07.02.1992 № 2300-1 «О защите прав потребителей» (ред. от 08.08.2024) // СПС КонсультантПлюс.
3. Постановление Пленума Верховного Суда РФ от 28.06.2012 № 17 «О рассмотрении судами гражданских дел по спорам о защите прав потребителей» // СПС КонсультантПлюс.
4. Письмо Федеральной налоговой службы от 23 января 2017 г. № СД-4-3/988@ «О рассмотрении обращения» // СПС КонсультантПлюс.
5. Решение Арбитражного суда города Москвы от 24 ноября 2014 г. по делу № А40-194080/14 // СПС КонсультантПлюс.
6. Постановление Арбитражного суда Московского округа от 18 июня 2015 г. № Ф05-7093/15 по делу № А40-194080/14 // СПС КонсультантПлюс.
7. Определение Третьего кассационного суда общей юрисдикции от 22 мая 2024 г. по делу № 88-10528/2024 // СПС КонсультантПлюс.
8. Абдуллина Э.И. Правовые аспекты создания и использования сложных объектов интеллектуальных прав в виртуальной реальности // Актуальные проблемы российского права. 2017. № 9. С. 147-152.
9. Архипов В.В. Интернет-право: учебник для бакалавриата и магистратуры. М.: Юрайт, 2016. 249 с.

10. Архипов В.В. Виртуальная собственность: системные проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр // Закон. 2014. № 9. С. 69-90.
11. Белов В.А. Очерки вещного права: учебник для вузов. М.: Юрайт, 2025. 332 с.
12. Гражданское право: учебник: в 4 т. / отв. ред. Е.А. Суханов. 3-е изд., перераб. и доп. М.: Статут, 2023. Т. 1: Общая часть. 624 с.
13. Гражданское право: учебник: в 4 т. / отв. ред. Е.А. Суханов. 3-е изд., перераб. и доп. М.: Статут, 2023. Т. 2: Вещное право. Наследственное право. Интеллектуальные права. Личные неимущественные права. 508 с.
14. Грибанов В.П. Осуществление и защита гражданских прав: монография. 2-е изд. М.: Статут, 2020. 414 с.
15. Дозорцев В.А. Интеллектуальные права: понятие; система; задачи кодификации: сборник статей. М.: Статут, 2003. 416 с.
16. Рожкова М.А. Разновидности правоотношений, возникающих в связи с многопользовательскими онлайн-играми // Видеоигры, гейминг, киберспорт: правовые вопросы: коллективная монография / под науч. ред. М.А. Рожковой, Р.Л. Лукьянова. М.: Развитие правовых систем, 2023. С. 17-29.
17. Савельев А.И. Электронная коммерция в России и за рубежом: правовое регулирование. М.: Статут, 2014. 543 с.
18. Савельев А.И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. 2014. Т. 14. № 1. С. 127-150.
19. Суханов Е.А. О понятии и видах вещных прав в российском гражданском праве // Журнал российского права. 2006. № 12. С. 42-50.
20. Яковлев В.Ф. Избранные труды. Т. 2: Гражданское право: история и современность. Кн. 1. М.: Статут, 2012. 976 с.

21. Bartle R.A. Pitfalls of Virtual Property. The Themis Group, 2004. 45 p.
22. Castronova E. Synthetic worlds: the business and culture of online games. Chicago: The University of Chicago Press, 2005. 294 p.
23. Consalvo M. Cheating: Gaining Advantage in Video Games. Cambridge, MA: MIT Press, 2007. 216 p.
24. Fairfield J.A.T. The Magic Circle // Vanderbilt Journal of Entertainment & Technology Law. 2012. Vol. 14. P. 823-840.
25. Fairfield J.A.T. Virtual Property // Boston University Law Review. 2005. Vol. 85. P. 1047-1102.
26. Hamari J. Why do people buy virtual goods? Attitude toward virtual good purchases versus game enjoyment // International Journal of Information Management. 2015. Vol. 35. № 3. P. 299-308.
27. Hamari J., Lehdonvirta V. Game design as marketing: How game mechanics create demand for virtual goods // International Journal of Business Science and Applied Management. 2010. Vol. 5. № 1. P. 15-29.
28. Huizinga J. Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture. New York: Roy Publishers, 1960. 91 p.
29. Johnson D.R., Post D. Law and Borders: The Rise of Law in Cyberspace // Stanford Law Review. 1996. Vol. 48. № 5. P. 1367-1402.
30. Lastowka F.G., Hunter D. The Laws of the Virtual Worlds // California Law Review. 2004. Vol. 92. № 1. P. 30-71.
31. Lehdonvirta V. Virtual item sales as a revenue model: Identifying attributes that drive purchase decisions // Electronic Commerce Research. 2009. Vol. 9. P. 97-113.
32. Nelson J.W. The Virtual Property Problem: What Property Rights in Virtual Resources Might Look Like, How They Might Work, and Why They Are a Bad Idea // McGeorge Law Review. 2009. Vol. 40. № 2. P. 281-309.

33. Pałka P. Virtual Property: Towards a General Theory: Thesis submitted for assessment with a view to obtaining the degree of Doctor of Laws. European University Institute, Department of Law, 2017. 240 p.
34. Salen K., Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press, 2003. 688 p.
35. Bragg v. Linden Research, Inc., 487 F. Supp. 2d 593 (E.D. Pa. 2007).
36. Постановление Министерства юстиции Тайваня № 039030 от 23 ноября 2001 г. // Официальный бюллетень Министерства юстиции Тайваня. 2001. № 11.
37. Market for Counter-Strike 2 Digital Items Hits All-Time High // Bloomberg. 2025. 7 марта. URL: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2025-03-07/market-for-counter-strike-2-digital-items-hits-all-time-high> (дата обращения: 06.05.2025).

Literature

1. Federal Law of December 29, 2006 No. 244-FZ “On State Regulation of the Organization and Conduct of Gambling Activities and on Amendments to Certain Legislative Acts of the Russian Federation”
2. Law of the Russian Federation of February 7, 1992 No. 2300-1 “On Protection of Consumer Rights” (as amended on August 8, 2024)
3. Resolution of the Plenum of the Supreme Court of the Russian Federation of June 28, 2012 No. 17 “On Consideration by Courts of Civil Cases on Disputes on Protection of Consumer Rights”
4. Letter of the Federal Tax Service dated January 23, 2017 No. SD-4-3/988@ “On Consideration of the Appeal”
5. Decision of the Arbitration Court of Moscow dated November 24, 2014 in case No. A40-194080/14

6. Resolution of the Arbitration Court of the Moscow District dated June 18, 2015 No. F05-7093/15 in case No. A40-194080/14
7. Ruling of the Third Cassation Court of General Jurisdiction dated May 22, 2024 in case No. 88-10528/2024
8. Abdullina E.I. Legal aspects of the creation and use of complex intellectual property objects in virtual reality // Actual Problems of Russian Law. 2017. No. 9. Pp. 147–152.
9. Arkhipov V.V. Internet Law: Textbook for Bachelor's and Master's Degrees. Moscow: Yurait, 2016. 249 p.
10. Arkhipov V.V. Virtual Property: Systemic Problems in the Context of the Development of the Computer Games Industry // Law. 2014. No. 9. Pp. 69–90.
11. Belov V.A. Essays on the Law of Things: Textbook for Universities. Moscow: Yurait, 2025. 332 p.
12. Civil Law: Textbook: in 4 Vols. / Ed. by E.A. Sukhanov. 3rd ed., revised and expanded. Moscow: Statut, 2023. Vol. 1: General Part. 624 p.
13. Civil Law: Textbook: in 4 Vols. / Ed. by E.A. Sukhanov. 3rd ed., revised and expanded. Moscow: Statut, 2023. Vol. 2: Law of Things. Inheritance Law. Intellectual Rights. Personal Non-Property Rights. 508 p.
14. Gribanov V.P. Exercise and Protection of Civil Rights: Monograph. 2nd ed. Moscow: Statut, 2020. 414 p.
15. Dozortsev V.A. Intellectual Rights: Concept; System; Codification Tasks: Collected Articles. Moscow: Statut, 2003. 416 p.
16. Rozhkova M.A. Types of Legal Relations Arising in Connection with Multiplayer Online Games // Video Games, Gaming, Esports: Legal Issues: Collective Monograph / Ed. by M.A. Rozhkova, R.L. Lukyanov. Moscow: Development of Legal Systems, 2023. Pp. 17–29.
17. Savelev A.I. E-Commerce in Russia and Abroad: Legal Regulation. Moscow: Statut, 2014. 543 p.

18. Savelev A.I. The Legal Nature of Virtual Objects Purchased for Real Money in Multiplayer Games // Civil Law Bulletin. 2014. Vol. 14. No. 1. Pp. 127–150.
19. Sukhanov E.A. On the Concept and Types of Rights in Rem in Russian Civil Law // Russian Law Journal. 2006. No. 12. Pp. 42–50.
20. Yakovlev V.F. Selected Works. Vol. 2: Civil Law: History and Modernity. Book 1. Moscow: Statut, 2012. 976 p.
21. Bartle R.A. Pitfalls of Virtual Property. The Themis Group, 2004. 45 p.
22. Castronova E. Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games. Chicago: The University of Chicago Press, 2005. 294 p.
23. Consalvo M. Cheating: Gaining Advantage in Video Games. Cambridge, MA: MIT Press, 2007. 216 p.
24. Fairfield J.A.T. The Magic Circle // Vanderbilt Journal of Entertainment & Technology Law. 2012. Vol. 14. Pp. 823–840.
25. Fairfield J.A.T. Virtual Property // Boston University Law Review. 2005. Vol. 85. Pp. 1047–1102.
26. Hamari J. Why do people buy virtual goods? Attitude toward virtual good purchases versus game enjoyment // International Journal of Information Management. 2015. Vol. 35. No. 3. Pp. 299–308.
27. Hamari J., Lehdonvirta V. Game Design as Marketing: How Game Mechanics Create Demand for Virtual Goods // International Journal of Business Science and Applied Management. 2010. Vol. 5. No. 1. Pp. 15–29.
28. Huizinga J. Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture. New York: Roy Publishers, 1960. 91 p.
29. Johnson D.R., Post D. Law and Borders: The Rise of Law in Cyberspace // Stanford Law Review. 1996. Vol. 48. No. 5. Pp. 1367–1402.

30. Lastowka F.G., Hunter D. The Laws of the Virtual Worlds // California Law Review. 2004. Vol. 92. No. 1. Pp. 30–71.
31. Lehdonvirta V. Virtual Item Sales as a Revenue Model: Identifying Attributes that Drive Purchase Decisions // Electronic Commerce Research. 2009. Vol. 9. Pp. 97–113.
32. Nelson J.W. The Virtual Property Problem: What Property Rights in Virtual Resources Might Look Like, How They Might Work, and Why They Are a Bad Idea // McGeorge Law Review. 2009. Vol. 40. No. 2. Pp. 281–309.
33. Pałka P. Virtual Property: Towards a General Theory: Thesis submitted for assessment with a view to obtaining the degree of Doctor of Laws. European University Institute, Department of Law, 2017. 240 p.
34. Salen K., Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press, 2003. 688 p.
35. Bragg v. Linden Research, Inc., 487 F. Supp. 2d 593 (E.D. Pa. 2007).
36. Resolution of the Ministry of Justice of Taiwan No. 039030 of November 23, 2001 // Official Bulletin of the Ministry of Justice of Taiwan. 2001. No. 11.
37. Market for Counter-Strike 2 Digital Items Hits All-Time High // Bloomberg. 2025. March 7. (Accessed: 06.05.2025).