

*Автор:*

*Шарапова Регина Азатовна*

студентка

Институт права ФГБОУ ВО «Самарский государственный  
экономический университет»  
г. Самара, Самарская область

*Научный руководитель:*

*Губайдуллина Эльмира Хамитовна*

преподаватель

ФГБОУ ВО «Самарский государственный  
экономический университет»  
г. Самара, Самарская область

## **«ВИРТУАЛЬНАЯ СОБСТВЕННОСТЬ» КАК ОБЪЕКТ ГРАЖДАНСКИХ ПРАВ**

*Аннотация:* на практике возникает немало споров между правообладателями (операторами игрового процесса) и пользователями, а также между пользователями по поводу таких объектов, нередко сопровождающихся требованием выплаты компенсации за заблокированный аккаунт в игре или утраченный виртуальный объект. Авторы приходят к выводу о возможности квалификации такого рода объектов в качестве «иного имущества» в контексте ст. 128 ГК РФ.

*Ключевые слова:* виртуальная собственность, объекты виртуальной собственности, виртуальные игры.

Появление виртуальных пространств является результатом не только развития компьютерных технологий, но и повсеместного распространения сети Интернет, которое обеспечило возможность одновременного взаимодействия множества пользователей в рамках единого пространства, созданного компьютерной программой. Интернет меняет современную социальную реальность, вводит новые институты, не имеющие прямых аналогов, такие как социальные сети, многопользовательские онлайн-игры, электронные и «виртуальные» деньги.

Одними из самых популярных и коммерчески успешных видов виртуальных пространств являются массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры (*Massively multiplayer on-line roleplaying game* (далее также – MMORPG)). Участники игры могут выступать в роли героя игры и совершать действия в рамках игрового процесса, взаимодействовать с другими участниками, при этом получая определенное вознаграждение в форме очков, баллов, монет и т. д. Полученные очки опыта игрок может использовать для совершенствования навыков и умений своего героя, а вознаграждение (в виде игровой валюты или внутриигровых ценных предметов) составляет основу экономических отношений между участниками игры. Стоимость отдельных внутриигровых объектов (элементов экипировки героя, модели танка, самолета и т. п.) может варьироваться от нескольких сотен рублей до десятков тысяч долларов США. Немалой стоимостью обладают и сами виртуальные персонажи. Известно, что один из высокоуровневых персонажей *Worlds of Warcraft* с уникальной экипировкой был продан за 7 тыс. евро.

От классической компьютерной игры MMORPG, по мнению специалистов, отличаются две основные черты: 1) стабильность и 2) динамичность. Стабильность проявляется в том, что виртуальный мир не прекращает своего существования с выходом из игры и выключением пользователем своего компьютера. Динамичность проявляется в постоянных изменениях, происходящих в данном мире. Необходимость правового регулирования виртуальных объектов подтверждается статистическими данными: в *World of Tanks* количество зарегистрированных пользователей достигает 60 млн [1], в *Worlds of Warcraft* играет около 8 млн. зарегистрированных пользователей [2]. Виртуальные объекты содержатся не только в пространствах игровой направленности, но в виртуальных пространствах, предоставляющие пользователям свободу самоопределения, где они могут симулировать реальную жизнь посредством создания виртуальной. Пользователь, а не разработчик, определяет ход и события своей виртуальной жизни. Пример такого виртуального пространства – проект *Second Life* (с англ. «вторая жизнь»), насчитывающий около 34 млн. зарегистрированных пользователей [3].

В Second Life создана особая виртуальная экономика, которая разрабатывалась с привлечением экономистов. Для её функционирования в Second Life существует собственная виртуальная валюта, которую можно обменять на настоящие деньги. В октябре 2012 г. Европейский центральный банк опубликовал результаты исследования виртуальных валют, согласно которым общий объем рынка виртуальных объектов Second Life за 10 лет его существования составил 3,2 млрд долл [4].

В Российской Федерации, как и в большинстве развитых стран, многопользовательские онлайн-игры эволюционировали из состояния субкультуры в часть массовой культуры. Фактически возник новый рынок интернет-услуг, связанных с предоставлением доступа к онлайн-ролевым играм, а также различных игровых преимуществ. По состоянию на 2013 год 49% игроков в Российской Федерации, тратящих реальные деньги на онлайн-игры, относится на сегмент многопользовательских онлайн-игр. Средний участник многопользовательской онлайн-игры готов тратить на своё увлечение около 1100 рублей в месяц [5].

Однако в российском законодательстве правовой статус виртуальных объектов нормативно не закреплён. Большинство возникающих споров между пользователями и владельцами игр пока не могут быть разрешены в судебном порядке, несмотря на то, что законодатель в ряде законов выделяет отношения, складывающиеся в сети Интернет, как особые правоотношения. К числу таких актов можно отнести Закон РФ «О средствах массовой информации» от 27.12.1991 г. №2124-1 [6], ФЗ РФ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» от 27.07.2006 г. №149-ФЗ [7], ФЗ РФ «О национальной платежной системе» от 27.06.2011 г. №161-ФЗ [8], и некоторые другие.

В настоящее время количество киберпреступлений увеличивается с каждым годом [9]. Если исходить из ст. 35 Гражданского Кодекса Российской Федерации (далее – ГК РФ), гласящей, что право частной собственности охраняется законом и закрепляющей охрану законом права частной собственности и ст. 1 ГК РФ, в которой в Российской Федерации признаётся неприкосновенность собственности, то ясно видно, что в России охраняются все виды частной собственности, в

том числе, предполагается, и виртуальная. То есть если относить виртуальную собственность к движимому имуществу интеллектуальной собственности, её всё равно будет защищать закон. При этом возникает вопрос, куда нужно обращаться при нарушении прав собственности в игровую компанию или в суд? Думается, что необходимо чётко обозначить одинаковую позицию владельцев игр на собственность, разделить компетенцию компаний и судов и закрепить открытым перечнем.

Виртуальную собственность признают во многих странах. Например, в Японии (Гражданский кодекс Японии), Корее, Тайване (Постановление от 23 ноября 2011 г.) [10], частично в США. «Виртуальная собственность», несмотря на невозможность её осязать, согласно законодательству США, обладает потенциальной или действительной коммерческой ценностью [11], поскольку люди платят реальную валюту за её использование [12]. Но и в подобной системе есть проблемы: жалобы игроков, касающиеся «виртуальной собственности», не были признаны судом в большинстве стран из-за недостаточности оснований и доказательств истца, позиции владельцев игры и судей. Считаю, что за рубежом гораздо в большей степени урегулирован этот вопрос [13], поэтому и Российской Федерации необходимо, изучив опыт вышеуказанных стран, обратить на это внимание, поскольку в России проблемы значительно серьёзнее. В ГК РФ вообще нет понятия «виртуальная собственность», суды не воспринимают подобные правоотношения всерьёз, а игровые компании, пользуясь этим, извлекают материальную выгоду из участников.

«Права собственности» на виртуальные вещи должны регулироваться законодательством в полном объёме, поскольку только тогда право сможет выполнить свое социальное назначение по регулированию общественных отношений, только так права субъектов гражданских правоотношений, складывающихся по поводу «виртуальной собственности», будут защищены законом, только так данный институт может получить реальное развитие в российском праве. Необходимо внести понятие виртуальной собственности в перечень объектов гражданских прав, а именно в ст. 128 ГК РФ. Кроме того, предлагаем ввести отдельную

главу, которая должна включать как минимум понятие виртуальной собственности, ее содержание, а также регулировать вопросы, связанные с ее защитой и участием в гражданском обороте.

### *Список литературы*

1. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://worldoftanks.ru/> (дата обращения: 14.10.2014).
2. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.businesswire.com/> (дата обращения: 14.10.2014).
3. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://dwellonit.taterunino.net/sl-statistical-charts/> (дата обращения: 14.10.2014).
4. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.ecb.europa.eu/home/html/index.en.html>
5. Исследование Insight ONE: Игровая индустрия в России [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://siliconrus.com/2014/06/game/>.
6. Закон РФ от 27.12.1991 №2124-1 «О средствах массовой информации» (ред. от 02.07.2013) // СПС «Консультант Плюс» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.consultant.ru/popular/smi/>
7. Федеральный закон от 27.07.2006 г. №149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» (ред. от 21.07.2014) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_165971/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_165971/)
8. : Федеральный закон от 27.06.2011 г. №161-ФЗ «О национальной платежной системе» (ред. от 22.10.2014) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_162811/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_162811/)
9. Семенюта Б. Онлайн-игры: правовая природа отношений // Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права. – 2014. – №8.
10. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.moj.gov.tw/mp095.htm>
11. Virtual economies need clarification, not more taxes // Joint Economic Committee. – 2006. – October 17.

12. [Электронный ресурс]. – Режим доступа:  
<https://www.irs.gov/Businesses/Small-Businesses-&Self-Employed/Tax-Consequences-of-Virtual-World-Transactions>

13. Bartle R.A. Pitfalls of Virtual Property. The Themis Group, 2004.

14. Проблемы защиты прав пользователей, приобретающих виртуальные объекты за реальные деньги в многопользовательских онлайн-играх [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ego.uara.ru/en/issue/2014/04/17/1> (дата обращения: 10.05.2017).