

## Виртуальное игровое имущество как объект гражданских прав.

Научный руководитель – Козлова Наталия Владимировна

*Васильева Дарина Юрьевна*

*Студент (магистр)*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Юридический факультет, Москва, Россия

*E-mail: darina1989vas@gmail.com*

Виртуальное игровое имущество – нематериальный вид объекта, имеющее свое выражение в рамках виртуального пространства и обладающий экономической ценностью, вовлекаемый гражданами в гражданский оборот, в силу чего, требующий государственного урегулирования.

Государственное регулирование «новых явлений», связанных с развитием технологического уровня, может производиться посредством разработки особого режима регулирования, отказа от регулирования, реализации концепции «магический круг» [1; 6, с.10].

Опираясь на мировую практику, юридическая сущность виртуального игрового имущества может быть определена через концепцию натуральных обязательств, вещно-правовой подход, посредством применения модели договора оказания услуг и через институты интеллектуальных прав.

Концепция натуральных обязательств, применяемая в рамках отечественных реалий [4,8], не отвечает возникшей потребности включения игрового имущества в оборот. Вызывает сомнения подход, согласно которому компьютерные игры, направленные на получение удовлетворения от процесса их прохождения, приравниваются к основанному на риске соглашению о выигрыше.

Реализуемый в Китае [5,9], Тайване [7], Южной Корее [10], Австралии [2, с. 390] и опирающийся на трудовую теорию Джона Локка [3, с. 278, 290] вещно-правовой подход к определению юридической сути виртуального игрового имущества может быть воспринят нашим законодателем при закреплении изъятий из концепции абсолютности вещного права. Так, например, предлагается отказаться от обязанности разработчика сохранять доступ пользователей к виртуальному имуществу при принятии им решения о прекращении функционирования виртуальной игры.

Определение взаимоотношений разработчика и пользователей через институт оказания услуг, реализуемое некоторыми судами (например, Апелляционное определение Ленинского районного суда г. Кемерово от 26.04.2013 по делу № 11-59/2013) и закрепленное в Законе о защите прав потребителей Великобритании [11, п.4, ст. 33] не позволяет определить юридическую причину, по которой дополнительный функционал игры может быть приобретен одновременно бесплатно (за игровую валюту) и за денежные средства. Также, реализация данной концепции в России требует внесения корректировок в ФЗ «О защите прав потребителей» от 07.02.1992 № 2300-1.

Допустима квалификация видеоигры как программы для ЭВМ или как сложного объекта авторского права, а следовательно взаимодействие разработчиков и пользователей допустимо оформлять лицензионным соглашением. При этом, отмечается кабальность таких соглашений, предусматривающих автоматический отказ пользователей от исключительных прав на созданные ими в игре объекты интеллектуальной собственности без вознаграждения, особые правила разрешения разногласий, условия ограничения доступа к игре, недопустимость отчуждения игрового имущества, что не отвечает потребностям оборота.

В целях создания наиболее оптимального регулирования правоотношений, связанных с виртуальным игровым имуществом, разумным представляется выработка особого подхода, задействующего элементы институтов оказания услуг, вещного права и интеллектуальной собственности.

Необходимо законодательно определить статус виртуального игрового имущества посредством включения его в категорию «иное имущество» в рамках статьи 128 ГК РФ, а также закрепить за новым объектом особый статус вещи с рядом изъятий.

В целях обеспечения прав пользователей и защиты их как слабой стороны следует закрепить императивную норму о разрешении споров относительно виртуального игрового имущества по месту жительства пользователя.

### Источники и литература

- 1) Бурибаев Т.Н., Гачина А.А. World of Lawcraft. Вопросы защиты прав пользователей онлайн-игр // "Журнал Суда по интеллектуальным правам", № 2 (32), июнь 2021, С. 110-127.
- 2) Горохова О.Н. «Игровое имущество» как разновидность «виртуального имущества». // Сборник статей E-commerce и взаимосвязанные области (правовое регулирование) под ред. М.А. Рожкова Сер. "Анализ современного права" Т.15. М., 2019. С. 378-393.
- 3) Локк Дж. Сочинения: В 3 т./Пер. с англ. и лат. Т. 3/Ред. и сост., авт. примеч. А. Л. Субботин.М.: Мысль, 1988. 668 с.
- 4) Решение мирового суда судебного участка № 352 Басманного района г. Москвы от 01.02.2011 № 2-01/11 (цит. по Савельев А. И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. 2014. Т. 14. № 1. С. 127–150.).
- 5) Hanyue Wang. Intangible Property: Protection of Virtual Property in Electronic Games in China and US // Journal of Finance Research. November 2020. № 4. PP. 119-123.
- 6) Huizinga J. Homo Ludens: the Study of the Play-element in Culture // Beacon Press, 1955., 232 p.
- 7) Taiwan Ministry of Justice Official Notation № 039030 (90) (цит. по: Fairfield J. Op. cit. P. 1086).
- 8) Решение Лефортовского районного суда г. Москвы от 25 ноября 2011 г. по делу № 02-3379/2011. – Текст : электронный // Официальный портал судов общей юрисдикции города Москвы : [сайт]. – URL: <https://mos-gorsud.ru/rs/lefortovskij/search?formType=shortForm&courtAlias=lefortovskij&uid=&instance=&processType=&letterNumber=&caseNumber=&participant=> (дата обращения: 03.02.2024).
- 9) Knight W. Gamer Wins Back Virtual Booty in Court Battle // Newscientist. December 2003. – URL: <https://www.newscientist.com/article/dn4510-gamer-wins-back-virtual-booty-in-court-battle/> (дата обращения 02.01.2024).
- 10) Mark Ward, Does virtual crime need real justice? // BBC NEWS - September, 2003. - URL: <http://news.bbc.co.uk/go/pr/fr/-/1/hi/technology/3138456.stm> (дата обращения 02.01.2024).
- 11) The Consumer Rights Act, 2015– Текст : электронный // Legislation.gov.uk: [сайт]. – URL: <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2015/15/contents> (дата обращения 02.01.2024).