

Гражданско-правовой режим виртуальных (цифровых) прав

В. В. Кресс

кандидат юридических наук,
председатель Арбитражного суда Московского округа.
Адрес: Арбитражный суд Московского округа,
127994, Москва, Селезневская ул., д. 9
E-mail: f05.vkress@arbitr.ru

The Civil Law Regime of Virtual (Digital) Rights

V. V. Kress

PhD in Law,
Chairman of the Arbitration Court of the Moscow District.
Address: Arbitration Court of the Moscow District,
9 Seleznevskaya str.,
Moscow, 127994, Russian Federation.
E-mail: f05.vkress@arbitr.ru

Аннотация

В статье проанализированы существующие в настоящее время гражданско-правовые режимы вещных прав, обязательственных прав, исключительных прав с позиции возможного их применения в отношении виртуального (цифрового) имущества. Отмечено, что в российской доктрине с отсылкой на иностранные источники и зарубежный опыт предприняты попытки адаптировать концепцию вещного права к объектам виртуального мира. Вместе с тем некоторые отечественные исследователи придерживаются позиции, в соответствии с которой виртуальное (цифровое) имущество с учетом его правовой природы, нематериальной формы и существования исключительно в рамках определенной системы следует рассматривать в рамках интеллектуальной собственности. Признавая невозможность распространения на виртуальные объекты режимов вещного права и исключительных прав, в юридической доктрине также отмечается, что на цифровые объекты, возникающие и существующие исключительно в электронной форме, возникают цифровые права. В статье критикуется подход законодателя об отнесении цифровых прав к объектам гражданских прав и предлагается исключить из перечня объектов гражданских прав (ст. 128 Гражданского кодекса Российской Федерации) цифровые права, одновременно включить в него непосредственно виртуальное (цифровое) имущество, распространив на него гражданско-правовой режим цифровых прав с учетом наполнения содержания последнего, без которого в настоящее время данная дефиниция имеет абстрактный характер.

Ключевые слова: виртуальное (цифровое) имущество, вещное право, право собственности, обязательственное право, исключительное право, цифровое право, объект гражданских прав.

Abstract

The article analyzes the currently existing civil law regimes of property rights, obligation rights, and exclusive rights from the perspective of their possible application in relation to virtual (digital) property. It is noted that in the Russian doctrine, with reference to foreign sources and foreign experience, attempts have been made to adapt the concept of property law to the objects of the virtual world. At the same time, a number of domestic researchers adhere to the position that virtual (digital) property, taking into account its legal nature, intangible form and existence exclusively within a certain system, should be considered within the framework of intellectual property. Recognizing the impossibility of extending the regimes of property law and exclusive rights to virtual objects, the legal doctrine also notes that digital rights arise for digital objects that arise and exist exclusively in electronic form. In addition, the author criticizes the legislator's approach to classifying digital rights as objects of civil rights and proposes to exclude digital rights from the list of objects of civil rights (Article 128 of the Civil Code of the Russian Federation), at the same time include virtual (digital) property directly into it, extending the civil law regime of digital rights to it, taking into account the content of the latter, without which currently, this definition has an abstract character.

Keywords: virtual (digital) property, property law, ownership right, law of obligations, exclusive right, digital law, object of civil rights.

Чтобы определить место виртуальных (цифровых) объектов в системе объектов гражданских прав, необходимо проанализировать права, возникающие в отношении объектов, входящих в ее (т. е. системы) состав. Как известно, в настоящее время существует четыре самостоятельных (особых) гражданско-правовых режима: вещных прав; обязательственных прав; корпоративных прав; исключительных прав.

При исследовании вопросов, связанных с возможностью оборота преимущественно виртуального игрового имущества, в научной доктрине возникла дискуссия о признании его в качестве «как бы вещей» и применения к нему по аналогии права собственности. Основой для таких предположений стала зарубежная практика и доктринальные источники.

Так, в научных кругах США высказываются идеи о распространении на виртуальные объекты норм общего права о праве собственности, что оценивается как естественное желание человека. Основная аргументация заключается в том, что такие объекты нельзя отнести однозначно ни к классическим объектам права собственности, ни к объектам исключительной собственности, так как они существуют только в виртуальном пространстве и в ряде случаев не являются результатом творческого труда пользователя [33. – Р. 80].

В ряде азиатских стран в отношении виртуальных объектов уже установлен статус, близкий к праву собственности. Например, Китай предпринимает активные действия по разработке собственного виртуального права как составной части программы по построению конкурентоспособной индустрии продажи объектов виртуальной собственности. Так, в решении по делу *Li Hongchen v. Beijing Arctic Ice Technology Development Co.* Второй кассационный суд г. Пекина рассмотрел спор между пользователем онлайн-игры и правообладателем. Аккаунт истца был взломан и украден третьим лицом. Суд обязал правообладателя вернуть аккаунт, восстановив тем самым право его первоначального владельца. По тому же пути пошел Тайвань. Министерство юстиции Тайваня издало Постановление от 23 ноября 2011 г., в котором было указано, что объекты виртуальной собственности являются собственностью в правовом смысле,

отчуждаемы и передаваемы, а кража таких объектов наказуема по нормам уголовного права [19. – С. 127–150].

Безусловно, виртуальные объекты не имеют овеществленной формы, однако, по мнению сторонников данного подхода, многие из них обладают характеристиками, свойственными традиционным объектам права собственности [34. – Р. 172] и представляют собой аналоги объектов физического мира [35. – Р. 13]. Более того, виртуальные объекты могут приобретаться и отчуждаться и обладают явно выраженной потребительской ценностью [36. – Р. 49].

Не вызывает сомнений, что использование классической теории вещных прав в отношении не только виртуальных, но и любых других нематериальных объектов нарушает четко выстроенные постулаты вещного права, правовой режим которого применим исключительно к телесным вещам, т. е. объектам материального мира. В принципиальном разграничении вещных прав и нематериальных объектов и заключается одно из отличий российского правопорядка от стран англо-американской правовой семьи [4]. Фактическое обладание (господство) правообладателя как одно из правомочий собственника может быть реализовано исключительно в отношении материального объекта.

Тем не менее в доктрине, в том числе в российской, сделаны осторожные попытки адаптировать концепцию вещного права к объектам виртуального мира. Среди зарубежных ученых отмечается приверженность узкой интерпретации собственности, которая ассоциируется только с материальными вещами. По мнению этих специалистов, такая архаичная позиция должна быть заменена на более широкое понимание собственности, которая может включать в себя определенные нематериальные вещи [33].

По мнению Е. А. Лазаревой, вещное право можно было бы закрепить за «определенным количеством единиц материального пространства, занимаемых программным кодом, под номером самого данного кода» [11].

Авторы монографии «Трансформация права в цифровую эпоху» прямо допускают вариант установления права собственности на виртуальные объекты. По их словам, «...в случае обособ-

ления цифровых прав и свобод от их традиционных эквивалентов представляется правильным ввести новый вид собственности, учитывающий особенности виртуальных вещей и права собственности на них: с одной стороны, они принадлежат конкретному человеку, а с другой — существуют в пределах чужой собственности». При этом, ссылаясь на часть 2 статьи 8 Конституции Российской Федерации, предусматривающей наряду с государственной, частной и муниципальной собственностью и иные ее формы, ими предложена новая форма собственности — цифровая, или виртуальная собственность [27].

Более того, в литературе были высказаны предложения о внесении изменений в статью 128 Гражданского кодекса Российской Федерации (далее — ГК РФ) путем включения в состав объектов гражданских прав «виртуальных вещей», а также о предоставлении правового режима недвижимости некоторым из них. Основные аргументы данной позиции заключаются в складывающейся практике, когда за вполне реальные деньги приобретаются существующие в виртуальном пространстве в сети Интернет дома и даже острова. В случае, если такие объекты станут распространенным предметом оборота, для них может быть создана новая фикция, чтобы можно было применять наиболее проработанные и удобные нормы, касающиеся недвижимости, в отношении виртуальных объектов¹.

Считаем, что чисто механическое перенесение положений о вещном праве и праве собственности на виртуальное (цифровое) имущество невозможно. Безусловно, объектом права собственности может быть только овеществленное имущество, имеющее телесную форму, на что неоднократно указывали ученые-цивилисты. Полномочия собственника вещи включают в себя классическую триаду полномочий — права владения, пользования и распоряжения. Очевидно, что виртуальным (цифровым) имуществом нельзя «владеть, пользоваться и распоряжаться» в привычном понимании. Конечно, современное законодательство знает немало примеров использования приема фикции, однако в отношении виртуального (цифрового) имущества, на наш взгляд, использование указанного приема юри-

дической техники нецелесообразно по следующим причинам.

Право собственности представляет собой абсолютное право, обладателю которого противостоит неопределенное число обязанных лиц. Обладатель абсолютного права по своему усмотрению удовлетворяет свой интерес, в то время как задача законодателя заключается в установлении монополии на самостоятельное поведение в отношении объекта его права и в запрете на такое поведение всем третьим лицам. Это означает, что предоставление пользователю права собственности априори исключит виртуальное (цифровое) имущество из сферы господства первоначального правообладателя. Более того, в этом случае абсолютное право пользователя в отношении такого объекта не позволит изначальному правообладателю каким-либо образом изменять виртуальный мир, возложит на последнего обязанность по поддержанию виртуального мира в рабочем состоянии. Соответственно, отсутствие творческого развития виртуального мира и вынужденная стагнация приведут к уничтожению объекта абсолютного права и, следовательно, к нарушению права собственности пользователя.

Поэтому мы считаем, что включение виртуального (цифрового) имущества в сферу действия правового режима права собственности в настоящее время является преждевременным шагом.

Стоит отметить, что право собственности является не единственным абсолютным правом — в российском гражданском праве существует исключительное право, возникающее в отношении нематериальных объектов. Поскольку виртуальное пространство представляет собой результат интеллектуальной деятельности, можно допустить возникновение исключительных права на объекты виртуального (цифрового) имущества. Известно, что специфика объектов интеллектуальной собственности потребовала существенной корректировки классического права собственности, приведшей в итоге к возникновению особого правового режима исключительных прав. Не последнюю роль в этом сыграл нематериальный характер объектов интеллектуальной собственности [9. — С. 281].

Неудивительно, что ряд отечественных исследователей придерживается позиции, что виртуальное (цифровое) имущество с учетом его правовой природы, нематериальной формы и существования исключительно в рамках опреде-

¹ См.: Гражданское право : Учебник : в 3 т. / под ред. С. А. Степанова. — Т. 1. — М. : Проспект; Екатеринбург : Институт частного права, 2010. (Глава 8, параграф 1.)

ленной системы следует рассматривать в рамках интеллектуальной собственности. Так, по мнению А. П. Сергеева и Т. А. Терещенко, именно интеллектуальная собственность как подотрасль гражданского права больше всего приспособлена к опосредованию частных отношений, связанных с технологиями [22. – С. 106–123]. В качестве особенности цифровых активов в юридической литературе часто упоминается то, что они обладают настолько тесной связью с программным обеспечением, что сами по себе являются объектами интеллектуальной собственности [17. – С. 136–153]. В юридической доктрине подчеркивается также тот факт, что виртуальное игровое имущество является результатом интеллектуального труда создателей онлайн-игры. Даже если такое имущество приобретается в обход правообладателя, тем не менее исключительные права на него принадлежат последнему [26. – С. 11–16].

Действующее российское законодательство об интеллектуальной собственности имеет достаточно стройную структуру (ч. 4 ГК РФ), которая обусловлена особенностями правовой природы объектов и спецификой их правового регулирования, охватывающей:

- объекты авторского права, программы для ЭВМ и базы данных, охраняемые как объекты авторских прав;
- объекты смежных прав;
- объекты патентного права;
- средства индивидуализации юридических лиц, товаров, работ, услуг, предприятий;
- иные объекты – топологии интегральных микросхем, селекционные достижения, секреты производства (ноу-хау).

Поэтому неудивительно, что в юридической литературе перечисленные в законе результаты интеллектуальной деятельности и средства индивидуализации принято условно делить на четыре группы: объекты авторского права и смежных с ним прав; объекты патентного права; средства индивидуализации; нетрадиционные объекты интеллектуальной собственности. К числу последних преимущественно относят селекционные достижения, топологии интегральных микросхем, а также секреты производства (ноу-хау). Как нетрудно заметить, группу нетрадиционных объектов составляют совершенно разные, практические не имеющие ничего общего между собой результаты интеллектуальной деятельности,

подчиняющиеся различным правовым режимам. В этой связи совершенно справедливо в научной литературе было отмечено, что такие объекты «...объединены в данную группу по остаточному принципу, о чем свидетельствует название группы – “нетрадиционные”»¹. Более того, на данный критерий (*выход за рамки промышленной, литературной и художественной собственности*) нередко ссылаются при определении нетрадиционных объектов.

Вместе с тем стоит отметить иной подход к классификации результатов интеллектуальной деятельности и средств индивидуализации – к первой группе предложено относить промышленную собственность, ко второй – объекты, обладающие литературной и художественной ценностью, к третьей – нетрадиционные объекты. Причем данная позиция также получила весьма широкое распространение в научной литературе несмотря на то, что указанные понятия не используются в отечественном гражданском законодательстве, хотя само такое деление учитывается и активно обсуждается в связи с научной доктриной в области права интеллектуальной собственности. Так, в соответствии с пунктом 2 статьи 1 Парижской конвенции к объектам промышленной собственности относятся изобретения, полезные модели, промышленные образцы, товарные знаки, знаки обслуживания, коммерческие обозначения и указания происхождения или наименования места происхождения товаров². По смыслу пункта (b) части 3 статьи 27 Соглашения ТРИПС к патентуемым объектам могут относиться микроорганизмы, растения и животные, а также биологические способы выращивания растений и животных, сорта видов растений³.

К объектам промышленной собственности относят результаты интеллектуальной собственности, которые могут быть использованы в сфере, связанной с производством, торговлей, оказанием услуг и т. п. (это объекты патентного права –

¹ Кузнецов А. П., Генералов А. В., Ворончихин Д. В. Оценочная деятельность в арбитражном и гражданском процессе : учебное пособие. – М. : Статут, 2016.

² Конвенция по охране промышленной собственности, заключена в Париже 20 марта 1883 г., ред. от 2 октября 1979 г. // Закон. – 1999. – № 7 (извлечение).

³ Соглашение по торговым аспектам прав интеллектуальной собственности (ТРИПС/TRIPS) от 15 апреля 1994 г. // Собрание законодательства Российской Федерации. – 10 сентября 2012 г. – № 37. – С. 2818–2849.

изобретения, полезные модели, промышленные образцы), а также средства индивидуализации юридических лиц, товаров, работ, услуг и предприятий (фирменное наименование, товарный знак и знак обслуживания, наименование места происхождения товара, коммерческое обозначение) и селекционные достижения.

Объекты литературной и художественной собственности направлены на удовлетворение духовных потребностей людей. К ним традиционно относят объекты авторского права и смежных с ним прав. При таком делении под нетрадиционными объектами интеллектуальной собственности по остаточному признаку со ссылкой ТРИПС понимают топологии интегральных микросхем и секреты производства (ноу-хау)¹.

Вместе с тем не все ученые поддерживают подобный подход. В частности, в юридической литературе были высказаны принципиальные сомнения, касающиеся выделения в отдельную группу нетрадиционных объектов, и озвучена позиция о целесообразности отнесения их к категории промышленной собственности [29; 31].

Отметим также, что некоторыми авторами к нетрадиционным объектам интеллектуальной собственности предлагается относить рационализаторское предложение и научное открытие. Действующее российское законодательство им правовую охрану не предоставляет. Вероятно, такие предположения основаны на положениях модельных актов СНГ. Так, Модельный кодекс интеллектуальной собственности для государств – участников СНГ² в числе объектов интеллектуальной собственности наряду с иными называет научное открытие, топографию (топологию, компоновку) интегральной микросхемы, рационализаторское предложение, коммерческую тайну.

На наш взгляд, весьма обоснованными выглядят доктринальные предположения о том, что предоставление правовой охраны рационализаторским предложениям и научным открытиям в указанном модельном акте есть не что иное, как сохранение преемственности по отношению к ранее действующим правилам советского гражданского законодательства [30], а именно к Основам гражданского законодательства Союза и союзных республик 1961 г.³ и Положениям об открытиях, изобретениях и рационализаторских предложениях 1973 г.⁴ Отметим, что дискуссии по этому поводу продолжаются и в настоящее время, однако еще в 1991 г. Президиум Академии наук СССР выразил отрицательное отношение к государственной регистрации научных открытий, признав сохранение данного института нецелесообразным (решение от 14 мая 1991 г. № 156)⁵.

Как уже было отмечено, в силу понимания существования виртуального (цифрового) имущества исключительно в рамках определенной информационной системы в научной литературе неоднократно были высказаны предложения о рассмотрении данной категории объектов в рамках права интеллектуальной собственности [14], а конкретнее – об отнесении их к нетрадиционным объектам исключительных прав или, как еще это называют в литературе, ограниченных исключительных прав. Как отмечает Д. С. Четвергов, права на виртуальное имущество, учитывая нематериальную природу последнего, не могут считаться вещными, в связи с чем «следует регулировать новые объекты нормами части четвертой Гражданского кодекса РФ и создать своего рода “ограниченные исключительные права”, предполагающие ограниченное право пользователя на использование виртуального объекта в своих интересах». В обоснование своего предложения он отсылает еще к континентальной правовой традиции Рима, где существовал институт ограниченных вещных прав, которые наделяли

¹ Рожкова М. А. Защита интеллектуальных прав: законодательные ошибки при определении статуса и компетенции специализированных органов, разрешающих дела в сфере промышленной собственности: учебное пособие. – М.: Статут, 2016.

² Модельный кодекс интеллектуальной собственности для государств-участников СНГ (Принят в г. Санкт-Петербурге 7 апреля 2010 г. Постановлением 34-6 на 34-ом пленарном заседании Межпарламентской Ассамблеи государств-участников СНГ) // Информационный бюллетень. Межпарламентская Ассамблея государств-участников Содружества Независимых Государств. – 2010. – № 47. – С. 133–183.

³ Закон СССР от 8 декабря 1961 г. (ред. от 12 июня 1990 г.) «Об утверждении Основ гражданского законодательства Союза ССР и союзных республик» (утратил силу) // Ведомости ВС СССР. – 1961. – № 50. – Ст. 525.

⁴ Постановление Совмина СССР от 21 августа 1973 г. № 584 (ред. от 9 января 1989 г.) «Об утверждении Положения об открытиях, изобретениях и рационализаторских предложениях» (утратило силу) // Свод законов СССР. – 1990. – Т. 2. – С. 78.

⁵ Добрынин О. В. Право интеллектуальной собственности: учебник // под ред. И. А. Близнеца. – М.: Проспект, 2010.

собственника вещи правом предоставить непосредственное господство над вещью иному лицу в строго ограниченном объеме. Аналогичным образом он предлагает урегулировать и отношения по поводу виртуального имущества [30].

Однако предложение о распространении на виртуальное имущество режима исключительных прав в научной доктрине было подвергнуто весьма обоснованной критике. В частности, Л. В. Санникова и Ю. С. Харитоновна на примере криптоактивов доказывают ошибочность установления в их отношении правового режима интеллектуальной собственности. По словам исследователей, «в данном случае право монополиста на программу для ЭВМ должно признаваться исчерпанным, чтобы не затруднять оборот криптоактивов как неких универсальных условных единиц. И во всех случаях, когда мы имеем дело с криптоактивами, речь идет о свободном распространении программного обеспечения, позволяющего создавать криптовалюту и токены» [21].

На наш взгляд, следует поддержать авторов в сформулированных ими выводах и согласиться с ними в том, что распространение на криптовалюты режима интеллектуальной собственности противоречит их сути. Как справедливо отмечает В. В. Архипов в отношении виртуальных денег, они не имеют под собой творческой основы и являются лишь значением переменной в программном коде [1], что ставит под сомнение распространение на них режима исключительных прав. То же самое относится и к ряду иных аналогичных объектов, при создании которых отсутствовала творческая составляющая или деятельность человека в принципе. Как отмечает Л. Г. Ефимова, есть такие «цифровые объекты, которые могут существовать главным образом в виртуальном мире и на первый взгляд похожи на результаты интеллектуальной деятельности человека, однако не могут считаться объектами исключительного права, поскольку при их создании интеллектуальная деятельность человека не применялась. Например, речь может идти о картинах, созданных искусственным интеллектом» [6].

Кроме того, следует иметь в виду, что особенности оборота результатов интеллектуальной деятельности заключаются в конструкции оборота прав на них. Такие особенности связаны с нематериальным характером результатов интеллектуальной деятельности. Объекты виртуального (цифрового) имущества также нематериальны,

что предполагает при введении их в оборот возникновение соответствующих прав и аналогичную конструкцию их оборота. Например, по мнению Е. Е. Кирсановой, оборот РИД подразумевает оборот либо исключительных прав, либо материальных носителей, содержащих такие объекты. В связи с нематериальной природой цифровых объектов, а также невозможностью их материализации в классическом понимании и невозможностью распространения на них правил о владении в таком случае, правила оборота для таких объектов (например, аккаунт, VR-объект, 3D-модель и т. д.) могут быть введены только с позиций оборота исключительных прав [9].

Однако тем самым мы априори исключаем непосредственно виртуальное (цифровое) имущество из оборота, с чем мы не можем согласиться. Как справедливо отмечено в юридической литературе, саму по себе нематериальную природу объекта нельзя рассматривать как однозначное основание для отказа от применения в его отношении категории оборотоспособности, которая может рассматриваться как «способность служить объектом имущественного оборота (различных сделок) и менять своих владельцев (собственников)»¹.

В чем же заключается интерес в случае включения, например, виртуального игрового имущества в оборот? Очевидно, что если с точки зрения оборота такого нематериального объекта, как, например, бездокументарные ценные бумаги, интерес представляет не сама форма носителя, а заключенное имущественное право [12. – С. 172–175], то в отношении виртуального игрового имущества безусловный интерес для правообладателя представляет не имущественное право на него, а непосредственно сам виртуальный объект. Поэтому передача виртуального (цифрового) имущества не может приравниваться к передаче исключительных прав на него, так как преследует иную цель – передачу имущественных прав на сам виртуальный объект, а не на содержащиеся в нем результаты интеллектуальной деятельности [8].

Кроме того, несостоятельность подхода об исключении непосредственно виртуального (цифрового) имущества из оборота также подтвер-

¹ Гражданское право : учебник. – В 4 т. – Общая часть / под ред. Е. А. Суханова. – Т. 1. – М. : Волтерс Клувер, 2008. – С. 401.

ждает проблема защиты прав на такие объекты. Наиболее убедительно продемонстрировала эту проблему Е. Е. Кирсанова на примере утраты доступа правообладателя к аккаунту в социальной сети Instagram в результате противоправных действий третьих лиц, что особенно актуально, если такой аккаунт используется в коммерческих целях. По ее же справедливому утверждению, в рамках защиты нарушенных прав речь должна идти не о необходимости защиты исключительных прав, подтверждении авторства или получении компенсации: интерес добросовестного правообладателя заключается в восстановлении фактического господства (контроля) над виртуальным объектом, в получении доступа к нему, т. е. речь идет не о восстановлении правового титула (как, например, в ситуации с бездокументарными ценными бумагами). Данная проблема, по мнению исследовательницы, носит весьма реальный характер: система мониторинга киберугроз Group-IB сообщает о том, что количество подобных правонарушений растет из года в год. Так, если в 2016 г. были неправомерно получены доступы к 1 500 аккаунтам, то за один только январь 2017 г. было совершено уже 200 тыс. взломов, при этом злоумышленники могут преследовать различные цели: от размещения компрометирующей информации и получения «выкупа» до использования социальной сети в личных целях, в том числе для получения прибыли от размещения рекламы и продажи данных. Практически это означает, что получение несанкционированного доступа или ограничение возможности доступа правомочного владельца исключают возможность использования цифрового актива, имеющего осязаемую коммерческую значимость. При этом возможности нарушителя практически ничем не ограничены [8].

Таким образом, признание за виртуальным (цифровым) имуществом признака оборотоспособности весьма затруднит разграничение между исключительными правами на такие объекты и исключительными правами на результаты интеллектуальной деятельности.

Несмотря на признание невозможности распространения на виртуальные объекты режимов вещного права и исключительных прав, в юридической доктрине отмечается, что на цифровые объекты, возникающие и существующие исключительно в электронной форме, возникают «... цифровые права как особые права, отличные от традиционных имущественных прав» [16].

В соответствии с пунктом 2 статьи 141.1. ГК РФ по общему правилу обладателем такого права признается лицо, которое в соответствии с правилами информационной системы имеет возможность распоряжаться этим правом. При этом О. А. Халагаева квалифицирует цифровые права на корпоративные, обязательственные, интеллектуальные и иные гражданские права в зависимости от правовой природы цифрового объекта и характера имущественных правоотношений, возникающих в процессе применения (использования) цифровых технологий [30].

Цифровыми правами в соответствии с действующим российским законодательством называются в таком качестве обязательственные и иные права. Однако законодатель не конкретизирует, являются ли такие права абсолютными или относительными, что привело к очередным доктринальным дискуссиям.

Так, по мнению Л. Г. Ефимовой, цифровыми правами могут быть как абсолютные, так и относительные права [6], в то время как А. Семенов акцентирует внимание на двусмысленности используемой законодателем формулировки «обязательственные и иные права», в результате анализа которой можно прийти к двум противоположным выводам: либо в силу случайного упоминания про обязательственные права речь идет об «иных правах», включающих все известные имущественные права, в том числе абсолютные, а также обязательства, вытекающие из деликтов, и т. д.; либо законодатель имел в виду обязательственные и иные аналогичные права, т. е. ограничился их относительностью; либо же речь в принципе может идти только о правах, вытекающих из сделок [13. – С. 43].

В этой связи весьма справедливы замечания А. А. Иванова, по словам которого, «...современная цифровая практика предполагает известное размытие границ между абсолютными и относительными правами», поскольку «вы не продаете тот или иной объект навсегда, если оставляете за собой право контролировать его использование» [6]. Является ли ограничением субъективных гражданских прав собственности удаленное отключение двигателя автомобиля, если водитель нарушает правила или какие-либо иные нормы?

Интересно отметить, что, несмотря на дополнение перечня объектов гражданских прав цифровыми правами, многие юристы утверждают, что последние не создают самостоятельного объекта права, а представляют собой лишь циф-

ровую форму обязательственных и иных прав. В частности, согласно выводам Е. А. Суханова, «...предусмотренное законом закрепление некоторых имущественных прав в цифровой форме не меняет их юридическую (гражданско-правовую) природу: цифровыми становятся не сами субъективные права, а только формы их закрепления (существования) и обусловленные этим обстоятельством способы осуществления названных прав, в том числе способы распоряжения ими» [25]. Поддерживая данную позицию, В. В. Кресс подчеркивает, что «уникальность цифровых прав – то, что делает их именно качественным изменением российского законодательства, – состоит в существовании и содержании прав на имущество и обязательств исключительно в рамках правил информационной системы, наряду с автоматическим характером их существования и возникновения» [10]. Л. В. Василевская под цифровыми правами считает возможным понимать «цифровой способ фиксации имущественных прав» [2] с распространением на них механизма цессии, отчуждения указанных прав.

В то же время налицо принципиально иная система учета и подтверждения в ней прав, которыми обладатель распоряжается при наличии доступа к системе. Б. М. Гонгало и Л. А. Новоселова говорят в связи с этим о появлении особого объекта, не сводимого к известным объектам прав [3]. В. П. Камышанский считает, что «цифровые права – это не особый вид субъективных гражданских прав, отличных от вещных или обязательственных. Они представляют собой обязательственные и другие права, содержание и условия осуществления которых содержатся в специальной информационной системе» [7].

М. А. Рожкова считает, что включение в нормы гражданского законодательства цифровых прав вредно, так как приведет к необоснованному изменению уже сложившихся и доказанных правовых институтов¹. Не поддерживают введение в нормы законодательства нового понятия «цифровое право» также Л. В. Санникова и Ю. С. Харитоновна, по словам которых, оно «...не выдерживает критики не только с точки зрения теории гражданского права, но и исходя из практики ис-

пользования цифровых активов» [20]. Аналогичной позиции придерживается С. Сарбаш, по мнению которого, новеллы статьи 128 и пункта 1 статьи 141.1 ГК РФ в части цифровых прав лишь вредят общественным отношениям, которые они были призваны урегулировать [13].

Вместе с тем существующие доктринальные дискуссии в отношении правовой категории «цифровые права» в отсутствие должного нормативного материала, позволяющего ответить на спорные вопросы, в настоящее время не могут повлиять на необходимость урегулирования отношений по поводу виртуального (цифрового) имущества. Очевидно, что формирование адекватной нормативной базы не произойдет одномоментно, но в то же время на современном этапе развития можно согласиться с учеными, считающих, что регулирование вопросов, связанных с виртуальным имуществом, должно осуществляться в рамках договорного права [21]. Об этом свидетельствует и складывающаяся практика.

Соответствующие отношения между правообладателем (к примеру, оператором игрового процесса) и пользователем (соответственно, игроком) оформляются в виде пользовательского соглашения, относящегося к типу соглашений click-wrap (о подобных соглашениях см. [19]). В части игрового виртуального имущества это означает, что приобретение игроком виртуальных объектов и их улучшение за реальные деньги следует рассматривать как некий лицензионный платеж, в обмен на который правообладатель предоставляет возможность пользователю использовать дополнительный функционал игры. Как отмечает М. А. Рожкова, исключительные права принадлежат автору (авторам) или иному правообладателю онлайн-игры, который предоставляет пользователю доступ на основании пользовательского соглашения, так называемого end-user license agreement (EULA). Право доступа к игровому контенту возможно только при согласии со всеми условиями пользовательского соглашения. В данном случае пользователи присоединяются к типовому лицензионному договору в целях участия в онлайн-игре. Между пользователем и правообладателем возникают договорные отношения по использованию игрового контента².

¹ Рожкова М. А. Защита интеллектуальных прав: законодательные ошибки при определении статуса и компетенции специализированных органов, разрешающих дела в сфере промышленной собственности: учебное пособие. – М.: Статут, 2016.

² Рожкова М. А. Виртуальное имущество и многопользовательская онлайн-игра – как различать возникающие по их поводу отношения? – URL: <https://zakon.ru/>

При этом в доктрине все чаще говорят о смешанной природе лицензионного соглашения, которое содержит в себе элементы договора об оказании услуг, когда у пользователя есть возможность улучшать виртуальный объект за плату. Примечательно, что на смешанный характер отдельных лицензионных соглашений в многопользовательских играх указывалось и в российской судебной практике¹.

В частности, Арбитражным судом города Москвы деятельность ООО «Мэйл.Ру Геймз» квалифицирована как осуществление операций «по безвозмездному предоставлению прав использования программ для ЭВМ (клиентских частей многопользовательских компьютерных онлайн-игр, игровой процесс в которых ведется с помощью сети Интернет) пользователям – физическим лицам на основании лицензионного договора (лицензионного соглашения), заключаемого пользователями посредством акцепта публичных оферт, размещенных общественно в сети Интернет на оперируемых сайтах. Фактически на возмездной основе имели место операции по реализации физическим лицам услуг по организации игрового процесса»². Такой подход в правовом регулировании онлайн-игр признают и сами разработчики виртуальных миров³.

Лицензионные или пользовательские соглашения устанавливают также и объем прав игроков по распоряжению виртуальным объектом. При наличии в них запрета на внеигровое отчуждение виртуального объекта на последний, как указано в доктрине, может распространяться режим, характерный для натуральных обязательств. Если же соглашения позволяют отчуждать виртуальный объект третьим лицам, то допустимо говорить о применении положений о перемене лиц и обязательств [26].

blog/2020/12/6/virtualnoe_imuschestvo_i_mnogopolzovatel'skaya_onlajn-igra_kak_razlichat_voznikayushchie_po_ih_povodu

¹ См., например, Определение Верховного Суда Российской Федерации от 30 сентября 2015 г. № 305-КГ15-12154. – URL: <https://sudact.ru/>

² Решение Арбитражного суда города Москвы от 8 апреля 2015 г. Дело № А40-56211/14-90-70. – URL: <https://sudact.ru/arbitral/doc/vNfvK8B1MIVC/>

³ Так, статья 6 Пользовательского соглашения World of Tanks содержит в себе следующее положение: «Предоставление Владелец Проекта или Администрацией Пользователю доступа к специальным возможностям Игры осуществляется на возмездной основе, за плату и является услугой».

Вместе с тем, несмотря на то, что отношения по поводу виртуального (цифрового) имущества возникают исключительно в виртуальном мире, нельзя утверждать, что лицензионные и пользовательские соглашения в полной мере отражают реальные потребности оборота, регулирование которого в рамках названных соглашений фактически ничем не ограничивают «цифровую» власть правообладателя. Являясь, по сути, договорами присоединения, такие соглашения преимущественно составляются исходя из интересов правообладателя. Таким образом, пользователь лишен права изменить условия, ставящие его в невыгодное положение, что может привести к произволу правообладателя.

Изложенное позволяет сформулировать следующие выводы.

Развитие цифровизации и техническое развитие общества обусловили появление новых объектов, относящихся к виртуальному (цифровому) имуществу и требующих установления режима, отличного от существующих гражданско-правовых норм и реалий. На наш взгляд, сложившаяся к настоящему времени система имущественных прав, юридически закрепляющих присвоение различных объектов имущественного оборота, не позволяет учесть выявленные особенности виртуального (цифрового) имущества. Вместе с тем разнообразные виды имущества уже вышли достаточно далеко за рамки правового оформления традиционно понимаемой собственности и права собственности как основы вещного права. Не исключено, что в процессе развития отечественного гражданского законодательства на определенном этапе виртуальный объект станет частью категории вещи, расширив границы понимания и восприятия права собственности. Может быть, законодатель попытается «вписать» его в систему объектов исключительных прав, либо же в отношении виртуального (цифрового) имущества будет разработан принципиально новый гражданско-правовой режим.

Мы не знаем, по какому пути пойдет законодатель, ведь, как справедливо отмечено в научной доктрине, «... если дифференциация вещных и обязательственных прав потребовала около двух тысяч лет, то для обособления интеллектуальных и корпоративных прав понадобилось примерно 200 лет, а о цифровых правах заговорили лишь около 20 лет тому назад» [25].

Из новой редакции статьи 128 ГК РФ следует, что в один ряд с безналичными денежными

средствами и бездокументарными ценными бумагами к объектам гражданских прав поставлены цифровые права. При этом все три названных объекта охвачены общей правовой категорией «иное имущество» и его разновидностью – имущественными правами. Учитывая нашедшую широкое распространение в юридической литературе теорию о цифровых правах как об особом способе удостоверения имущественных прав [15], мы категорически не согласны с таким решением отечественного законодателя. Даже если предположить, что цифровые права отнесены к объектам гражданских прав с точки зрения возможности их включения в гражданский оборот, то в этом случае также наблюдается диссонанс в формулировке изложенной нормы, поскольку в одной статье законодатель демонстрирует различные подходы к отнесению тех или иных явлений или предметов объективной действительности к объектам гражданских прав. Ведь, как из-

вестно, к последним отнесены охраняемые результаты интеллектуальной деятельности и приравненные к ним средства индивидуализации (т. е. интеллектуальная собственность, которая в силу прямого указания в законе не может отчуждаться или иными способами переходить от одного лица к другому), но никак не возникающие в их отношении исключительные права, которые как раз и обладают признаком оборотоспособности.

Учитывая изложенное, а также признавая за виртуальным (цифровым) имуществом признаки оборотоспособности, считаем целесообразным исключить из перечня объектов гражданских прав (ст. 128 ГК РФ) цифровые права, одновременно включить в него непосредственно виртуальное (цифровое) имущество, распространив на него гражданско-правовой режим цифровых прав с учетом наполнения содержания последнего, без которого в настоящее время данная дефиниция имеет абстрактный характер.

Список литературы

1. *Архипов В. В.* Виртуальная собственность: системные проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр // *Закон*. – 2014. – № 9. – С. 69–90.
2. *Василевская Л. В.* Цифровые права как новый объект гражданских прав: проблемы юридической квалификации // *Хозяйство и право*. – 2019. – № 5. – С. 3–14.
3. *Гонгало Б. М., Новоселова Л. А.* Есть ли место «цифровым правам» в системе объектов гражданского права // *Пермский юридический альманах*. – 2019. – № 2. – С. 179–192.
4. *Дозорцев В. А.* Интеллектуальные права: Понятие. Система. Задачи кодификации : сб. ст. / В. А. Дозорцев ; Исследовательский центр частного права. – М. : Статут, 2005. – С. 3–30.
5. *Ефимова Л. Г.* Цифровые активы и права на них в контексте изменения гражданского и банковского законодательства // *Банковское право*. – 2021. – № 5. – С. 7–20.
6. *Иванов А. А.* Вещные права и цифровизация // *Интеграция науки и образования в условиях цифровой трансформации : монография : в 3 т. / отв. ред. С. Д. Могилевский, О. В. Шмалий, И. А. Емелькина*. – Т. 3. – М. : РГ-Пресс, 2022.
7. *Камышанский В. П.* О цифровой технологии и цифровом праве // *Власть Закона*. – 2019. – № 1. – С. 14–18.
8. *Кирсанова Е. Е.* Правовое регулирование оборота прав на результаты интеллектуальной деятельности в цифровой экономике : монография. – М. : Юстицинформ, 2022.
9. Комментарий к части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации / под ред. А. Л. Маковского; вступ. ст. В. Ф. Яковлева; Иссл. центр частн. права. – М. : Статут, 2008.
10. *Кресс В. В.* Цифровые права как объекты гражданских прав: правовое регулирование и перспективы развития в условиях цифровизации гражданского оборота // *Журнал российского права*. – 2022. – № 4. – С. 67–76.
11. *Лазарева Е. А.* Правовое регулирование виртуальных объектов многопользовательских игр // *Юриспруденция 2.0: новый взгляд на право : сборник материалов межвузовской научно-практической конференции с международным участием*. – М. : РУДН, 2019.
12. *Моргунов С. В.* Виндикация в гражданском праве. Теория. Проблемы. Практика. – М. : Статут, 2006.
13. *Новоселова Л., Габов А., Савельев А., Генкин А., Сарбаш С., Асосков А., Семенов А., Янковский Р., Журавлев А., Толкачев А., Камелькова А., Успенский М., Крупенин Р., Кислый В., Жужжалов М., По-*

пов В., Аграновская М. Цифровые права как новый объект гражданского права // Закон – 2019. – № 5. – С. 31–54.

14. Пучков В. О. Посмертная передача цифровых объектов: пользовательское соглашение vs национальное наследственное право // Наследственное право. – 2020. – № 3. – С. 17–23.

15. Рожкова М. А. Цифровые активы и виртуальное имущество: как соотносится виртуальное с цифровым // Zakon.ru. – 2018. 13 июня. – URL: https://zakon.ru/blog/2018/06/13/cifrovye_aktivy_i_virtualnoe_imuschestvo_kak_sootnositsya_virtualnoe_s_cifrovym

16. Руденко Е. Ю. К вопросу о понятии цифровых прав как объектов гражданских правоотношений // Гражданское право. – 2021. – № 4. – С. 7–10.

17. Савельев А. И. Криптовалюты в системе объектов гражданских прав // Закон. – 2017. – № 8. – С. 136–153.

18. Савельев А. И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. – 2014. – № 1. – С. 127–150.

19. Савельев А. И. Электронная коммерция в России без ЭЦП: иллюзия или реальность? // Вестник гражданского права. – 2013. – Т. 13. – № 3. – С. 43–88.

20. Санникова Л. В., Харитонова Ю. С. Правовая сущность новых цифровых активов // Закон. – 2018. – № 9. – С. 86–95.

21. Санникова Л. В., Харитонова Ю. С. Цифровые активы: правовой анализ : монография. – М. : 4 Принт, 2020.

22. Сергеев А. П., Терещенко Т. А. Большие данные: в поисках места в системе гражданского права // Закон. – 2018. – № 11. – С. 106–123.

23. Ситдикова Р. И., Ситдиков Р. Б. Цифровые права как новый вид имущественных прав // Имущественные отношения в Российской Федерации. – 2018. – № 9. – С. 75–80.

24. Сулова С. И., Филатова У. Б. Объекты гражданских прав в условиях формирования информационного пространства России // Пролог: журнал о праве. – 2019. – № 2. – С. 8–15.

25. Суханов Е. А. О гражданско-правовой природе «цифрового имущества» // Вестник гражданского права. – 2021. – № 6. – С. 7–29.

26. Тагаева С. Н. Виртуальное игровое имущество – объект гражданских прав? // Юрист. – 2023. – № 9. – С. 11–16.

27. Трансформация права в цифровую эпоху: монография / Министерство науки и высшего образования РФ, Алтайский государственный университет; под ред. А.А. Васильева. Барнаул : Изд-во Алт. ун-та, 2020.

28. Халагаева О. А. Виды цифровых прав // Гражданское право. – 2023. – № 5. – С. 42–45.

29. Цивилистическая концепция интеллектуальной собственности в системе российского права : монография / А. А. Богустов, В. Н. Глонина, М. А. Рожкова и др.; под общ. ред. М. А. Рожковой. – М. : Статут, 2018.

30. Четвергов Д. С. Правовой режим виртуального имущества // Право и бизнес. – 2021. – № 3. – С. 33–39.

31. Шахназаров Б. А. Общая характеристика системы коллизионно-правового регулирования объектов промышленной собственности // Актуальные проблемы российского права. – 2019. – № 2. – С. 144–155.

32. Duranske B. T. Virtual Law: Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds. – Chicago: ABA Publishing, 2008.

33. Erlank W. Property in virtual worlds. – Stellenbosch University, 2012.

34. Hunt K. This Land is not Your Land: Second Life, Copybot and the Looming Question of Virtual Property Right // Texas Review of Entertainment and Sports Law. – 2007. – Vol. 9. – P. 141–174.

35. Lastowka G. Virtual justice: The New Laws of Online worlds. – Yale University Press, 2010.

36. Lastowka G., Hunter D. The Laws of the Virtual Worlds // California Law Review. – 2004. – Vol. 92. – Issue 1. – P. 29–51.

37. 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. – 2010. – Vol. 41.