

Фатхи Валентина Игоревна,
кандидат юридических наук, доцент,
начальник кафедры гражданско-правовых
дисциплин Ростовского юридического
института МВД России,
344015, г. Ростов-на-Дону, ул. Еременко, д. 83,
email: v.i.fatkhi@gmail.com

Fatkhi, Valentina I.,
PhD in Law, Associate Professor,
Head of the Department of Civil Law Disciplines,
Rostov Law Institute of the Ministry of Internal
Affairs of Russia, 83 Eryomenko Str.,
Rostov-on-Don, 344015, Russian Federation,
email: v.i.fatkhi@gmail.com

ПРАВОВОЙ СТАТУС ВИРТУАЛЬНОГО ИГРОВОГО ИМУЩЕСТВА В КОНТЕКСТЕ ГРАЖДАНСКО- ПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ



LEGAL STATUS OF VIRTUAL GAME PROPERTY IN THE CONTEXT OF CIVIL LEGAL REGULATION

АННОТАЦИЯ. В статье предпринята попытка проанализировать правовую природу виртуального игрового имущества с учетом его неопределенной правовой природы. Выделены характеристики виртуального игрового имущества как цифрового актива, имеющего экономический эквивалент, однако при этом представляющим собой «иллюзию имущества». Сделан вывод о необходимости преодоления терминологического вакуума в определении виртуального имущества. Возможность осуществления правовой защиты интересов пользователей игры как владельцев виртуального игрового имущества могла бы помочь с разрешением многочисленных конфликтных ситуаций, возникающих из-за неоднозначности содержания пользовательских/лицензионных соглашений, а также преодолеть «юридический иммунитет», которым сейчас в большей или меньшей степени пользуются правообладатели игровых платформ.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: виртуальное имущество; виртуальная собственность; виртуальные объекты; цифровой актив; цифровая экономика.

ОБРАЗЕЦ ЦИТИРОВАНИЯ:

Фатхи, В. И. Правовой статус виртуального игрового имущества в контексте гражданско-правового регулирования [Текст] / В. И. Фатхи // Вестник Юридического факультета Южного федерального университета. – 2022. – Т. 9, № 4. – С. 113–121. – DOI: 10.18522/2313-6138-2022-9-4-15.

ABSTRACT. The article attempts to analyse the legal nature of virtual game property, taking into account its legal uncertainty. The characteristics of the virtual gaming property as a digital asset having an economic equivalent, but at the same time representing an ‘illusion of property’ are determined. It is concluded that it is necessary to overcome the terminological vacuum in the definition of the virtual property. The possibility of legal protection of the interests of game users as the owners of the virtual game property could help with the resolution of numerous conflict situations arising from the ambiguity of the content of user / license agreements, as well as overcome the ‘legal immunity’ that game platforms rights holders now enjoy to a greater or lesser extent.

KEYWORDS: virtual property; virtual game property; virtual objects; digital asset; digital economy.

FOR CITATION:

Fatkhi, V. I. Legal Status of Virtual Game Property in the Context of Civil Legal Regulation [Text] / V. I. Fatkhi. *Bulletin of the Law Faculty, SFEDU*. – 2022. – Vol. 9, No. 4. – P. 113–121 (in Russian). – DOI: 10.18522/2313-6138-2022-9-4-15.

Введение. XXI век ознаменовался стремительным развитием, распространением и внедрением цифровых технологий в экономические процессы, происходящие в обществе. При этом виртуальное пространство приобретает все более конкретную форму, наполняется цифровыми активами, которые становятся предметом договорных отношений в киберпространстве. И речь идет не только об имеющих сегодня закреплённый гражданско-правовой статус цифровых правах, а о находящихся в «слепой зоне» правового регулирования виртуальном имуществе, NFT (невзаимозаменяемых токенах), трехмерных цифровых объектах, цифровых двойниках, цифровых копиях реальных субъектов правоотношений и т. д.

Ежедневно игроки в многопользовательских онлайн-играх (MMORPG), осуществляя самостоятельные действия, но от лица своих «виртуальных личностей», именуемых персонажами или аватарами, порождают определенные последствия, которые могут иметь и реальный характер, начиная от приобретения предметов игры, таких как «скины», «карты», «значки» и т. д., имеющих ценность, выражаемую в фиатных деньгах, «или же каких-либо действий, которые посягают на реальные охраняемые законом ценности – честь, достоинство или деловую репутацию, что требует применения норм реального права» [4, с. 59]. Вступая в сделку купли-продажи реальных товаров, например продуктов питания, автомобиля, недвижимого имущества, мы вправе полагать, что приобретаем и право собственности на это имущество, вправе воспользоваться различными способами защиты наших прав и законных интересов. Совсем иначе обстоит дело при приобретении за фиатные деньги объектов, которые можно отнести к виртуальному имуществу, например покупка Штык-Ножа M9 в игре Counter-Strike.

Отрицать инвестиционную привлекательность таких объектов бессмысленно. Согласно оценкам PwC, по итогам 2021 года российская игровая индустрия выросла на 7,7 %, до 158 млрд руб. (около \$2 млрд). Объем мирового игрового рынка составил 11,2 трлн руб. (\$148 млрд), показав рост на 8 %. По прогнозам аналитиков, отечественная индустрия продолжит расти на 5 % в год, достигнув в 2025 году 186,5 млрд руб. (мировой рынок составит

13,6 трлн руб.). В 2022 году объем рынка виртуальных внутриигровых предметов оценивается в \$4 млрд, российского – в \$450 млн [6]. Согласно исследованию, проведенному командой Киберспорт, примерно треть опрошенных ими пользователей игр «донатит» в любимых играх до 1000 рублей в месяц [8]. На фоне этих цифр в ноябре 2022 года появилась информация об инициативе Роскомнадзора законодательного закрепления определения правового статуса внутриигровых предметов [7].

Обзор литературы. В настоящее время в научной среде отсутствует единообразный подход в теоретическом осмыслении статуса виртуального имущества в существующей системе объектов гражданско-правового регулирования, да и само определение «виртуальной собственности» является весьма дискуссионным. А. И. Савельев, проанализировав сложившиеся подходы к определению виртуального имущества, выделил три варианта: принцип невмешательства со стороны государства; принцип аналогии и распространения на виртуальные объекты нормы о вещах и праве собственности; квалификация в контексте существующих лицензионных и иных соглашений между пользователем и оператором виртуального пространства (правообладателем) [16]. Как подчеркивает Д. С. Четвергов, к определению правовой природы виртуального имущества в юридической литературе сложилось два подхода: абсолютно-правовой, согласно которому виртуальное имущество представляет собой объект права собственности или иных абсолютных прав, и относительно-правовой подход, предполагающий разрешение проблемы виртуального имущества в плоскости обязательственных прав [23, с. 35]. Б. А. Борисов указывает на невозможность отнесения виртуального объекта к категории собственности в рамках российского законодательства, поскольку отсутствует главный признак вещно-правовых отношений – их материальность [5, с. 89]. По мнению Ж. Ю. Юзефович и В. Е. Хазовой, «виртуальное имущество – это цифровой актив, стоимость которого носит формальный характер, поскольку лишь дублирует реальную стоимость» [24]. Легальной дефиниции понятия виртуального имущества в российском законодательстве на настоящий момент нет, что

влечет за собой неоднородность правоприменительной практики, необходимость заполнения пробелов в правовом регулировании посредством аналогии права и аналогии закона.

Виртуальное игровое имущество является одним из видов достаточно обширного перечня объектов, попадающих под определение виртуального или цифрового имущества. По мнению, Ж. Ю. Юзефович и В. Е. Хазовой, систему объектов виртуального имущества можно классифицировать на две подгруппы, в основание классификации положив категорию «реальности» их существования. К первой подгруппе относятся «реальные товары, которые приобретаются онлайн» (например базы данных, программное обеспечение, доменные имена, электронные книги и т. д.). Вторая группа включает объекты, попадающие под определение цифровых активов, «существующих исключительно в электронной форме в отрыве от материального мира» (в частности, все виды токенов; цифровая валюта, аккаунт и т. д.) [24]. Следует согласиться с точкой зрения Л. В. Санникова, Ю. С. Харитоновой, что специфика таких виртуальных активов и «их отличие от традиционных объектов, которые могут существовать как в аналоговой форме, так и в цифровой (электронной), заключается в том, что они не только нематериальны по своей природе, но и не нуждаются в материализации в реальном мире для их функционирования» [21].

Результаты исследования. Думается, что в правовом регулировании нуждаются только те объекты виртуального игрового имущества в MMORPG, которые прямо или опосредованно связаны с урегулированными ГК РФ объектами гражданского права, в частности с деньгами (как наличными, так и безналичными) или вещами. В таком случае отношения выходят за пределы виртуального пространства, за пределы разработанного культурологами, но получившего интерпретацию в юриспруденции «Магического круга» [19]. Суть его «заключается в том, что пространство игры отделено от реального пространства неким магическим кругом, действия внутри и вне которого не должны зависеть друг от друга» [3, с. 70], т. е. к отношениям внутри круга не должны применяться нормы права. Несомненно, если предмет виртуального пространства соз-

дан, используется и переходит от одного игрока к другому только в рамках игрового процесса, так сказать «не выходя за рамки игры», то и регулирование отношений, возникающих по поводу этих объектов, не нуждается в реальных правовых нормах, достаточно пользовательских/лицензионных соглашений, заключаемых между правообладателем игры и ее пользователем.

В связи с отсутствием понятия «виртуальное имущество» и для более полного понимания его концепции стоит выделить следующие характеристики виртуального игрового имущества как цифрового актива, имеющего экономический эквивалент, однако при этом представляющего собой «иллюзию имущества»:

1. Нематериальность и обособленность от материального носителя. «Игровые объекты существуют, имеют ценность и могут быть использованы только в определенном виртуальном мире – конкретной онлайн-игре» [21].

2. Неразрывная связь с объектами, посредством и только при использовании которых осуществляется доступ к такому имуществу (например компьютер, смартфон, электронный планшет и т. д.).

3. Относительная индивидуальная определенность, выраженная в качестве уникального цифрового кода, с одновременной возможностью тиражирования актива в достаточно большом количестве экземпляров. Например, так называемый «элитный премиум танк» из игры World of tanks, который сегодня есть в единичных экземплярах, завтра может быть «размножен» в невероятных количествах.

4. Сочетание «вещных» признаков объекта как имущества игрока с признаками объектов интеллектуальной собственности. «Вещные признаки» виртуального игрового имущества проявляются в том, что «виртуальные игровые предметы аналогичны предметам реального мира и предусматривают господство над ними персонажа (аватара); персонаж осуществляет те же правомочия в отношении виртуальных предметов, что и реальный владелец аналогичных реальных предметов; игровые предметы имеют реальную ценность для пользователя, а нередко и реальную рыночную стоимость» [13]. Внутриигровой объект является, безусловно, результатом интеллектуальной деятельности и может охраняться Гражданским кодексом РФ в

составе программы для ЭВМ и/или составного произведения. При этом «некоторые компьютерные игры и виртуальные миры предоставляют пользователям широкие возможности для реализации творческих способностей, в том числе при создании персонажа и внутренних объектов игровых миров. Наличие творческого элемента позволяет отнести созданное игроками игровое имущество к объектам авторского права» [22]. То есть можно говорить о вероятности возникновения конфликта интересов в сфере права интеллектуальной собственности правообладателя игры и игрока как создателя внутриигрового имущества.

Если рассматривать виртуальное игровое имущество как самостоятельный цифровой актив, возможно ли применить правомочия собственника к такому объекту? Как установлено в ч. 1 ст. 209 Гражданского кодекса Российской Федерации, собственнику принадлежат права владения, пользования и распоряжения своим имуществом. Конечно, у игроков нет права собственности на виртуальное внутриигровое имущество в силу его нематериального характера, а в соответствии с нормами первой части ГК РФ объектами права собственности могут выступать, как правило, только вещи, имеющие материальное воплощение. Однако многие термины, характерные для правомочий собственника, в виртуальном пространстве все-таки используются. Так, например, «владеет» и «пользуется» таким объектом не само физическое лицо (трудно представить юридическое лицо в качестве пользователя игры) – игрок, а его аккаунт и/или виртуальный персонаж – аватар, хоть и под управлением игрока. При этом содержание и вообще наделение полномочиями «владения» и «пользования» полностью подконтрольно правообладателю игры. Правомочие «распоряжения» вроде бы как осуществляет сам пользователь, «распоряжаясь» внутриигровыми объектами по своему усмотрению, вступая в сделки купли-продажи, обмена, дарения и т. д., осуществление которых возможно только в цифровой среде. Эти сделки следует отличать от электронной формы традиционного договора купли-продажи. Однако игрок не получает полной возможности определения юридической судьбы накопленного внутриигрового имущества, хотя бы в силу того, что доступ к нему пропадет с завер-

шением поддержки игры ее правообладателем, или как, например, это случилось в 2022 году в связи с введением санкций крупными игровыми производителями в отношении российских геймеров [18]. Таким образом, можно сказать, что в отношении виртуального игрового имущества как иллюзии имущества у пользователя игры возникает иллюзия права собственности или же право квазисобственности.

В силу того, что правовой статус виртуального игрового имущества не урегулирован специальным законодательством, вызывает вопросы определение правомочий владельца такого имущества, а также обеспечения защиты прав «виртуального собственника» в такой системе, включая невозможность применения вещно-правовых способов защиты. Как подчеркивает В. А. Хилjuta, «фактически в случае противоправного завладения (приобретения) виртуальным имуществом можно вести речь о его истребовании лишь путем лишения доступа такого неуправомоченного лица к имуществу и возврата доступа законному обладателю посредством изменения кода в компьютерной программе или изменения формальной легитимации» [20, с. 41].

Отсутствие правовой определенности относительно статуса виртуального игрового имущества несет в себе ряд угроз правового и экономического характера, в частности возможности реализации преступных схем по легализации (отмыванию) денежных средств, полученных преступным путем или выводу денег за рубеж.

Сложившаяся судебная практика свидетельствует, что существует потребность в разрешении споров из причинения вреда как отдельным игрокам, так и правообладателям игр. В большинстве судебных споров по данной категории дел суды применяют нормы статьи 1062 Гражданского кодекса Российской Федерации, т. е. отношения между участниками и организаторами многопользовательских компьютерных игр не подлежат судебной защите, поскольку относятся исключительно к игровому процессу, что приводит к отказу в проведении дальнейших судебных разбирательств [2, с. 12]. Однако существует и другой подход, согласно которому суд признал онлайн-игру программой для ЭВМ (интерактивного типа) и указал, что ввиду отсутствия условия о вы-

игрыше она не является азартной игрой, позволив пользователю игры воспользоваться защитой своих прав как потребителя [1]. Кроме того, в материалах судебной практики можно встретить позицию, согласно которой «отношения, возникающие между оператором игры и пользователем в рамках предоставления игроку расширенных игровых возможностей, фактически являются оказанием услуг по организации игрового процесса и регулируются нормами ГК РФ о договоре возмездного оказания услуг» [11].

Фактически регулирование сделок в данной сфере осуществляется правообладателем виртуального игрового пространства посредством создания пользовательских/лицензионных договоров (соглашений) и специальных правил, в том числе соглашений о конфиденциальности, которые практически никогда не читает пользователь. При этом правообладатель превращается в обладателя монопольного права установления правил поведения в виртуальном пространстве игры, в единоличного представителя виртуальной власти, который самостоятельно устанавливает и исполняет обязательные для пользователя игры правила. Фактически пользователь, приобретая виртуальное игровое имущество за реальные деньги, оказывается не защищен перед волей правообладателя игры установить любые правила, в том числе и те, которые в реальном мире относятся к противоправным. В частности, М. А. Рожкова приводит в пример «правила игры Ultima online, допускающие возможность кражи одним персонажем “вещей” другого персонажа» [15]. А в исследовании, проведенном Научно-техническим центром ФГУП «ГРЧЦ» совместно с В. В. Архиповым, на примере Условий обслуживания PlayStation Network показано, что хотя онлайн-платформой и берется в расчет национальное законодательство, «в тексте пользовательского соглашения прямо указано, что если определенная область правоотношений не урегулирована, правила онлайн-платформы в ряде случаев могут применяться без учета принципов права государства» [9].

Применить к сделке купли-продажи виртуального игрового имущества нормы гражданского законодательства на сегодняшний день невозможно. Даже в случае приобретения виртуального игрового имущества, такого как модификация оружия «Легенда о драконе» в

игре Counter Strike: Global Offensive за 3 444 470 рублей, к которому можно не получить доступ в связи с объявленным «VAC-баном» (блокировка при обнаружении подозрительной активности на компьютере игрока), применить правила признания сделки недействительной не представляется возможным. Кроме того, контрагенты такой сделки скрываются под вымышленными именами, а значит, и применить правила определения делкоспособности участников правоотношения, в случае заключения сделки несовершеннолетними или лицами, ограниченными судом в дееспособности, невозможно.

Особую опасность для пользователя игры представляют сделки, возникающие в контексте приобретения имущества лутбоксов (lootboxes – «ящики с добычей») игровой отрасли как возмездно, так и безвозмездно, открывая которые пользователь игры получает выпавший случайным образом игровой предмет (ресурсы, оружие, персонажа и т. д.), позволяющий в некоторых случаях получить преимущество в игре (Такая игровая модель получила название Pay-to-Win («Плати, чтобы выиграть»)). Лутбоксы по сути представляют виртуальное казино и воспринимаются многими право порядками как азартные игры. Следует отметить, что на данный момент некоторые страны приняли нормативные акты, либо запрещающие лутбоксы на территории страны, либо требующие специальной маркировки об азартных играх, в первую очередь защищая интересы несовершеннолетних. В принципе, соглашение о выигрыше, заключенное между пользователем игры и правообладателем игровой платформы, по правилам, установленным как раз таки правообладателем, а также внесение реальных денежных средств за такие лутбоксы, позволяют рассмотреть вопрос о возможном нарушении требований Федерального закона от 29.12.2006 № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации».

Заключительная часть. Таким образом, сегодня правовой статус виртуального игрового имущества в России законодательно не урегулирован, что создает много вопросов относи-

тельно их правовой природы. Нельзя не согласиться с М. А. Рожковой, что «серьезнейшей проблемой отечественной доктрины является то, что в системе абсолютных прав по сути четко признается только две разновидности имущественных прав: право собственности исключительно на материальные предметы (вещи) и интеллектуальные права на прямо указанные в законе нематериальные объекты. Таким образом, практически вне рамок доктринальных изысканий остаются имущественные права на новые объекты, которые не являются вещами и не относятся к интеллектуальной собственности» [14]. При этом российское законодательство не содержит и запрета на оборот виртуального игрового имущества.

Преодоление терминологического вакуума в определении виртуального имущества, возможность осуществления правовой защиты интересов пользователей игры как владельцев виртуального игрового имущества могла бы помочь с разрешением многочисленных конфликтных ситуаций, возникающих из-за неоднозначности содержания пользовательских/лицензионных соглашений, а также преодолеть «юридический иммунитет» [9], которым сейчас в большей или меньшей степени пользуются правообладатели игровых платформ, от требований игроков в той части, в которой это касается содержания игрового процесса. И если законодатель не может признать право собственности на виртуальное игровое имущество, то следует уделить внимание законодательному закреплению условий пользовательского/лицензионного соглашения с позиции соблюдения прав пользователя как потребителя. На сегодняшний день в законодательстве Российской Федерации отсутствует норма, содержащая требования идентификации личности при приобретении виртуального игрового имущества, однако ее появление, несомненно, будет способствовать защите прав субъектов правоотношения.

В завершение статьи следует отметить, что «в настоящее время идет смена парадигм, и общество стоит на пороге массового внедрения новой формы социальных коммуникаций, которые будут характеризоваться, совмещением объективной и виртуальной реальности» [17]. Такая форма получила название виртуальной вселенной как постоянно существующего вир-

туального пространства, схожего по возможностям коммуницирования с реальным.

Объекты виртуального (цифрового) имущества, в частности криптоактивы и предметы виртуальных вселенных, которые можно отнести к игровому имуществу, становится возможным приобрести посредством получения невзаимозаменяемых криптографических токенов (NFT (non-fungible token)), которые можно назвать цифровым сертификатом собственности. При этом NFT уникален и, следовательно, не подлежит замене или обмену, имеет свою стоимость и представляет собой конкретный, уникальный (в случае виртуальной вселенной) цифровой объект, информация о владельце которого, транзакциях и покупателях хранится в цепочке блоков – блокчейне, обычно блокчейне Ethereum.

Именно NFT, как элемент цифрового реестра, как некий цифровой сертификат, подтверждает права на конкретный цифровой актив, что существенно изменит существующие подходы к возможности закрепления правового статуса виртуального игрового имущества. Как минимум благодаря тому, что NFT предполагает отсутствие возможности монополистического контроля разработчика/правообладателя игрового пространства за цифровым активом. По сути своим существованием NFT создали полностью децентрализованную и доступную систему для владения виртуальной собственностью, а также возможностью распоряжения владельцем этим правом. Однако в настоящее время невзаимозаменяемые токены в Российской Федерации находятся вне правового поля. «Опережающее правотворчество в настоящее время в национальном праве не реализовано, а между тем, обозримые горизонты технологического развития уже сегодня формируют крайне сложные доктринальные вопросы правового развития» [10, с. 33].

Литература

1. Апелляционное определение Ленинского районного суда г. Кемерово № 11-59/2013 от 26 апреля 2013 г. по делу № 11-59/2013 [Электронный ресурс] // Судебные и нормативные акты РФ. – URL: <https://sudact.ru/regular/doc/uQ81NVpYhPlv> (дата обращения: 28.09.2022).
2. Апелляционное определение Московского городского суда от 20.05.2019 по делу № 33-21065/2019 [Электронный ресурс] // СПС «КонсультантПлюс». – URL:

<https://www.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc&base=SOCN&n=1148129#9jiRbOTsReTacreh1> (дата обращения: 28.09.2022).

3. *Архипов, В. В.* Виртуальная собственность: системные правовые проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр [Текст] / В. В. Архипов // Закон. – 2014. – № 9. – С. 69–90.

4. *Архипов, В. В.* Персонажи (аватары) в многопользовательских компьютерных играх: вопросы правовой квалификации в свете междисциплинарных исследований [Текст] / В. В. Архипов // Закон. – 2022. – № 3. – С. 58–74.

5. *Борисов, Б. А.* Цифровые объекты гражданских прав: объекты виртуального мира в контексте гражданско-правового регулирования [Электронный ресурс] // Науки и образование: хозяйство и экономика; предпринимательство; право и управление. – 2020. – № 4(119). – С. 89. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=42622665> (дата обращения: 28.09.2022).

6. *Королев, Н.* Скином и мечом [Электронный ресурс] / Н. Королев // Коммерсантъ. – URL: <https://www.kommersant.ru/doc/5183593> (дата обращения: 28.09.2022).

7. *Королев, Н.* Игры для протокола [Электронный ресурс] / Н. Королев, Ю. Тишина // Коммерсантъ. – URL: <https://www.kommersant.ru/doc/5680920> (дата обращения: 23.11.2022).

8. Мегаисследование Кибера [Электронный ресурс] // Блог команды киберспорта. – URL: <https://cyber.sports.ru/tribuna/blogs/product/3065929.html> (дата обращения: 08.09.2022).

9. Подходы к регулированию внутриигровой собственности и обороту игровой валюты в странах мира [Электронный ресурс] // Научно-технический центр ФГУП «ГРЧЦ». – URL: https://rdc.grfc.ru/2022/11/game_property_regulation (дата обращения: 22.11.2022).

10. Правовая политика Российского государства в условиях цифровой экономики и цифрового технологического уклада [Текст] / А. И. Овчинников, А. Ю. Мамычев, А. Г. Кравченко [и др.]. – Москва : Общество с ограниченной ответственностью «Проспект», 2021.

11. Решение Арбитражного суда города Москвы (АС города Москвы) от 8 апреля 2015 г. по делу № А40-56211/2014, в котором содержатся ссылки на аналогичные Решения Басманного районного суда г. Москвы от 17.08.2010, Определение судебной коллегии по гражданским делам Московского городского суда от 08.12.2010 по делу № 33-38081, Решение Лефортовского районного суда г. Москвы от 05.10.2010, Определение судебной коллегии по гражданским делам Московского городского суда от 14.03.2011 по делу № 33-3700, Постановление Президиума Московского городского суда от 24.04.2013 по делу № 44г-45, Определение Московского городского суда от 06.10.2011 г. по делу № 4г/1-8422 [Электронный ресурс] // Судебные и нормативные акты РФ. – URL: <https://sudact.ru/arbitral/doc/vNfvK8B1MIVC> (дата обращения: 28.09.2022).

12. Решение мирового суда судебного участка № 352 Басманного района г. Москвы от 01.02.2011 № 2-01/11 [Электронный ресурс] // Судебные и нормативные акты

РФ. – URL: <https://sudact.ru/regular/doc/64Gc17ps4Hgx> (дата обращения: 28.09.2022).

13. *Рожкова, М. А.* Об имущественных правах на нематериальные объекты в системе абсолютных прав (часть четвертая – об относительных правах на игровое имущество и абсолютных правах на доменные имена) [Электронный ресурс] / М. А. Рожкова // Закон.ру. – URL: https://zakon.ru/blog/2019/03/26/ob_imuschestvennyh_pravah_na_nematerialnye_obekty_v_sisteme_absolyutnyh_prav_chast_chetvertaya_ob_o (дата обращения: 28.09.2022).

14. *Рожкова, М. А.* NFT – что это такое? // What is NFT (Non Fungible Tokens)? [Электронный ресурс] / М. А. Рожкова // Закон.ру. – 2021. – 13 декабря. – URL: https://zakon.ru/blog/2021/12/13/nft_chno_eto_takoe_what_is_nft_non_fungible_tokens (дата обращения: 28.09.2022).

15. *Рожкова, М. А.* Цифровые активы и виртуальное имущество: как соотносится виртуальное с цифровым [Электронный ресурс] / М. А. Рожкова // Закон.ру. – URL: https://zakon.ru/blog/2018/06/13/cifrovye_aktivy_i_virtualnoe_imuschestvo_kak_sootnosits (дата обращения: 28.09.2022).

16. *Савельев, А. И.* Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх [Текст] / А. И. Савельев // Вестник гражданского права. – 2014. – Т. 14. – № 1. – С. 127–150.

17. *Федоренко, С. П.* Мета вселенная и право на образование: теоретико-правовой аспект [Электронный ресурс] / С. П. Федоренко // Северо-Кавказский юридический вестник. – 2022. – № 1. – С. 60–66. – URL: <https://doi.org/10.22394/2074-7306-2022-1-1-60-66> (дата обращения: 28.09.2022).

18. *Фролова, М.* «Игра окончена»: как российская гейм-индустрия переживает последствия санкций [Электронный ресурс] / М. Фролова // Газета Известия. – URL: <https://iz.ru/1310712/mariia-frolova/igra-okonchena-kak-rossiiskaia-geim-industriia-perezhivaet-posledstviia-sanktcii> (дата обращения: 05.07.2022).

19. *Хёйзинга, Йохан.* Homo ludens. Человек играющий [Текст] / Й. Хёйзинга ; сост., предисл. и пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова ; коммент., указатель Д. Э. Харитоновича. – Санкт-Петербург : Изд-во Ивана Лимбаха, 2011.

20. *Хиллута, В. В.* Дематериализация предмета хищения и вопросы квалификации посягательств на виртуальное имущество [Текст] / В. В. Хиллута // Журнал российского права. – 2021. – Т. 25. – № 5. – С. 68–82.

21. Цифровые активы: правовой анализ [Текст] : монография / Л. В. Санникова, Ю. С. Харитоновна. – Москва : 4 Принт, 2020. – 304 с.

22. *Черноусов, Д. А.* Применение вещного права к регулированию виртуального имущества [Текст] / Д. А. Черноусов, Ж. Ю. Юзефович // Право и законность: вопросы теории и практики : сборник материалов XII Всероссийской научно-практической конференции, Абакан, 22–23 апреля 2022 года. – Абакан : Издательство ФГБОУ ВО «Хакасский государственный университет им. Н. Ф. Катанова», 2022. – С. 40–43.

23. *Четвергов, Д. С.* Правовой режим виртуального имущества [Текст] / Д. С. Четвергов // Право и бизнес. – 2021. – № 3. – С. 33–39.

24. Юзефович, Ж. Ю. Цифровые права как объекты гражданских прав [Текст] / Ж. Ю. Юзефович, В. Е. Хазова // Гражданское право. – 2022. – № 5. – С. 15–18.

References

1. Appeal ruling of the Leninsky District Court of Kemerovo No. 11-59/2013 dated April 26, 2013 in case No. 11-59/2013 [Electronic resource] // Judicial and regulatory acts of the Russian Federation. – URL: <https://sudact.ru/regular/doc/uQ81NVpYhP1v> (date of application: 28.09.2022) [in Russian].
2. Appeal ruling of the Moscow City Court dated 05/20/2019 in case No. 33-21065/2019 [Electronic resource] // Legal reference system “ConsultantPlus”. – URL: <https://www.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc&base=SO&CN&n=1148129#9jiRbOTsReTareh1> (date of application: 28.09.2022) [in Russian].
3. Arkhipov, V. V. Virtual property: systemic legal problems in the context of the development of the computer games industry [Text] / V. V. Arkhipov // Law. – 2014. – No. 9. – P. 69–90 [in Russian].
4. Arkhipov, V. V. Characters (avatars) in multiplayer computer games: issues of legal qualification in the light of interdisciplinary research [Text] / V. V. Arkhipov // Law. – 2022. – No. 3. – P. 58–74 [in Russian].
5. Borisov, B. A. Digital objects of civil rights: objects of the virtual world in the context of civil law regulation [Electronic resource] // Sciences and education: economy and economics; entrepreneurship; law and management. – 2020. – № 4(119). – P. 89. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=42622665> (date of application: 09/28/2022) [in Russian].
6. Korolev, N. Skin and sword [Electronic resource] / N. Korolev // Kommersant. – URL: <https://www.kommersant.ru/doc/5183593> (date of application: 28.09.2022) [in Russian].
7. Korolev, N. Games for the protocol [Electronic resource] / N. Korolev, Yu. Tishina // Kommersant. – URL: <https://www.kommersant.ru/doc/5680920> (date of application: 23.11.2022) [in Russian].
8. Cyber Mega-research [Electronic resource] // Blog of the esports team. – URL: <https://cyber.sports.ru/tribuna/blogs/product/3065929.html> (date of application: 08.09.2022) [in Russian].
9. Approaches to the regulation of in-game ownership and turnover of game currency in the countries of the world [Electronic resource] // Scientific and Technical Center of FSUE “GRC”. – URL: https://rdc.grfc.ru/2022/11/game_property_regulation (date of application: 22.11.2022) [in Russian].
10. The legal policy of the Russian state in the conditions of the digital economy and digital technological order [Text] / A. I. Ovchinnikov, A. Y. Mamychyev, A. G. Kravchenko [et al.]. – Moscow : Limited Liability Company “Prospect”, 2021 [in Russian].
11. The decision of the Arbitration Court of the City of Moscow (AC of the City of Moscow) of April 8, 2015 in case No. A40-56211/2014, which contains references to similar Decisions of the Basmany District Court of Moscow of 17.08.2010, the Ruling of the Judicial Board for Civil Cases of the Moscow City Court of 08.12.2010 in case No. 33-38081, the Decision of the Lefortovsky District Court of Moscow from 05.10.2010, the Ruling of the judicial board for civil cases of the Moscow City Court from 14.03.2011 in case No. 33-3700, the Decree of the Presidium of the Moscow City Court from 24.04.2013 in case No. 44g-45, the Ruling of the Moscow City Court from 06.10.2011 in case No. 4g/1-8422 [Electronic resource] // Judicial and regulatory acts of the Russian Federation. – URL: <https://sudact.ru/arbitral/doc/vNfvK8B1MIVC> (date of application: 28.09.2022) [in Russian].
12. The decision of the World Court of the judicial district No. 352 of the Basmany district of Moscow dated 01.02.2011 No. 2-01/11 [Electronic resource] // Judicial and regulatory acts of the Russian Federation. – URL: <https://sudact.ru/regular/doc/64Gc17ps4Hgx> (date of application: 28.09.2022) [in Russian].
13. Rozhkova, M. A. On property rights to intangible objects in the system of absolute rights (part four – on relative rights to game property and absolute rights to domain names) [Electronic resource] / M. A. Rozhkova // Zakon.ru. – URL: https://zakon.ru/blog/2019/03/26/ob_imuschestvennyh_pravah_na_nematerialnye_obekty_v_sisteme_absolyutnyh_prav_chast_chetvertaya_ob_o (date of application: 28.09.2022) [in Russian].
14. Rozhkova, M. A. NFT – what is it? / What is NFT (Non Fungible Tokens)? [Electronic resource] / M. A. Rozhkova // Zakon.ru. – 2021. – December 13. – URL: https://zakon.ru/blog/2021/12/13/nft_chno_eto_takoe_what_is_nft_non_fungible_tokens (date of application: 28.09.2022) [in Russian].
15. Rozhkova, M. A. Digital assets and virtual property: how the virtual correlates with the digital [Electronic resource] / M. A. Rozhkova // Zakon.ru. – URL: https://zakon.ru/blog/2018/06/13/cifrovye_aktivy_i_virtualnoe_imuschestvo_kak_sootnosits (date of application: 28.09.2022) [in Russian].
16. Savelyev, A. I. The legal nature of virtual objects purchased for real money in multiplayer games [Text] / A. I. Savelyev // Bulletin of Civil Law. – 2014. – Vol. 14. – No. 1. – P. 127–150 [in Russian].
17. Fedorenko, S. P. Metaverse and the right to education: theoretical and legal aspect [Electronic resource] / S. P. Fedorenko // North Caucasian Legal Bulletin. – 2022. – No. 1. – P. 60–66. – URL: <https://doi.org/10.22394/2074-7306-2022-1-1-60-66> (date of application: 28.09.2022) [in Russian].
18. Frolova, M. “The game is over”: how the Russian game industry is experiencing the consequences of sanctions [Electronic resource] / M. Frolova // Izvestia Newspaper. – URL: <https://iz.ru/1310712/mariia-frolova/igra-okonchena-kak-rossiiskaia-geim-industriia-perezhivaet-posledstviia-sanktsii> (date of application: 05.07.2022) [in Russian].
19. Huizinga, Johan. Homo ludens. The man playing [Text] / J. Huizinga ; comp., preface. and translated from the Netherlands by D. V. Silvestrov ; comment., index by D. E. Kharitonovich. – St. Petersburg : Ivan Limbach Publishing House, 2011 [in Russian].

20. *Khilyuta, V. V.* Dematerialization of the object of theft and issues of qualification of encroachments on virtual property [Text] / V. V. Khilyuta // Journal of Russian Law. – 2021. – Vol. 25. – No. 5. – P. 68–82 [in Russian].

21. Digital assets: legal analysis [Text] : monograph / L. V. Sannikova, Y. S. Kharitonova. – Moscow : 4 Print Publ., 2020. – 304 p. [in Russian].

22. *Chernousov, D. A.* The application of real law to the regulation of virtual property [Text] / D. A. Chernousov, Zh. Yu. Yuzefovich // Law and legality: questions of theory

and practice : collection of materials of the XII All-Russian Scientific and Practical Conference, Abakan, April 22–23, 2022. – Abakan : Publishing House of the N. F. Katanov Khakass State University, 2022. – P. 40–43 [in Russian].

23. *Chetvergov, D. S.* The legal regime of virtual property [Text] / D. S. Chetvergov // Law and Business. – 2021. – No. 3. – P. 33–39 [in Russian].

24. *Yuzefovich, Zh. Yu.* Digital rights as objects of civil rights [Text] / Zh. Yu. Yuzefovich, V. E. Khazova // Civil law. – 2022. – No. 5. – P. 15–18 [in Russian].

Поступила в редакцию 05.12.2022

Received December 05, 2022