

Правовое регулирование виртуальных объектов, связанных с компьютерными играми, и защита прав пользователей

А. Н. Торопцева

студентка магистратуры факультета экономики и права РЭУ им. Г. В. Плеханова.
Адрес: ФГБОУ ВО «Российский экономический университет имени Г. В. Плеханова»,
117997, Москва, Стремянный пер., д. 36.
E-mail: acya-toroptseva@yandex.ru

Legal Regulation of Virtual Objects Related to Computer Games and Protection of User Rights

A. N. Toroptseva

Master Student of the Faculty of Economics and Law of the PRUE.
Address: Plekhanov Russian University of Economics, 36 Stremyanny Lane,
Moscow, 117997, Russian Federation.
E-mail: acya-toroptseva@yandex.ru

Аннотация

В статье рассматриваются проблемы правового регулирования виртуальных объектов, связанных с компьютерными играми, а также защита прав пользователей в разных странах. Изучение проводится с использованием методов анализа и синтеза, системного и сравнительно-правового. Автором были выделены четыре основных варианта разрешения дел судами, а также теории, объясняющие применение того или иного подхода. В частности, российские суды при разрешении дел ссылаются либо на пункт 1 статьи 1062 ГК РФ, либо на условия пользовательского соглашения, либо применяют одновременно оба подхода. Анализируются примеры правового регулирования виртуальных объектов в таких странах, как Китай, Франция, США и др. Новизну исследования определяет анализ последних судебных практик и актуальных вопросов, связанных с виртуальными объектами, находящимися в разных государствах. Раскрываются недостатки квалификации рассматриваемых отношений российскими судами, с учетом которых предлагаются варианты совершенствования законодательства в данной сфере. К таким отношениям предлагается применять нормы о неосновательном обогащении. Сформулированы основные положения правового регулирования виртуальных объектов в законодательстве на национальном и международном уровне.

Ключевые слова: гражданское право, объект гражданских прав, пользовательское соглашение, защита прав пользователей, информационные технологии, компьютерные игры, виртуальные миры, интеллектуальная собственность, азартные игры, пари, договорное право, право собственности.

Abstract

The article discusses the problems of the legal regulation of virtual objects connected with computer games and the user rights protection in different countries. The study is carried out using the system method, analysis, synthesis, and the comparative legal method, due to which four main approaches applied by the courts and theories that explain the application of these approaches are identified. It is revealed that the Russian courts refer either to paragraph 1 of Art. 1062 of the Civil Code of the Russian Federation or the terms of the user agreement, also both approaches can be applied simultaneously. The author analyses examples of the legal regulation of virtual objects in countries such as China, France, the USA and other. The novelty of the study lies in the consideration and analysis of recent court practice and the relevant issues related to virtual objects that are discussed in different countries. Disadvantages in the Russian courts' qualification of the studied relations are disclosed and options for improving legislation in this area are suggested. It is proposed to apply the unjust enrichment rules to such relations and to formulate the main provisions of the legal regulation of virtual objects in the legislation at the national and international levels.

Keywords: civil law, object of civil rights, terms of use, protection of user rights, information technology, computer games, virtual worlds, intellectual property, gambling, bet, contract law, property law.

Индустрия компьютерных игр в настоящее время развивается в геометрической прогрессии.

Еще 15 лет назад экономические отношения в данной сфере ограничивались походами в ком-

пьютерный клуб, где необходимо было оплатить игровое время, а также в случае проведения турнира между посетителями имелась возможность поучаствовать в нем и заработать. В настоящее время по некоторым компьютерным играм проводятся турниры мирового масштаба с призовыми фондами размером до нескольких десятков миллионов долларов [14], практически у каждого есть компьютер и доступ в Интернет, а развитие технологий повлияло на создание более детально проработанных игр. Появились виртуальные объекты, которые в настоящее время активно участвуют в экономических отношениях, однако их правовое регулирование остается неопределенным.

А. И. Савельев выделяет несколько подходов в разрешении судами дел, связанных с оборотом виртуальных объектов [11]. Во-первых, право не должно вмешиваться в отношения в сфере компьютерных игр (статья 1062 ГК РФ). Во-вторых, к виртуальным объектам применяются нормы о вещах и праве собственности. В-третьих, такие отношения регулируются лицензионными и иными соглашениями между пользователем и правообладателем. Кроме того, автор предлагает свой вариант квалификации анализируемых объектов, который является наиболее оптимальным в рамках российских реалий. Данный подход предлагает рассматривать виртуальные объекты в качестве иного имущества, чем то, которое закреплено в статье 128 ГК РФ, что позволит признать такие объекты имуществом в юридическом смысле. В результате появится возможность применять к ним нормы о неосновательном обогащении.

Как было сказано выше, в России суды ссылаются на норму пункта 1 статьи 1062 ГК РФ в делах, касающихся виртуальных объектов. В качестве примера можно привести дело¹, связанное с многопользовательской онлайн-игрой World of Tanks. Гражданин Российской Федерации обратился в суд с требованием к Wargaming Group Limited, собственнику указанной игры, о взыскании неосновательного обогащения, возникшего вследствие блокировки аккаунта истца и лишения права пользования приобретенными ранее виртуальными объектами. Суд, отказывая в иске, сослался на пункт 1 статьи 1062 ГК РФ, где за-

креплено, что требования, которые связаны с участием в игровом процессе (если они не связаны с обманом или невыполнением обязательств по выплате выигрыша), не подлежат судебной защите. Кроме того, судом был указан пункт 2 Постановления Пленума Верховного Суда Российской Федерации от 28 июня 2012 г. № 17 «О рассмотрении судами гражданских дел по спорам о защите прав потребителей», согласно которому, если отдельные виды отношений с участием потребителей регулируются специальными законами Российской Федерации, содержащими нормы гражданского права, то к отношениям, возникающим из таких договоров, Закон о защите прав потребителей применяется в части, не урегулированной специальными законами. Суд сделал вывод, что для материально-правовых отношений между организатором (владельцем) компьютерной онлайн-игры (юридическим лицом) и пользователем этой игры (физическим лицом) специальным является законодательство о проведении игр (гл. 58 ГК РФ, ст. 1062–1063), а законодательство об обязательствах вследствие причинения вреда не применяется.

Следует определить, можно ли к данным отношениям применить пункт 1 статьи 1062 ГК РФ. В законодательстве Российской Федерации отсутствуют понятия «игра» или «компьютерная игра». При этом определения «азартная игра» и «пари», содержатся в Федеральном законе от 29 декабря 2006 г. № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации» (далее – Федеральный закон № 244-ФЗ). Под азартной игрой понимается основанное на риске соглашение о выигрыше, заключенное двумя или несколькими участниками такого соглашения между собой либо с организатором азартной игры по правилам, установленным организатором азартной игры. Пари – азартная игра, при которой исход основанного на риске соглашения о выигрыше зависит от события, относительно которого неизвестно, наступит оно или нет. Таким образом, определяющим признаком является соглашение о выигрыше, основанное на риске.

Цель многопользовательских онлайн-игр – развитие персонажа, если это ролевая игра (Massively multiplayer on-line roleplaying game – MMORPG) или повышение уровня, рейтинга аккаунта, если это боевая онлайн-арена (Multiplayer Online Battle Arena – MOBA), а также получение

¹ Решение Чертановского районного суда г. Москвы от 7 декабря 2018 г. по делу № 02-4488/2018. – URL: <https://www.mos-gorsud.ru/rs/chertanovskij/services/cases/civil/details/b2fac727-0490-443f-acb0-21306e0c6663?participants=wargaming> (дата обращения: 07.12.2019).

от данных действий внутреннего удовлетворения, удовольствия. Такие игры нельзя закончить, а, следовательно, выиграть в них. Можно победить лишь в какой-либо битве, но игра на этом не закончится, в связи с чем в таких играх нет отношений, основанных на риске между пользователем и правообладателем, а следовательно, нельзя весь массив отношений по поводу виртуальных предметов (в том числе в деле, проанализированном выше) квалифицировать, используя норму пункта 1 статьи 1062 ГК РФ, на что также указывает А. И. Савельев [11]. В описанном выше деле между истцом и ответчиком не было основанного на риске соглашения о выигрыше, поэтому данные отношения не подпадают под регулирование статьи 1062 ГК РФ, пункт 1. При этом между сторонами было заключено лицензионное соглашение.

Тем не менее существуют случаи, подпадающие под определение азартных игр, и их важно отличать от отношений, описанных в проанализированном выше деле. В одном из дел¹ компания Svetla Commerce GmbH обратилась в суд с заявлением о признании незаконными решения ФНС России и Роскомнадзора и их отмене. Доменное имя истца было внесено в единый реестр доменных имен, содержащих информацию, распространение которой в России запрещено. Компания через сайт организовывала и проводила азартные игры, предлагая пользователям поиграть по принципам «слот-автомат» и электронной рулетки, когда розыгрыш осуществляется с помощью генератора случайных чисел. Выигрыш выплачивался в виде виртуальных объектов (виртуальная валюта, игровой инвентарь, например, скины) и начислялся на аккаунт в Steam. Такая деятельность запрещена, если сайт не используется в соответствии с требованиями Федерального закона № 244-ФЗ (ч. 3 ст. 5 Федерального закона № 244-ФЗ). Заявитель ссылался на то, что целью игры является получение психоэмоционального удовольствия от участия в симулируемом процессе розыгрыша. Однако суд указал, что данные доводы носят формальный характер и не соответствуют реально осуществляемым пользователями действиям в ходе игры.

В отличие от рассмотренного выше дела, в данном случае деятельность, осуществляемая заявителем, имеет все признаки азартной игры, закрепленные в законе. Соответственно, в каждом конкретном случае необходимо выявлять в отношениях между пользователем и правообладателем аспекты, характерные для азартных игр, и только при их наличии ссылаться на главу 58 ГК РФ. Кроме того, важно отметить, что правом не должны регулироваться правила игры, однако экономические отношения, связанные с игровым процессом, могут быть предметом правового регулирования. Закон не закрепляет, как нужно играть в настольную игру, но любой владелец последней вправе свободно распоряжаться ею, в том числе продать, что попадает в сферу права.

Нормы о вещах и право собственности применяются к виртуальным объектам в странах Азии, например, в Китае, Южной Корее. Активная разработка законодательства в данной сфере объясняется высоким уровнем развития индустрии компьютерных игр в этих странах [5]. Так, именно в Южной Корее была создана Международная киберспортивная федерация IeSF, которая занимается продвижением киберспорта в мире, в том числе проводит чемпионаты, а также стремится вывести его на олимпийский уровень [9]. В Китае существует государственная программа по развитию киберспорта и поддержке игроков [5].

Виртуальные объекты в рамках рассматриваемого подхода приравниваются к материальным вещам, которые можно продать, обменять и совершить иные действия. Одним из примеров является дело, рассматривавшееся в суде провинции Сычуань, Китай², которое стало известным в сети Интернет. Истец в многопользовательской онлайн-игре передал своего персонажа другу, на развитие которого потратил 1,4 млн долларов. Ответчик должен был вернуть персонажа обратно, выставив его на торговой площадке за 55,2 тыс. долларов, однако ошибся и указал цену 552 доллара, что произошло, по словам временного владельца, из-за переутомления, вызванного длительным пребыванием в игре. В итоге героя купил другой человек. На него, а также на издателя игры NetEase, истец подал в суд с требова-

¹ Постановление Девятого арбитражного апелляционного суда от 26 апреля 2018 г. № 09АП-14848/18. – URL: <https://kad.arbitr.ru/> (дата обращения: 07.12.2019).

² Man sues NetEase after his friend sells a US\$1.4 million game character for US\$500. – URL: <https://www.abacusnews.com/china-tech-city/man-sues-netease-after-his-friend-sells-us14-million-game-character-us500/article/3038770> (дата обращения: 08.12.2019).

нием вернуть персонажа. В результате NetEase передала владельцу его виртуальный объект, а истец должен был выплатить компенсацию в размере 12 тыс. долларов лицу, приобретшему персонажа. В социальных сетях суд представил это дело как показательный пример защиты цифрового имущества и порекомендовал не тратить много денег на игры. В данном деле процедура схожа с той, которая применяется при предъявлении виндикационного иска к добросовестному приобретателю, т. е. вещно-правового способа защиты.

В Китае также приняты отдельные законодательные акты, регулирующие отношения, связанные с виртуальными объектами. С 2017 г. издатель онлайн-игры должен публично сообщить указанную в акте информацию о виртуальных объектах, которые с некоторой вероятностью содержатся в виртуальных контейнерах (лутбоксах) [18]. Фактически – это лотерея, только виртуальная. Поскольку существует алгоритм выпадения предмета, следовательно, шанс его получения известен разработчикам игры, поэтому они должны сообщить его пользователям. Такие компании, как Blizzard Activision [8] и Valve [10], выполнили данные требования.

В рамках данного подхода представляет интерес американская доктрина, в которой можно выделить две группы ученых: сторонников права собственности и сторонников договорного права. Первая группа считает, что виртуальные объекты должны регулироваться правом собственности. В обоснование данной позиции существует несколько основных теорий. Одна из них – трудовая теория Дж. Локка, согласно которой, лицо получает право собственности над вещью путем затраты на нее своего труда [25. – С. 116]. Пользователи развивают своих персонажей, прикладывая усилия, затрачивая время и способности, поэтому у них должны быть права на соответствующие объекты, а также защита данных прав от взлома учетной записи и возможности разработчика удалить в одностороннем порядке виртуальные объекты пользователя [19. – С. 247]. Однако недостатки такой теории заключаются в том, что, как отмечает сам Локк, данная концепция объясняет происхождение права собственности лица, которое изначально извлекло ресурсы из природы [25. – С. 115–116]. В то же время виртуальные миры уже созданы разработчиком, поэтому любая работа, произведенная над ними, не может квалифицироваться как добыча ресур-

сов из природы. Таким образом, пользователи лишь пользуются плодами труда разработчиков с разрешения последних [19. – С. 253].

Автором другой концепции – теории личности – является М. Дж. Радин. Согласно данной теории, собственность делится на два вида: персональную собственность и заменяемую собственность [26]. Так, персональная собственность имеет для индивида не денежную ценность, а личную. Это, например, обручальное кольцо или какая-либо семейная ценность. В свою очередь заменяемая собственность может быть заменена другой вещью без причинения лицу ущерба. Чем больше индивид связан с вещью, тем более широкие права в отношении нее должны быть предоставлены законодательством. Что касается виртуальных миров, то теория фокусируется на связи пользователя с его персонажем, за которого он играет, которому он может создать внешность в соответствии со своими желаниями, посредством которого он реализует свою потребность в общении, если в реальном мире такая возможность отсутствует.

Основной недостаток теории – утверждение, что персональная собственность может быть передана (например, подарена), при этом она не является товаром, т. е. не может быть объектом сделок в рыночных отношениях, поэтому ее нельзя продавать, поскольку она бесценна для своего владельца, иначе это будет заменяемая собственность [19. – С. 253]. Такой подход идет вразрез с идеями сторонников права виртуальной собственности и со складывающимися экономическими отношениями в виртуальных мирах.

Третьей является утилитарная теория. Утилитаризм предполагает, что предпочтительными считаются те поведение или поступок, которые будут полезны для большего количества людей [18. – С. 14]. Рассматриваемая теория основана, во-первых, на сдерживании негативного поведения, а во-вторых, имеет экономическую природу. Если пользователи будут иметь право собственности, то злоумышленников можно подвергнуть уголовному преследованию в реальном мире, тем самым пресекая совершение правонарушений потенциальными преступниками. В настоящее время правоохранительные органы в случае совершения преступления, связанного с виртуальными объектами, не будут заниматься такими делами, поскольку, согласно букве закона, ничего ценного не пропало. Если же право собственности на виртуальные объекты будет признано,

злоумышленника можно будет наказывать, что отпугнет потенциальных преступников и успокоит пользователей. Кроме того, более широкие права собственности на виртуальные объекты привлекут инвесторов, что повысит экономическую эффективность [19. – С. 250–251].

Тем не менее затраты на реализацию данной теории могут оказаться намного выше ожидаемой прибыли. При этом не исключается возможность, что пострадают разработчики [19. – С. 254–256]. Например, обновление в игре позволило пользователям создавать новые виртуальные объекты, которые в сотни раз лучше тех, что у них были. Для исправления ошибки разработчику необходимо удалить такие объекты для восстановления баланса в игре. Однако, согласно утилитарной теории, он не сможет этого сделать и при этом избежать ответственности.

Сторонники договорного права считают, что отношения по поводу виртуальных объектов между разработчиком и пользователем должны регулироваться лицензионными соглашениями, которые предоставляют необходимую гибкость [19. – С. 258]. Данную идею можно выделить в рамках третьего подхода в квалификации отношений, связанных с оборотом виртуальных объектов. В случае отсутствия специального регулирования и невозможности использования норм о вещах и права собственности, на помощь приходит договор, чем суды, в том числе и российские, часто пользуются.

Разработчики заключают с пользователями различного рода пользовательские соглашения. Виртуальные объекты, купленные за реальные деньги, не приобретаются лицом в собственность: ему лишь дается возможность пользоваться такими объектами, которые с технической точки зрения представляют собой лишь часть основного кода (компьютерной игры), а отдельно от него в них нет смысла. Таким образом, у разработчика как создателя данного соглашения, являющегося, по сути, договором присоединения, сосредоточена в руках законодательная, исполнительная и судебная власть. При этом на объективное рассмотрение спора в суде можно рассчитывать только в случае конфликта между пользователями, но не с правообладателем [19].

Рассмотрим, например, Условия использования League of Legends [24], многопользовательской онлайн-игры разработчика Riot Games. Согласно пункту 4.4 пользователь, несмотря на возможные противоречия в положениях соглашения,

подтверждает и соглашается с тем, что у него нет прав собственности и других имущественных интересов в его учетной записи, он не имеет претензий, каких-либо прав, включая права собственности, владения или иных имущественных прав на игровой контент, который пользователь разблокирует или накапливает на учетной записи, виртуальные предметы или игровую валюту, которые приобретаются пользователем. Все права принадлежат Riot Games. Кроме того, компания не несет ответственности за уничтожение, удаление, изменение, повреждение, взлом или любой другой ущерб или убытки любого рода, причиненные игровому контенту, виртуальным предметам или игровой валюте, включая удаление перечисленных выше объектов. Таким образом, поскольку у пользователя нет никаких прав в отношении виртуальных объектов, на которые он тратит реальные деньги, то и защищать ему нечего.

В случае если предоставление внутриигровых предметов в соответствии с соглашением является услугой, то последняя считается исполненной с момента зачисления виртуальных объектов на аккаунт, и никаких возмещений в дальнейшем не производится. Так, в пункте 4.3 Условий использования League of Legends указано, что начисление игровой валюты и предоставление услуги начинается немедленно после совершения сделки; пользователь подтверждает, что теряет право на отказ от услуги после зачисления игровой валюты на счет и завершения сделки.

А. И. Савельев выделяет два основных недостатка данного подхода: всевластие правообладателя с учетом того, что наиболее конфликтными являются отношения между разработчиком и пользователем; нерешенный вопрос относительно ситуации, когда соглашение не регламентирует правовой статус виртуальных объектов, признано недействительным или его нет [11]. В то же время сторонники договорного права в американской доктрине приводят против первого недостатка следующие контраргументы [5. – С. 262–263]. Предоставление прав на виртуальные объекты пользователям в лицензионном соглашении разработчики могут использовать для привлечения новых участников игры. Договорная форма позволяет включить широкий спектр прав, а конкуренция на рынке обеспечит включение данных прав в соглашение. Разработчики не могут себе позволить негативно обращаться с пользователями в отношении их прав на виртуальные объекты: игроки более привлекательного для них

виртуального мира проводят там значительное количество времени и у них нет мотивации тратить деньги и время в другой игре. Соответственно, разработчику необходимо переманить их.

В качестве примера можно привести ситуацию с компанией Electronic Arts и ее игрой *Star Wars: Battlefront II* [13]. Осенью 2017 г. пользователи обнаружили лутбоксы, которые помогают развивать персонажа и открывают доступ к полному контенту игры. В итоге оказалось, что для получения возможности поиграть новым персонажем, необходимо либо потратить десятки часов на игру, либо купить лутбоксы, где случайным образом распределены карточки, которые и дают доступ к персонажу. Для открытия всего контента требуется более 4 тыс. часов или 2,1 тыс. долларов, при этом сама игра не бесплатная и изначально покупается. Игровое сообщество выразило недовольство, в результате чего компания потеряла 3,1 млрд долларов рыночной стоимости, ее акции подешевели и репутация ухудшилась, в то время как у ее конкурентов Blizzard, Activision и Take-Two Interactive Software, акции выросли [20].

Кроме того, данный инцидент стал причиной начала обсуждения вопроса, являются ли лутбоксы одним из видов азартных игр. Так, Комиссия Бельгии по игровой деятельности проанализировала *Star Wars: Battlefront II*, *Overwatch*, *FIFA 18* и *Counter-Strike: Global Offensive* и в апреле 2018 г. дала заключение, что открытие лутбоксов – это азартная игра, а соответственно, разработчики нарушают закон Бельгии об азартных играх [17]. Несмотря на то что, во-первых, данные виртуальные объекты все еще разрешены [22], а во-вторых, необходим критический анализ указанного решения, уже сделан шаг на пути к правовому регулированию виртуальных объектов и защите прав пользователей. При этом вопрос, связанный с лутбоксами, стал актуальным не только в Бельгии, но и в других странах Европы, а также в США и Китае [15].

Важно отметить, что пользовательские соглашения могут предоставлять более широкий спектр прав в отношении виртуальных объектов, чем нормы закона, касающиеся материальных вещей. Компания Blizzard предлагает в своей игре *World of Warcraft* услугу по восстановлению проданных, удаленных, утилизированных или

распыленных виртуальных предметов¹, а также персонажей². То есть если пользователь случайно или даже намеренно удалил объект, но потом пожалел об этом, то он может воспользоваться данной услугой. Государство никогда не сможет вернуть мобильный телефон, который владелец случайно забыл в автобусе или потерял.

Существуют виртуальные миры, где разработчики сознательно уменьшают права пользователей на виртуальные объекты, которые можно, например, украсть или уничтожить. В игре *Entropia Universe* [21], разработанной компанией MindArk, пользователи могут покупать игровую валюту за реальные деньги и в дальнейшем обменять ее обратно по фиксированному курсу. В данном мире есть зона – космос, где один игрок может напасть на другого, убить и забрать некоторые приобретенные за эту валюту виртуальные объекты. В реальном мире совершение таких действий – преступление, в то время как в виртуальном они предусмотрены правилами игры.

В описанном случае в доктрине предлагается использовать концепцию «магического круга» [3. – С. 125]. В различных спортивных играх, таких как хоккей, футбол, баскетбол и др., есть элемент риска, связанный с возможностью получения травмы. Считается, что такие игры окружают «магический круг», который ограничивает ответственность за нанесение увечий, если действия сторон не нарушали правил игры. В случае с виртуальным миром вместо правил существуют лицензионные и иные соглашения, выполняющие функцию такого круга. Так, если пользователь крадет предметы у другого игрока и возможность осуществления таких действий предусмотрена игрой, то это не будет правонарушением. Если же пользователь взламывает аккаунт с целью кражи виртуальных объектов и даже самой учетной записи, что он должен быть привлечен к ответственности. Принимая условия соглашений, игроки сознательно ограничивают свои субъективные права, чтобы получить доступ в виртуальный мир. Однако чаще всего пользователи не читают данные договоры. Доктрина «магического круга» была бы полезной

¹ Восстановление утилизированных предметов. – URL: <https://eu.battle.net/support/ru/article/177627> (дата обращения: 09.12.2019).

² Восстановление персонажа в *World of Warcraft*. – URL: <https://eu.battle.net/support/ru/article/15312> (дата обращения: 09.12.2019).

для российских судов при разрешении дел, связанных с виртуальными объектами.

В том случае если суды (кроме тех, которые уже это делают) начнут защищать права пользователей, заключивших лицензионные соглашения, необходимо будет найти баланс и учесть интересы разработчика. Например, осенью 2019 г. суд Парижа вынес решение по делу между компанией Valve и Федеральным союзом потребителей¹. Valve является разработчиком Steam – платформы цифрового распространения компьютерных игр [16]. Пользовательское соглашение запрещает перепродажу цифровых версий игр, поскольку формально данный сервис продает лишь лицензии на пользование ими. В связи с чем пользователи не являются владельцами игр: они лишь покупают подписку на неопределенный срок.

Суд решил, что Steam осуществляет продажу игр, а не подписки на них, и постановил приравнять такую покупку игры пользователем к покупке любого другого товара. Поскольку разницы между покупкой цифровой версии игры из Steam и на физическом носителе нет, то и законодательное регулирование должно быть одинаковым. Законы ЕС защищают вторичный рынок, поэтому, если лицо легально приобрело товар, нельзя препятствовать свободному обороту последнего. Данные правила, по мнению суда, касаются не только Steam, но и других подобных сервисов.

В результате суд решил, что некоторые условия пользовательского соглашения противоречат европейскому законодательству, а также обязал Valve не только разрешить перепродажу купленных игр, но и возмещать деньги из кошелька Steam при уходе пользователя из сервиса, а также брать на себя всю ответственность за вред, причиненный компьютеру покупателя программой из Steam. С точки зрения баланса интересов сторон последние два требования являются спорными, поскольку разработчик оказывается в невыгодном положении. Пользователи могут начать злоупотреблять правами, например, подавать в суд иски о возмещении ущерба, причиненного компьютеру игрой из Steam. При этом причина может оказаться совсем иной, но судебный процесс уже будет идти, отнимая время и деньги. Соответственно,

судам необходимо не только защитить права пользователей, но и не навредить разработчикам.

В качестве примера использования российскими судами положений лицензионных соглашений при рассмотрении дел, связанных с виртуальными объектами, можно привести определение Московского городского суда². Истец обратился с иском к ООО «Мэйл.ру» и требовал снять ограничения с персонажа в многопользовательской онлайн-игре, а также взыскать 1 млн рублей. Хотя игра бесплатная, в ней можно пользоваться платными услугами, в том числе покупать предметы экипировки для персонажа и снимать наказания, наложенные администрацией. Оплачиваются данные действия внутриигровой валютой, которая приобретается за реальные деньги. Персонажу истца был ограничен доступ в игре, и другой пользователь предложил оплатить соответствующую услугу. Наказание было снято, однако позднее администрация снова ограничила доступ к игре, расценив помощь другого пользователя как нарушение правил игры. Истец направил досудебную претензию, и ответчик снял ограничения, но через некоторое время без предупреждения и указания причин разработчик наложил новые ограничения.

Суд, отказывая в иске, указал, что пользователь перед регистрацией учетной записи должен ознакомиться с лицензионным соглашением, а после нажатия кнопки «Войти» лицо принимает данный документ, что согласно статьям 435 и 438 ГК РФ является акцептом оферты, и игрок обязан соблюдать условия соглашения, так как в соответствии со статьями 309 ГК РФ обязательства должны исполняться надлежащим образом. Если пользователь с этим не согласен, то он может отказаться от регистрации и не участвовать в игре. Таким образом, суд посчитал, что отношения в игре полностью регулируются пользовательским соглашением.

Судом также было указано, что Закон о защите прав потребителей не может быть применен в рассматриваемом деле, поскольку по смыслу преамбулы данного акта и подпункту «г» пункта 3 Постановления Пленума Верховного Суда Российской Федерации от 28 июня 2012 г. № 17 за-

¹ French Court Rules Steam Games Must be Able to be Resold. – URL: <https://www.engadget.com/2019/09/19/french-court-valve-steam-resold/> (дата обращения: 10.12.2019).

² Апелляционное определение Московского городского суда от 20 мая 2019 г. по делу № 33-21065/19. – URL: <https://mos-gorsud.ru/mgs/services/cases/appeal-civil/details/0de6b77e-95c8-4707-8921-f762e36dd67d> (дата обращения: 11.12.2019).

конодательство о защите прав потребителей применяется в случае возмездного оказания услуг или реализации товара, однако ООО «Мэйл.ру» предоставляет игру пользователям бесплатно. Данная позиция является спорной, поскольку суд применил указанные нормы ко всей игре, а не к конкретным отношениям между истцом и разработчиком, которые носили возмездный характер.

Суд, сославшись на пункт 1 статьи 1062 ГК РФ, определил, что отношения, вытекающие из любой игры, независимо от ее вида, не подлежат судебной защите. Соответственно, было применено необоснованное расширительное толкование нормы, притом что понятие «игра», как было проанализировано выше, в законодательстве отсутствует.

Следующий вариант квалификации отношений по поводу виртуальных объектов предлагает А. И. Савельев [11]. Такие объекты необходимо включить в понятие «иное имущество», содержащееся в статье 128 ГК РФ. Во-первых, это позволяет сделать сама норма, подразумевающая открытый перечень объектов гражданских прав, а во-вторых, таким способом виртуальные объекты будут признаны имуществом в юридическом смысле, и, как следствие, появится возможность применять к рассматриваемым отношениям нормы о неосновательном обогащении, которые восстанавливают нарушенное право, если это нельзя сделать посредством закона, договора и др. Так, если будет присвоен виртуальный объект, принадлежащий пользователю, против воли последнего, такие действия могут быть квалифицированы как неосновательное обогащение, и возникнет обязательство по возвращению имущества в натуре либо возмещению его стоимости (ст. 1102, 1104, 1105 ГК РФ). Данный подход является обоснованным, несмотря на то что не касается норм Закона о защите прав потребителей, который суды отказываются применять. Использование такого варианта российскими судами помогло бы защитить права пользователей.

Вместе с тем А. В. Лисаченко предлагает не приравнивать виртуальные объекты к вещам, а выделить в качестве особой категории и использовать отдельные элементы правового режима вещей, как это осуществлено с бездокументарными ценными бумагами [6. – С. 109].

Б. Семенюта считает, что отношения между разработчиком и пользователем должны регулироваться либо лицензионным договором, либо договором возмездного оказания услуг [12]. Кро-

ме того, предлагается внести в перечень статьи 128 ГК РФ виртуальное имущество, а также включить отдельную главу, посвященную виртуальной собственности и ее защите [1; 2].

Таким образом, российские суды разрешают дела, связанные с виртуальными объектами, ссылаясь либо на пункт 1 статьи 1062 ГК РФ, либо на условия пользовательского соглашения, либо используя оба подхода, что происходит чаще всего.

Со стороны научного сообщества предлагаются различные варианты регулирования отношений, связанных с виртуальными объектами. Включать виртуальное имущество в перечень статьи 128 ГК РФ не представляется необходимым, поскольку законодательство должно быть гибким, так как этого требует быстроизменяющаяся реальность. Из всех рассмотренных подходов вариант А. И. Савельева выглядит наиболее оптимальным. Однако следует согласиться с идеей дополнить гражданское законодательство нормами, посвященными виртуальным объектам. В случае наличия лицензионного и иного соглашений в законе следует определить основные положения, защищающие пользователя, которые должны соблюдаться при составлении разработчиком указанного документа, чтобы появилась возможность защитить пользователя от потенциального произвола разработчика. Тогда даже в случае отсутствия такого соглашения или признания его недействительным полностью или в части, основные положения, закрепленные в законодательстве, смогут регулировать отношения, связанные с виртуальными объектами, а у пользователя появится шанс защитить свои права.

Кроме того, необходимо усовершенствовать уголовное законодательство и ввести ответственность за кражу виртуальных объектов в играх, поскольку пользователи тратят десятки тысяч рублей на данные предметы. Этот вопрос уже активно обсуждается Московским отделением Ассоциации юристов России [9]. Также следует решить проблему подсудности. В России не настолько хорошо развита индустрия компьютерных игр, поэтому большинство разработчиков – иностранные компании. Суд отказал истцу в рассмотрении дела в отношении американской компании Valve¹, сославшись на част 2 статьи 402

¹ Определение Московского городского суда от 14 марта 2018 г. по делу № 33-10806/2018. – URL: <https://mosgorsud.ru/mgs/services/cases/appeal-civil/details/4cddcfb5-1a64-4eb6-a5e5-b55a60e35149> (дата обращения: 11.12.2019).

ГПК РФ, согласно которой иностранное лицо, являющееся ответчиком, должно находиться на территории России, если это организация, или иметь место жительства в России, в этом случае дело подсудно российскому суду. Виртуальные объекты, как и Интернет, имеют международный, глобальный характер. Соответственно в данной области следует разрабатывать не только национальное законодательство, но и урегулировать его на международном уровне.

В связи с развитием технологий усложняются экономические отношения, виртуальные объекты

становятся частью экономической жизни. Более того, такой разработчик, как Blizzard, осуществляет благотворительную деятельность, продавая внутриигровых питомцев, а вырученные деньги направляет организациям Make-A-Wish и WE.org, которые оказывают помощь детям [7].

Это еще один повод, для того чтобы обратить внимание на правовое регулирование виртуальных объектов, на которые пользователи тратят крупные денежные суммы.

Список литературы

1. Горохова О. Н. «Игровое имущество» как разновидность «виртуального имущества». – URL: <https://kommentarii.org/2019/02/e-commerce/page126.html> (дата обращения: 11.12.2019).
2. Горохова О. Н. Правовая природа «виртуальной собственности» как объекта гражданских прав. – URL: https://lomonosov-msu.ru/archive/Lomonosov_2016/data/8636/uid93830_report.pdf (дата обращения: 11.12.2019).
3. Дюранске Б. Т., Кейн Ш. Ф. Виртуальные миры, реальные проблемы // Правоведение. – 2013. – № 2 (307). – С. 115–134.
4. Зайцев А. Цифровые рынки и право. В Китае вступило в силу новое регулирование в отношении виртуальных loot box'ов, аналогов которому нет в мире. – URL: https://zakon.ru/blog/2017/5/9/digital_market_law_v_kitae_vstupilo_v_silu_novoe_regulirovanie_v_otnoshenii_virtualnyh_loot_boxov_an_58685 (дата обращения: 08.12.2019).
5. Киберспортивные державы. Страны – лидеры в киберспорте. – URL: <https://www.cybersport.ru/other/articles/mirovye-kibersportivnye-derzhavy-kakie-strany-lidery-v-kibersporte> (дата обращения: 07.12.2019).
6. Лисаченко А. В. Право виртуальных миров: новые объекты гражданских прав // Российский юридический журнал. – 2014. – № 2 (95). – С. 104110.
7. Магазин Blizzard. – URL: https://eu.shop.battle.net/ru-ru/product/world-of-warcraft-pet-dottie?utm_campaign=marketing-global-wowcharity19&utm_source=blizzard.com&utm_medium=referral#techspecs (дата обращения: 11.12.2019).
8. Объявление о корректировке вероятности извлечения карт из комплектов карт. – URL: <https://hs.blizzard.cn/articles/20/9546> (дата обращения: 08.12.2019).
9. Похитители танков. За кражу аксессуаров компьютерных игр будет грозить уголовное наказание. – URL: <https://rg.ru/2019/09/16/v-rf-vvedut-ugolovnoe-nakazanie-za-krazhu-predmetov-v-kompiuternyh-igrah.html> (дата обращения: 11.12.2019).
10. Публичность вероятности получения предметов в соответствии с требованиями новой политики Министерства культуры. – URL: <https://www.dota2.com.cn/article/details/20170502/194771.html> (дата обращения: 08.12.2019).
11. Савельев А. И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. – 2014. – Т. 14. – № 1. – С. 127–150.
12. Семенюта Б. Онлайн-игры: правовая природа отношений // Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права. – 2014. – № 8. – С. 38–45.
13. Скандал вокруг Star Wars Battlefront II. В 8 актах. – URL: <https://futurist.ru/articles/1266-skandal-vokrug-star-wars-battlefront-ii-v-8-aktah> (дата обращения: 09.12.2019).
14. ТОП-10 самых крупных призовых фондов в истории киберспорта. – URL: <https://tech.informator.ua/2019/08/03/top-10-samyh-krupnyh-prizovyh-fondov-v-istorii-kibersporta/> (дата обращения: 11.12.2019).

15. Ban Kids from Loot Box Gambling in Games. – URL: <https://www.bbc.com/news/technology-49661870> (дата обращения: 09.12.2019).
16. At Valve We Make Games, Steam, and Hardware. – URL: <https://www.valvesoftware.com/ru/about> (дата обращения: 10.12.2019).
17. Belgian Gaming Commission Rules after Analysis: Paying Loot Boxes are Games of Chance. – URL: https://www.gamingcommission.be/opencms/opencms/jhksweb_en/gamingcommission/news/news_0061.html (дата обращения: 09.12.2019).
18. *Bentham J.* An Introduction to the Principles of Morals and Legislation. – URL: <https://socialsciences.mcmaster.ca/econ/ugcm/3ll3/bentham/morals.pdf> (дата обращения: 08.12.2019).
19. *Ciffrino Ch. J.* Virtual Property, Virtual Rights: Why Contract Law, Not Property Law, Must be the Governing Paradigm in the Law of Virtual Worlds. – URL: <https://lawdigitalcommons.bc.edu/bclr/vol55/iss1/7/> (дата обращения: 08.12.2019).
20. EA's day of Reckoning is Here After «Star Wars» game uproar, \$3 billion in stock value wiped out. – URL: https://www.cnbc.com/2017/11/28/eas-day-of-reckoning-is-here-after-star-wars-game-uproar.html?_source=twitter%7Cmain (дата обращения: 09.12.2019).
21. Entropia Universe: как мы пытались заработать в MMO. – URL: https://stopgame.ru/show/100064/entropia_universe_kak_my_pytalis_zarabotat_v_mmo (дата обращения: 09.12.2019).
22. Gaming Loot Boxes: What Happened when Belgium Banned Them? – URL: <https://www.bbc.com/news/newsbeat-49674333> (дата обращения: 09.12.2019).
23. International e-Sports Federation. – URL: <https://www.ie-sf.org/about/> (дата обращения: 07.12.2019).
24. League of Legends. Условия использования. – URL: <https://ru.leagueoflegends.com/ru/legal/termsfuse> (дата обращения: 09.12.2019).
25. *Locke J.* Two Treatises of Government. – URL: <http://www.yorku.ca/comninel/courses/3025pdf/Locke.pdf> (дата обращения: 08.12.2019).
26. *Radin M. J.* Property and Personhood, 34 Stan. L. Rev. 957, 1982. – URL: <https://cyber.harvard.edu/IPCoop/82radi.html> (дата обращения: 08.12.2019).