

**«НАУЧНО-ДОКТРИНАЛЬНОЕ И ПРАВОВОЕ ПОЛОЖЕНИЕ
ВИРТУАЛЬНЫХ ОБЪЕКТОВ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВОЙ
ТРАНСФОРМАЦИИ»**

Афанасьев Евгений Сергеевич

Аспирант

Ульяновский государственный университет, Ульяновск, Россия

E-mail: yevgeniy_sergeevich_99@mail.ru

«НАУЧНО-ДОКТРИНАЛЬНОЕ И ПРАВОВОЕ ПОЛОЖЕНИЕ ВИРТУАЛЬНЫХ ОБЪЕКТОВ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВОЙ ТРАНСФОРМАЦИИ»

Афанасьев Евгений Сергеевич, аспирант

Адрес электронной почты: *yevgeniy_sergeevich_99@mail.ru*

Ульяновский государственный университете (юридический факультет)

Аннотация: В статье рассматривается классификация виртуальных объектов, их виды и характеристики в контексте современных технологий и digital-среды. Существует множество типов виртуальных объектов, от простых графических элементов до сложных интерактивных систем, и их правильная классификация имеет важное значение для разработки эффективных приложений и интерфейсов. В ходе исследования выявлены основные категории виртуальных объектов, включая антивиртуальные, симуляционные и расширенные объекты, а также их применение в различных сферах, таких как образование, развлечения и бизнес. Обсуждаются преимущества и недостатки каждой категории, а также тенденции к эволюции виртуальных объектов под воздействием новых технологических трендов, таких как искусственный интеллект, дополненная и виртуальная реальность. В заключение подчеркивается необходимость дальнейших исследований в данной области для оптимизации взаимодействия пользователей с виртуальными мирами.

Ключевые слова: Цифровые финансовые активы, цифровая валюта, NFT-токены, аккаунт, доменное имя, большие данные, внутриигровое имущество.

Неоднократно было сказано, что виртуальные объекты представляют собой нематериальные объекты, которые существуют в виртуальном мире и могут иметь реальную финансовую стоимость. Виртуальные объекты обладают уникальным идентификатором в информационной или цифровой системе и находятся в виртуальной собственности.

Классификации виртуальных объектов имеют множество сходных характеристик: структурированность по определенным параметрам и категориям; возможность хранить виртуальные объекты на цифровом носителе или в информационной системе или цифровой платформе; возможность передавать, обменивать и использовать.

Таким образом, виртуальные объекты имеют схожие свойства, но при этом каждый из них может быть уникальным и иметь собственные особенности и функции в виртуальном пространстве.

Некоторые виртуальные объекты способны напоминать классические объекты права, поскольку они могут приобретаться и (или) отчуждаться от одного лица к другому, при этом сохраняя свою форму и ценность со временем[1]. Кроме того, виртуальные объекты могут быть разделены на части и или же копированы. Виртуальные объекты, таким образом, могут считаться своеобразной формой собственности. Однако с развитием цифровых технологий всё больше объектов приобретают виртуальную форму, что делает их статус и значение сложными для определения. С учётом всего сказанного и постоянного развития цифровых технологий, невозможно установить исчерпывающий список объектов, однако можно рассмотреть наиболее распространённые из них.

1. Цифровые финансовые активы и цифровая валюта представляют собой разновидность виртуальных объектов, которые имеют цифровую форму и могут использоваться в качестве средства платежа.

Цифровые финансовые активы и цифровая валюта могут содержаться в централизованной и децентрализованной системах.

Криптовалюта и цифровые финансовые активы, являются формой платежной системы с криптографической функцией и основана на технологии блокчейн.

Преимущества криптовалюты и цифровые финансовые активы включают уменьшение транзакционных издержек, ускоренную обработку данных, улучшение качества представления финансовых услуг и т.д. Однако, главное отличие криптовалюты от цифровых финансовых активов, это осуществление записи транзакций, распределенное между участниками без центрального эмитента. Оно основано на информации, хранящейся в блокчейне, и не имеет физического эквивалента единицы информации.

Криптовалюта не является объектом гражданских прав, однако данный виртуальный объект имеет признаки «иного имущества», что упоминается в ряде нормативно-правовых актов.

В соответствии с Федеральным законом Российской Федерации от 26.10.2002 № 127-ФЗ «О несостоятельности (банкротстве)»[2], криптовалюта может быть включена в конкурсную массу должника для погашения долгов перед кредиторами в процессе банкротства.

Также, в соответствии с Федеральным законом Российской Федерации от 02.10.2007 № 229-ФЗ «Об исполнительном производстве»[3], криптовалюта выступает объектом исполнительного производства (может быть арестована и реализована в пользу взыскателя по исполнительному листу).

В настоящее время ГК РФ не содержит специальных положений, касающихся криптовалюты. Однако, как было отмечено в Концепции регулирования цифровой валюты, увеличивается значимость криптовалюты на финансовом рынке, что свидетельствует об объём совершённых сделок с ней, что порождает необходимость рассматривать криптовалюту как отдельный объект имущественных прав.

А. С. Лолаева и С.А. Макиев[4] отметили, что необходимо определить юридическую природу криптовалюты и её отличий от традиционных видов имущества. Криптовалюта является цифровым активом, который хранится и передаётся посредством криптографии, без необходимости централизованного управления. Она имеет свою ценность и может использоваться для проведения различных сделок и операций.

М. А. Егорова и О. В. Кожевина[5] так же отметили, что целесообразно внести изменения в ст. 128 ГК РФ, чтобы криптовалюта была явно определена как самостоятельный объект.

В современном мире криптовалюта не регулируется ни одним банковским надзорным органом в мире и не имеет эмиссионного центра. Создают код и добывают условный ограниченны ресурс сами пользователи за счёт мощности ЭВМ.

Согласно Концепции регулирования цифровой валюты[6], использование криптовалюты несёт определённые риски для общества, так как анонимность транзакций может способствовать развитию теневой экономики. В Российской Федерации использование криптовалют для оплаты товаров и услуг хоть запрещено (п. 10 ст. 4 Закона о ЦФА), но право-применителем воспринимается как «иное имущество», что всё же позволяет использовать их в электронных сделках и рассматривать как имущество, которое может подлежать наследованию. Однако, в случае банкротства возникает множество вопросов о включении криптовалюты в конкурсную массу, так как существует множество вопросов изъятия данного имущества в пользу кредиторов. Рассмотрим на примере судебной практики.

В деле № А57-21957/2017[7] финансовый управляющий пытался получить сведения о

наличии цифровой валюты у должника, обратившись в Арбитражный суд с требованием изъять компьютер и мобильные устройства у должника и членов его семьи для проведения экспертизы. Однако суд отказал в удовлетворении этого требования, поскольку ни Арбитражный процессуальный кодекс Российской Федерации, ни законодательство о банкротстве не предусматривают таких процессуальных действий. Апелляционная и кассационная инстанции также подтвердили решение первой инстанции, отказав финансовому управляющему в его запросе.

2. NFT-токен так же относится к виртуальным объектам. По существу токен, представляет собой запись в распределенном реестре, подтверждающую различные имущественные и неимущественные права, а также другие блага за лицом. Эта запись позволяет владельцу зафиксировать свои права на активы, включая долю в будущей прибыли капитала, в электронном формате, что напоминает бездокументарные ценные бумаги. Токены могут представлять как материальные активы, так и неимущественные блага, которые не оборотоспособны, но имеют ценность для их держателя[8].

NFT-токены в научной доктрине рассматриваются как разновидность виртуального имущества, которые обладают определёнными признаками: а) служат для удостоверения прав на объекты гражданских прав и б) существуют в блокчейне или других распределенных информационных системах.

NFT-токены так же как и цифровая валюта имеет разновидность, существуют:

1) Платежные токены (Payment tokens) – это категория токенов блокчейна, которая представляет собой средство платежа или платежную единицу. Они могут использоваться для осуществления финансовых транзакций и обмена на другие цифровые активы. Такие токены, согласно SEC, рассматриваются как эквиваленты криптовалют, таких как биткоины или Ripple. Платежные токены обладают свойством универсальности и могут использоваться для проведения различных видов платежей;

2) Токены-активы (Asset tokens) – это разновидность токенов блокчейна, который имеет признаки ценных бумаг и представляет собой инструмент инвестиций. Держатели таких токенов обладают правами на долю в активе, получение дивидендов, процентные выплаты, право голоса на принятие решений и другие привилегии. Токены-активы часто используются для привлечения инвестиций в проекты или компании, а также для участия в управлении имуществом или предприятием;

3) Потребительские токены (Utility tokens) – это категория токенов блокчейна, которая предоставляет держателям доступ к цифровым продуктам, сервисам или контенту. Они не являются инструментом инвестирования, а скорее представляют собой форму предоплаты, скидки или премиального доступа к определенным продуктам или услугам. Потребительские токены обеспечивают пользователей возможностью взаимодействовать с цифровыми платформами и получать дополнительные преимущества за использование технологий блокчейн;

4) Невзаимозаменяемый токен (Non-fungible tokens) – это уникальные токены в блокчейне, которые отличаются от обычных токенов тем, что каждый из них уникален и не может быть разделен на части или заменен другим аналогичным токеном. Они позволяют токенизировать виртуальные объекты, такие как предметы искусства, музыка, изображения, 3D-модели и другие цифровые активы, чтобы совершать с ними различные транзакции, включая продажу. Каждый NFT-токен хранится в криптокошельке единственного владельца и содержит информацию о самом объекте, его создателе (для защиты авторских прав) и о наборе прав на объект. Владелец NFT имеет возможность выставить его на продажу, разместить в интернете или даже уничтожить при наличии соответствующих прав.

Дополнительно к уже рассмотренным категориям токенов, стоит уделить внимание

так называемым токенам-оболочкам (Tokenized assets). Такие токены представляют собой цифровую запись, которая соответствует физическому активу в реальном мире, такому как недвижимость, искусство, драгоценности и другие материальные ценности. Токены-оболочки позволяют управлять и торговать этими активами на блокчейне, обеспечивая прозрачность и безопасность электронных сделок. Они являются мостом между традиционными активами и цифровыми технологиями, открывая новые возможности для инвестирования и управления активами.

Токены-оболочки имеют ряд преимуществ, таких как улучшенная ликвидность активов, возможность дробления больших активов на более мелкие части для инвестиций, а также является эффективным способом учёта и передачи прав виртуальной собственности на виртуальные объекты.

Таким образом, NFT-токен содержит информацию о стоимости виртуального объекта, который может быть использован в коммерческих операциях. Пользователи могут использовать токен для оплаты товаров и услуг в криптовалюте в рамках блокчейн-системы.

3. Доменное имя, согласно ст. 1484 ГК РФ и п. 15 ст. 2 Федерального закона № 149-ФЗ, является способом адресации в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» и предназначено для обеспечения доступа к информации, размещенной на сайте.

Доменные имена могут рассматриваться как виртуальное имущество и иметь значительное значение в электронной коммерции. Хотя они не признаются объектами интеллектуальной собственности согласно законодательству Российской Федерации, их роль и важность в интернет-бизнесе неоспоримы. Владельцы доменных имен могут использовать их для укрепления бренда, привлечения целевой аудитории и увеличения конверсии (№ СП-21/4[9]). Таким образом, доменные имена могут быть рассмотрены как актив, способствующий развитию онлайн-присутствия компании и повышению ее конкурентоспособности.

Доменное имя рассматривается как коммерческий актив в рамках гражданского права (№ 1192/00[10]), которое может быть отчуждено администратором доменного имени. Как отмечал суд по интеллектуальным правам, доменное имя не является объектом результата интеллектуальной деятельности (№ С01-1060/2021[11]), но и не является вещью в классическом смысле.

Необходимо обратить внимание, что большинство судов характеризуют домен, как объект, который имеет экономическую ценность, отмечая, что он выполняет функцию как некого товарного знака. Рассматривая судебную практику, мы приходим к выводу, что существует судебная коллизия в отношении доменных имен. Так, законодателем из-за правовой неопределенности домена, суды часто принимают решения, которые основываются на отказе признания домена, как объект интеллектуального права, применяя признаки исключительного права на средства индивидуализации. Однако некоторые суды все же признают необходимость защиты прав на доменные имена как средства индивидуализации с коммерческой ценностью, что подтверждается различными постановлениями и определениями судов (Апелляционное определение Московского городского суда от 16.02.2018 по делу № 33а-1040/2018[12], Постановление Арбитражного суда Московского округа от 20.07.2020 № Ф05-19864/2018[13]).

Как верно отметила У. А. Уздяева[14], установления юридической природы доменных имён занимает важное место в системе актуальных проблем гражданского права.

По-нашему мнению, доменное имя, как нематериальный объект, не является объектом интеллектуальной собственности. Тем не менее, оно может быть рассмотрено как имущественное право. Пленум Верховного Суда РФ в своем Постановлении от 23.04.2019 № 10 подтвердил, что доменные имена подлежат защите как имущественное право, а не как исключительное право на объект интеллектуальной собственности[15].

Таким образом, доменное имя является разновидность виртуального объекта, которое служит средством адресации в сети Интернет, с помощью которого происходит извлечение коммерческой выгоды.

4. Аккаунт – это виртуальный объект, представляющий собой запись в системе, содержащую информацию о пользователе и его действиях в данном сервисе или ресурсе. К таким виртуальным объектам можно отнести не только социальные сети, онлайн-игры или электронные платежные системы, но и любые другие аккаунты или подписки, где требуется регистрация и авторизация пользователя.

Как справедливо отметила М. И. Сулейманова[16], аккаунт – это совокупность данных, которые относятся к конкретному пользователю. Поскольку пользователь выражает себя через свой аккаунт, задавая стиль и содержание контента, аккаунт можно рассматривать как результат его интеллектуальной деятельности. Статья 1225 Гражданского кодекса Российской Федерации перечисляет различные результаты интеллектуальной работы, но не упоминает явно аккаунты и иные виртуальные объекты.

Однако аккаунт в социальных сетях можно попробовать рассмотреть через призму результата интеллектуальной собственности, поскольку он представляет собой совокупность творческих материалов, созданных пользователем. Владелец аккаунта наполняет его уникальным контентом, который отражает его творческий потенциал и авторский стиль. Однако существует спорный вопрос о том, должен ли аккаунт рассматриваться как результат интеллектуальной деятельности, так как некоторые авторы характеризуют такой объект всего лишь средство для общения и досуга, не представляющим ценности с точки зрения интеллектуальной собственности. Тем не менее, можно с уверенностью сказать, что аккаунт, как собственность пользователя, имеет свой авторский отпечаток и подлежит защите согласно законодательству об интеллектуальной собственности.

По мнению Г. М. Данченко[17], результатом активности пользователя в онлайн-сети не станет сам аккаунт, а скорее контент, который он публикует. Пользователь при этом приобретает авторские права на свой контент, но эти права ограничены, так как социальные сети имеют право удалять и использовать контент пользователя, а также ограничивать его доступ к своему аккаунту. Такие права у социальных сетей возникают из пользовательского соглашения, которое пользователь принимает при регистрации своего аккаунта.

Некоторые учёные считают, что аккаунты должны быть признаны как отдельный тип объекта гражданских прав. В ст. 128 ГК РФ, помимо традиционных объектов, включены также цифровые права. Они приравниваются по юридическому статусу к безналичным денежным средствам и бездокументарным ценным бумагам. Это отражает изменяющуюся современную реальность, где цифровые активы все более важны и используются для различных целей. Признание цифровых прав в Гражданском кодексе подчеркивает их значимость и защищает интересы пользователей в цифровом мире.

А. В. Овчинников[18] указывает на то, что в виртуальном мире можно выделить несколько видов объектов, которые могут быть отнесены к виртуальным объектам. Среди них он называет цифровую валюту, аккаунты, доменные имена, игровых персонажей (аватаров) и их снаряжение, а также другие виртуальные объекты.

Существует интересная точка зрения, по которой аккаунт в социальной сети можно рассматривать как объект гражданских прав, аналогично договору купли-продажи. В данном случае сам аккаунт является объектом сделки, приносящей доход за счет монетизации, например, за размещение рекламы. Таким образом, владелец аккаунта может рассматривать его как свое имущество, которое приносит определенный доход, и имеет права на это имущество на основании заключенного договора.

Приверженцы данной точки зрения аргументируют коммерческой ценностью, основанной на уже существующей клиентской базе и популярности аккаунта. Возможность пере-

дачи или продажи аккаунта сегодня имеет законную защиту и подтверждается судебными решениями. Например, Тринадцатый арбитражный апелляционный суд в постановлении от 14.11.2019 года по делу № 13АП-27140/2019[19] именовал интернет-аккаунты одним из предметов купли-продажи бизнеса, так как они играют ключевую роль в маркетинговом продвижении.

На сегодняшний день существует несколько популярных интернет-платформ для продажи аккаунтов, таких как «Fameswap», «Pixabulle», «WebFrance» и «AccsMarket». Подобные сайты предлагают возможность обмена и продажи аккаунтов различных социальных сетей, игровых платформ и других онлайн-сервисов.

Важно отметить, что одним из нерешенных вопросов является возможность наследования персонального аккаунта в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

Согласно ст. 1112 ГК РФ, в составе наследственной массы находится все имущество, принадлежащее умершему лицу на момент его смерти, за исключением прав и обязанностей, связанных непосредственно с личностью умершего. Однако, гражданское законодательство не урегулировано относительно наследования интернет-аккаунта.

Социальная сеть «Instagram», которая была признана экстремистской организацией и запрещена на территории России, не предоставляет возможности наследования виртуального имущества наследодателя. Однако, она предоставляет возможность удаления этого виртуального имущества из цифровой сети. В отличие от этого, американская транснациональная технологическая корпорация «Google» позволяет наследодателю передать свой цифровой аккаунт и определить уровень доступа наследников к информации об аккаунте, которая недоступна обычным пользователям. В данном случае аккаунт рассматривается как единый мультимедийный продукт.

Существует позиция[20], согласно которой, аккаунт, по своей сути, является цифровым правом, которое может быть частью наследственной массы и передаваться в порядке универсального правопреемства. Популярные аккаунты в социальных сетях могут представлять коммерческую ценность, поэтому их наследование может быть важным аспектом. Таким образом, аккаунт в социальной сети может рассматриваться как объект, который обладает определенной стоимостью и может быть унаследован в соответствии с правилами наследования.

Критики данной позиции возможности наследования личного аккаунта в социальных сетях указывают на то, что это может нарушать основные права и свободы человека (ст.ст. 21-24 Конституции РФ). Например, передача доступа к аккаунту после смерти владельца может противоречить принципам конфиденциальности, неприкосновенности частной жизни и тайне переписки. Кроме того, аккаунт в социальной сети обычно создается определенным человеком и имеет персонализированный характер, что делает его индивидуализированным. Поэтому использование такого аккаунта после смерти владельца может быть воспринято как попытка представления умершего пользователя за кого-то другого.

Существует третья точка зрения, которая предлагает компромиссный подход к вопросу наследования личных аккаунтов в социальных сетях. Согласно этой позиции, возможно разрешить наследование права пользования аккаунтом с определенными ограничениями, чтобы учесть интересы как наследника, так и уважение к личной жизни и конфиденциальности умершего пользователя. Кроме того, предлагается обязательное отображение информации о том, что создатель аккаунта умер. Это поможет избежать недопониманий и предотвратить возможные негативные последствия, связанные с использованием аккаунта после смерти его владельца.

Такой компромиссный подход позволяет учесть как интересы наследника в сохранении цифрового наследия, так и уважение к личной жизни и конфиденциальности умершего пользователя. Однако важно тщательно продумать механизмы реализации таких ограни-

чений и обеспечить их соблюдение для защиты прав и интересов всех сторон.

Согласно постановлению Тринадцатого арбитражного апелляционного суда от 17.01.2018 № 13АП-30540/2017[21], аккаунты в социальных сетях, такие как «Instagram» и «ВКонтакте», могут быть рассмотрены как составные элементы предмета купли-продажи бизнеса как единого объекта. Это означает, что аккаунты в данных социальных сетях могут быть признаны имуществом, которое имеет ценность и может быть передано или приобретено в рамках сделок купли-продажи бизнеса.

Данное постановление подчеркивает, что аккаунты в социальных сетях обладают определенной стоимостью и могут рассматриваться как объекты гражданских прав, аналогично другим видам имущества. Это открывает новые перспективы для правового регулирования отношений, связанных с аккаунтами в социальных сетях, и указывает на необходимость учета их ценности при совершении сделок купли-продажи бизнеса.

Аккаунт в социальных сетях можно рассматривать с разных точек зрения:

1. Аккаунт как нематериальный объект, созданный пользователем на информационной площадке. Он приближается к результатам интеллектуальной деятельности и может быть рассмотрен как база данных, содержащая информацию, каждый элемент которой имеет самостоятельное значение. Таким образом, аккаунт может подпадать под лицензионные договоры на передачу исключительных прав.

2. Аккаунт может использоваться в качестве средства связи или информационной площадки, где пользователь обменивается информацией, контентом или устанавливает контакты с другими пользователями.

3. С точки зрения гражданского права, аккаунт является оборотоспособным объектом с коммерческой ценностью. Он может быть приобретен как физическим лицом для личных целей (например, игровой аккаунт), так и юридическим лицом или предпринимателем для использования в предпринимательской или экономической деятельности (например, для размещения рекламы). Поэтому аккаунт может привлекать интерес покупателя и рассматриваться как объект коммерческой сделки.

Таким образом, аккаунт представляет собой виртуальный объект, который объединяет аспекты интеллектуальной собственности и иного имущества, средства связи и коммерческой ценности, что делает его значимым элементом в современном цифровом пространстве.

5. Большие данные (Big data) представляют собой огромные объемы разнообразных данных, которые могут быть как структурированными, так и неструктурированными. В случае неструктурированных данных, Big data представляет собой просто большой объем информации. Однако, Big data включает в себя не только сами данные, но и технологии и методы их обработки и анализа. Это позволяет извлекать ценные знания и информацию из этих данных, что делает их более ценными и полезными для принятия решений.

Специфические свойства Big data включают в себя такие признаки, как объем (огромное количество данных), скорость (быстрая генерация и передача данных), разнообразие (различные типы данных), достоверность (необходимость проверки и обработки данных) и ценность (возможность извлечения ценной информации из данных). Кроме того, Big data часто характеризуется как «3V»: объем (Volume), скорость (Velocity) и разнообразие (Variety).

Технологии обработки Big data включают в себя специализированные инструменты и платформы для сбора, хранения, обработки, анализа и визуализации больших объемов данных. Эти технологии включают в себя распределенные системы хранения данных, алгоритмы машинного обучения, методы обработки потоков данных и другие инструменты, которые позволяют эффективно работать с Big data.

Важно отметить, что большие данные (Big data) представляют собой огромные объемы

данных различных типов, которые требуют специализированных технологий для их обработки и анализа. Без использования соответствующих инструментов, Big data могут быть просто набором информации, а не ценным ресурсом. Поэтому можно считать, что Big data относятся к цифровым технологиям, которые позволяют извлекать ценную информацию из этих данных для различных целей.

Таким образом, Big data представляет собой не просто виртуальный объект выраженный в большом объеме информации, а комплексный набор данных, технологий и методов обработки, который отличается своими специфическими свойствами и требует специализированных подходов для работы с ним.

6. Внутриигровое имущество представляет собой разновидность виртуальных объектов, которое существует в виртуальном мире многопользовательских ролевых онлайн-игр и других подобных проектов. Данный объект может относиться к специальному виртуальному пространству игры или сервиса, не обязательно имеющего игровую направленность.

Важно отметить, что внутриигровое имущество не имеет физического существования в реальном мире, но оно обладает ценностью для пользователей в контексте игрового процесса или взаимодействия с другими игроками (№ 33-10610/2018[22]).

Как отметила В. В. Архипов[23], внутриигровые объекты становятся не только инструментами для достижения игровых целей, но и предметами обмена, договоренностей и даже конфликтов между игроками. Игровые предметы могут иметь различную ценность в глазах участников игры и использоваться для укрепления социальных связей, установления статуса или просто для удовлетворения потребностей виртуального персонажа.

В работе В.В. Архипова[24] подчеркивается, что объекты игровой инфраструктуры, такие как цифровая амуниция, военная техника и виртуальная недвижимость, являются особыми элементами игрового мира, представленными в виде компьютерного кода. Они обладают всеми признаками произведения искусства: они результат творческой деятельности, имеют оригинальное графическое изображение, выражены в объективной форме. Несмотря на то, что эти объекты существуют в "двух мирах" – виртуальном и реальном, они обладают самостоятельным характером и значением[25].

Анализируя данное утверждение, можно отметить, что объекты игровой инфраструктуры действительно обладают особым статусом в контексте виртуального мира. Они не просто функциональные элементы игрового процесса, но и имеют эстетическое и символическое значение для игроков. Как результат творческой работы разработчиков игры, эти объекты становятся неотъемлемой частью игрового мира и способом выражения его уникальности.

Игровое имущество, как особый элемент игровой инфраструктуры, обладает рядом характеристик, которые определяют его уникальность и значимость для игроков.

Во-первых, игровое имущество выполняет функциональную задачу в контексте игрового процесса. Оно предназначено для использования в игре и может влиять на ход событий, возможности персонажа или другие аспекты геймплея.

Во-вторых, игровое имущество может быть приобретено различными способами: как за внутриигровую валюту, которую игроки зарабатывают выполняя задания, так и за реальные деньги через магазины игровых приложений или платформы.

Третье свойство игрового имущества заключается в его передаче в соответствии с правилами игры. Игровое имущество может быть передано другому игроку в рамках игровых механик или вместе с передачей аккаунта.

Наконец, игровое имущество обладает закрытым характером в реестре игры. Оно привязано к конкретному пользователю (игровому аватару) и имеет конфиденциальную специфику и охрану. Никто из пользователей не может видеть внутриигровые атрибуты дру-

гих пользователей или завладеть ими без соответствующих правил и согласия.

Таким образом, игровое имущество является неотъемлемой частью игровой инфраструктуры, обладает особыми свойствами и значением для игроков, и играет важную роль в формировании игрового опыта и социальных взаимодействий в виртуальном пространстве.

7. Результаты интеллектуальной деятельности в цифровой форме, такие как 3D-модели и цифровое искусство, созданные с использованием цифровых технологий, являются объектами авторского права. Однако законодательство не всегда обеспечивает эффективную защиту и охрану прав на данные виртуальные объекты, хотя они имеют экономическую ценность и могут участвовать в гражданском обороте[26].

С другой стороны, токенизированные результаты интеллектуальной деятельности с использованием NFT представляют собой цифровые активы, владение которыми защищено криптографически в блокчейне. При этом права владельца вшиты в цифровой код[27], что обеспечивает прозрачность и неподдельность владения данным активом.

Кроме того, искусственный интеллект занимает такой же интерес в качестве виртуального объекта, так как он представлен в виде комплекса технологических решений, способных имитировать когнитивные функции человека, включая способность к самообучению и поиску решений без четко заданного алгоритма. Такие системы способны выполнять различные задачи и достигать результатов, которые могут быть сравнимы, как минимум, с результатами интеллектуальной деятельности человека.

Искусственный интеллект включает в себя информационно-коммуникационную инфраструктуру, программное обеспечение, которое может использовать методы машинного обучения, а также процессы и сервисы по обработке данных и поиску решений. Эти технологические решения позволяют создавать системы, способные анализировать информацию, принимать решения и выполнять разнообразные задачи, которые ранее могли быть выполнены только человеком.

Введение понятия искусственного интеллекта в законодательство свидетельствует о важности данной области технологий для развития общества и экономики. Национальная стратегия развития искусственного интеллекта на период до 2030 года устанавливает основные направления развития этой области и цели, которые должны быть достигнуты в ближайшие годы.

Искусственный интеллект объединяет различные технологии и способен функционировать без жестко заданного алгоритма, что позволяет ему достигать результатов, превосходящих возможности человеческого интеллекта. Однако в России существует неопределенность в отношении признания авторских прав на произведения, созданные искусственным интеллектом. В отличие от Китая, где уже закреплены права на такие произведения, в России законодательство предлагает либо присваивать авторские права разработчику искусственного интеллекта, либо относить их к общественному достоянию.

С учётом всего вышесказанного, в настоящее время не существует законодательной базы для выделения классификации виртуальных объектов, которые имеют особые характеристики и могут быть объектами гражданского оборота. В результате возникает неопределенность и неясность в отношении возможности использования и оценки таких виртуальных объектов, что затрудняет их развитие и интеграцию в экономику и общество.

Для решения этой проблемы необходимо разработать специальные правовые механизмы и нормы, которые установят критерии для выделения и классификации виртуальных объектов с уникальными особенностями, а также определят порядок их использования и оборота в соответствии с современными технологическими реалиями. Только через такие законодательные изменения можно обеспечить защиту и развитие виртуальных объектов как цифровых активов, способствуя их инновационному использованию и экономическому

росту.

[1] Евстфеева М. С. Виртуальная собственность в метавселенной // Цифровые технологии и право: сборник научных трудов I Международной научно-практической конференции (г. Казань, 23 сентября 2022 г.) / под ред. И. Р. Бегишева, Е. А. Громовой, М. В. Залоило, И. А. Филиповой, А. А. Шутовой. В 6 т. Т. 4. Казань: Изд-во «Познание» Казанского инновационного университета, 2022. С. 237.

[2] Федеральный закон от 26.10.2002 № 127-ФЗ (ред. от 26.12.2024, с изм. от 19.03.2024, с изм. и доп., вступ. в силу с 01.03.2025) «О несостоятельности (банкротстве)» // Собрание законодательства РФ. 2002. № 43. Ст. 4190 ; Официальный интернет-портал правовой информации <http://pravo.gov.ru> 26.12.2024.

[3] Федеральный закон от 02.10.2007 № 229-ФЗ (ред. от 08.08.2024) «Об исполнительном производстве» // Собрание законодательства РФ. 2007. № 41. Ст. 4849; Официальный интернет-портал правовой информации <http://pravo.gov.ru>, 08.08.2024.

[4] Лолаева А. С. Правовая природа криптовалюты // Юридические исследования.2021. № 12. С. 27.

[5] Егорова М. А. Место криптовалюты в системе объектов гражданских прав // Актуальные проблемы российского права. 2020. Т. 15. № 1(110). С. 81-90.

[6] Концепция законодательного регламентирования механизмов организации оборота цифровых валют (утв. Правительством РФ от 08.02.2022 № 3)

[7] Постановление Арбитражного суда Поволжского округа от 18.10.2018 по делу № А57-21957/2017 // Справочно-правовая система «Консультант Плюс» (дата обращения : 15.01.2025)

[8] Посева О. В. Виды и классификация цифровых активов для целей стоимостной оценки // Имущественные отношения в Российской Федерации. 2022. № 2(245). С. 48.

[9]Постановление Президиума Суда по интеллектуальным правам от 28 марта 2014 г. № СП-21/4 «Об утверждении справки по вопросам, возникающим при рассмотрении доменных споров» // Справочно-правовая система «Консультант Плюс» (дата обращения : 15.01.2025)

[10] Постановление Президиума Высшего Арбитражного Суда РФ от 16.01.2001 № 1192/00 по делу № А40-25314/99-15-271 // Вестник Высшего Арбитражного Суда РФ. - 2001. - № 5.

[11] Постановление Суда по интеллектуальным правам от 16.07.2021 № С01-1060/2021 по делу № А40-70060/2020 // Справочно-правовая система «Консультант Плюс» (дата обращения : 15.01.2025)

[12] Апелляционное определение Московского городского суда от 16.02.2018 по делу № 33а-1040/2018. Текст : электронный // КонсультантПлюс : [сайт]. URL : //<http://www.consultant.ru/cons/cgi/online>.(дата обращения : 15.01.2025).

[13] Постановление Арбитражного суда Московского округа от 20.07.2020 № Ф05-19864/2018 по делу № А40-122333/2015. Текст : электронный // КонсультантПлюс : [сайт]. URL : //<http://www.consultant.ru/cons/cgi/online>.(дата обращения : 15.01.2025).

[14] Уздаева, У. А. Доменное имя как цифровой актив // Вопросы российской юстиции. -2021. - № 15. - С. 860-869.

[15] Постановление Пленума Верховного Суда РФ от 23.04.2019 № 10 «О применении части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации» // Бюллетень Верховного Суда РФ. 2019. № 7.

[16] Сулейманова М. И. Аккаунт в социальных сетях как цифровой актив: вопросы цифрового наследования // Вопросы российского и международного права. 2023. Том 13. № 6А. С. 151-158.

[17]Данченко Г. М. Правовое регулирование аккаунта в социальных сетях // Вопросы

российской юстиции. 2021. № 16. С. 192-193.

[18] Овчинников А. И. Цифровые права как объекты гражданских прав // Философия права. 2019. № 3 (90). С. 104-112.

[19] Постановление Тринадцатого арбитражного апелляционного суда от 14.11.2019 № 13АП-27140/2019 по делу № A56-9364/2019. Текст : электронный // КонсультантПлюс : [сайт]. URL : //http://www.consultant.ru/cons/cgi/online. (дата обращения : 05.02.2024).

[20] Гринь Е. С. Наследование аккаунтов в социальных сетях: Российский и зарубежный опыт // Философия права. 2022. Т. 17. № 2 (135). С. 128.

[21]Постановление Тринадцатого арбитражного апелляционного суда от 17.01.2018 № 13АП-30540/2017 по делу № A21-6695/2017 по делу № A40-124668/2017. Текст : электронный // КонсультантПлюс : [сайт].URL : //http://www.consultant.ru/cons/cgi/online.(дата обращения : 15.01.2025).

[22] Апелляционное Определение Московского городского суда от 14.03.2018 г. по делу № 33-10610/2018. Текст : электронный // КонсультантПлюс : [сайт]. URL : //http://www.consultant.ru/cons/cgi/online.(дата обращения : 15.01.2025).

[23] Архипов В. В. Проблемы правового регулирования оборота товаров в сети Интернет: от дистанционной торговли до виртуальной собственности // Закон. 2018. № 6. С. 129.

[24]Архипов В. В. Интернет-право : учебник и практикум для вузов / В. В. Архипов. Москва :Юрайт, 2022. С. 37

[26] Егорова М. А. Проблема правовой охраны объектов интеллектуальной собственности, созданных с использованием цифровых технологий / М. А. Егорова // Актуальные проблемы российского права. 2023. № 1(101). С. 120.

[27] Ходова М. Т. Технологии NFT как способ защиты прав интеллектуальной собственности // Юридическая наука. 2022. № 8. С. 116.