



Главный
радиочастотный
центр

Научно-технический центр

Исследование

Подходы к регулированию внутриигровой собственности и обороту игровой валюты в странах мира

Архипов Владислав Владимирович

Доктор юридических наук, профессор,
заведующий кафедрой теории и истории
государства и права СПбГУ

Махортов Станислав Александрович

Главный юрисконсульт
в области международного права
Научно-технического центра
ФГУП «ГРЧЦ»



ОГЛАВЛЕНИЕ

Основные тезисы. Подходы к регулированию внутриигровой собственности и обороту игровой валюты в странах мира	3
История вопроса регулирования внутриигровой собственности в странах мира	6
Внутриигровая собственность и оборот игровой валюты в странах мира: правовой аспект	11
Правовое регулирование лутбоксов в странах мира	15
Технические меры регулирования оборота компьютерных игр, в том числе внутриигрового имущества в странах мира	18
Виртуальная собственность в России: проблемы и перспективы правовой квалификации	20
Предложения законодательного характера с учетом действующей правовой квалификации внутриигрового имущества в Российской Федерации	25



ОСНОВНЫЕ ТЕЗИСЫ. ПОДХОДЫ К РЕГУЛИРОВАНИЮ ВНУТРИИГРОВОЙ СОБСТВЕННОСТИ И ОБОРОТУ ИГРОВОЙ ВАЛЮТЫ В СТРАНАХ МИРА

Научно-техническим центром ФГУП «ГРЧЦ» совместно с Архиповым Владиславом Владимировичем, доктором юридических наук, профессором, заведующим кафедрой теории и истории государства и права Санкт-Петербургского государственного университета, проведено исследование подходов к регулированию внутриигровой собственности и обороту игровой валюты в странах мира.

В исследовании отразили историю вопроса регулирования внутриигровой собственности в странах мира с использованием графических материалов Обзора международного опыта регулирования оборота компьютерных игр, подготовленного аналитиками АНО «Центр компетенций по глобальной ИТ-кооперации».

В рамках анализа исторического контекста пришли к выводу, что по мере все большего проникновения реальных денежных отношений в систему тех отношений, которые складываются внутри и вокруг игр, возникает все больше оснований в регулировании данной сферы.

В исследовании констатировали, что вопросы регулирования внутриигровой собственности и оборота игровой валюты в странах мира напрямую зависят от значительного количества факторов:

- ♦ правовая система, распространенная на территории определенного государства;
- ♦ развитость этой правовой системы до того уровня, чтобы вопросы информационных технологий в целом и игровой индустрии в частности были ею урегулированы;
- ♦ правовой статус самих игр, игровых аккаунтов и игрового имущества на территории определенного государства;
- ♦ правила онлайн-платформ, обеспечивающих доступ игроков к играм и игровым сервисам.

На примере Условий обслуживания PlayStation Network показали, что, хотя онлайн-платформой и берется в расчет местное законодательство, в тексте пользовательского соглашения прямо указано: если определенная область правоотношений не урегулирована, правила онлайн-платформы в ряде случаев могут применяться без учета принципов права государства.



Пришли к выводу, что большинство спорных ситуаций в игровой индустрии будут разрешаться на практике в судебных или правоохранительных органах определенных государств. При этом каждый случай будет индивидуален и не позволит однозначно сформулировать тот или иной принцип правовой квалификации внутриигрового имущества и игровой валюты в качестве объекта правоотношений.

В отдельной таблице отразили наиболее важные и изученные исследователями правовой доктрины прецеденты судебных органов или органов власти в юрисдикциях стран мира, однозначно касающиеся регулирования внутриигрового имущества и игровой валюты.

Проанализировали в отдельных разделах исследования особенности правового регулирования лутбоксов в странах мира и технические меры регулирования оборота компьютерных игр, в том числе внутриигрового имущества в странах мира (технические меры разделили на четыре основные категории).

Провели исследование возможных подходов к регулированию виртуальной собственности с точки зрения российского права с учетом мнения представителей ученого и экспертного сообщества. Здесь пришли к выводу, что сейчас в отечественном правовом регулировании виртуальной собственности в случае с «классическими» многопользовательскими играми существует своего рода status quo между платформой и пользователем, в то время как изменение таких подходов будет создавать дополнительные обременения для отечественных издателей, которые сейчас в большей или меньшей степени пользуются определенным юридическим иммунитетом от требований игроков в той части, в которой это касается содержания игрового процесса.

Констатировали, что для установления правового статуса игрового имущества необходимо прежде всего определиться с менталитетом этого статуса: например, на каком уровне правоотношений будет квалифицирован соответствующий объект: на уровне игровой учетной записи или на уровне непосредственно игрового имущества.

В качестве предложений законодательного характера, с учетом действующей правовой квалификации внутриигрового имущества в Российской Федерации и в контексте предотвращения угроз экономического характера выявили необходимость установления правового статуса таких объектов внутриигровых правоотношений, как **игровая валюта** (игровое имущество), **лутбокс**, **стриминговая платформа**, **донат**.

Также рассмотрели возможность невмешательства в действующее регулирование, отметив при этом целесообразность избрания того или иного подхода к юридической аргументации, отражающей данный «принцип невмешательства», с учетом общих принципов права и правосудия на уровне Верховного Суда Российской Федерации (причем, с учетом степени сравнительной значимости вопроса для правовой системы в целом, речь не обязательно должна идти об отдельном постановлении).



Предложили в целях возможности доказывания факта хищения внутриигрового имущества или других видов введения пользователей в заблуждение квалифицировать игровые и стриминговые платформы в качестве организаторов распространения информации в сети «Интернет» в порядке, установленном статьей 10.1 «Обязанности организатора распространения информации в сети «Интернет» Федерального закона от 27.07.2006 № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации».

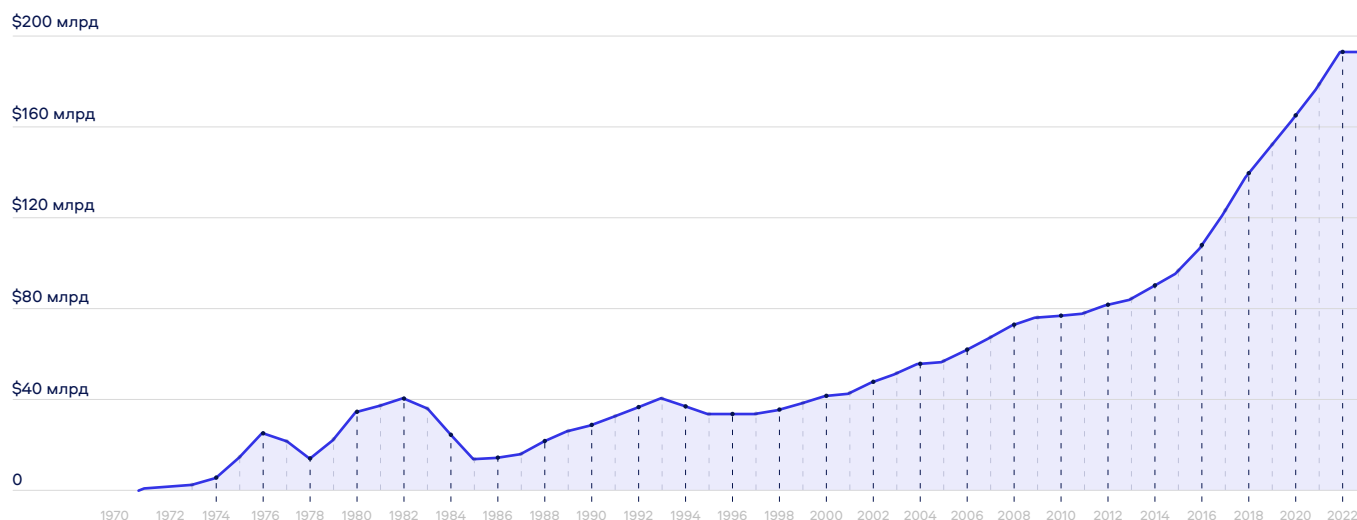
Совокупность вышеуказанных мероприятий позволит обеспечить надлежащий контроль со стороны уполномоченных органов в отношении правонарушителей, распространяющих противоправную информацию при помощи игровых и стриминговых платформ, а также ограничить несовершеннолетних пользователей от вредоносного контента; поспособствует повышению эффективности защиты граждан при обороте внутриигрового имущества и валюты.

ИСТОРИЯ ВОПРОСА РЕГУЛИРОВАНИЯ ВНУТРИИГРОВОЙ СОБСТВЕННОСТИ В СТРАНАХ МИРА

За последние годы отношение к компьютерным играм в российском обществе изменилось: из феномена «технической субкультуры» игры вышли на уровень феномена как минимум массовой культуры. Причем некоторые отдельные игры могут претендовать и на более высокий статус, поскольку инструментарий игрового дизайна – это интеграция всех классических форм медиа в интерактивном формате, что открывает огромный простор для вполне серьезного творчества.

В то же время компьютерные игры – это огромная индустрия со значимыми экономическими показателями, что уже не позволяет их игнорировать даже без предшествующих оговорок. По некоторым данным, не менее 70% россиян регулярно играют в компьютерные игры. Сама игровая культура формируется в нашей стране уже многие десятилетия, вырастая из развлечения и экспериментов отдельных энтузиастов в советских вычислительных центрах в популярное хобби и область приложения профессиональных талантов.

Динамика доходов на глобальном игровом рынке, 1970-2022 гг.



Источник: обзор международного опыта регулирования оборота компьютерных игр, АНО «Центр компетенций по глобальной ИТ-кооперации»

Кроме того, компьютерные игры как форма медиа – это изначально нейтральный инструмент и для трансляции социально значимых смыслов посредством сюжета, нарративного дизайна, игровых механик. В этом смысле игры могут рассматриваться и как важный инструмент как минимум молодежной политики. Сейчас в силу односторонних санкций зарубежных государств и отдельных частных инициатив зарубежных компаний и разработчики, и игроки сталкиваются с различными проблемами, в контексте которых особенно важным является вопрос о прямых и косвенных мерах поддержки игровой индустрии. Один из векторов поддержки при этом определяется тем правовым подходом, который имеет смысл избрать в отношении т.н. «виртуальной собственности».

Доходы игровой отрасли по регионам, 2018 г.



Источник: обзор международного опыта регулирования оборота компьютерных игр, АНО «Центр компетенций по глобальной ИТ-кооперации»

Само словосочетание «виртуальная собственность» используется в специальной области юридических исследований, сосредоточенных на правовых проблемах цифровой среды (и конкретно многопользовательских онлайн-игр) уже не менее двадцати лет. Несмотря на то, что оно стало уже традиционным как в научной литературе, так и в повседневных дискуссиях, его нельзя считать собственно юридическим термином: в цивилистике право собственности является вещным правом, – субъективным правом на предметы материального мира, над которыми возможно «фактическое господство», – и реализуется в рамках абсолютного правоотношения, т. е. такого правоотношения, в котором определена управомоченная сторона, но встречная обязанность не нарушать такое право условно распространяется на всех без исключения остальных субъектов.

В то же время во многих случаях, по крайней мере, до появления современных концепций метавселенных, основанных на технологиях распределенных реестров, словосочетание «виртуальная собственность» распространялось и распространяется на предметы, которыми «обладают» аватары игроков (но не сами игроки – это важно)



в многопользовательских онлайн-играх, доступ к которым предоставляется пользователям в рамках обязательственного правоотношения, основанного на лицензионном договоре и (или) договоре оказания услуг.

Таким образом, как термин в строгом смысле слова «виртуальная собственность» может использоваться лишь для обозначения игрового дизайна и игровой механики: аватары игроков в цифровой среде имеют «право» на какие-либо «предметы» внутри виртуального мира. Такой подход к игровому дизайну при этом не новый: одной из первых игр, основанных на модели микротранзакций, например, была текстовая ролевая многопользовательская игра *Achaea*,¹ изданная в 1997 году, существующая и по сей день.

Следует или не следует придавать такому «владению» характер абсолютного правоотношения и рассматривать соответствующие предметы как имущество – вопрос крайне спорный. Подчеркнем, что он будет разрешаться по-разному в отношении «классических» многопользовательских онлайн-игр и новых концепций метавселенных, основанных на NFT и блокчейне (исходя из предположения, что таковые станут значимым и достойным внимания явлением). Рассмотрим прежде всего «классическую» модель, на основе которой функционируют многие игровые проекты, поддерживаемые российскими издателями. Наше внимание будет сосредоточено на проблемах именно «виртуальной собственности», но в рассуждениях нельзя будет обойти вниманием и еще один важный аспект, который теснее связан непосредственно с личными неимущественными правами игрока, – правовым режимом аватаров.

Еще в 2004 году гейм-дизайнер и исследователь Р. Бартл, разработчик (совместно с Р. Трабшоу) текстовой многопользовательской онлайн-игры MUD1 (1978 г.), считающейся первой игрой в таком жанре и предопределившей появление MMORPG, обобщил основные сомнения относительно признания за виртуальной собственностью в указанном смысле юридического содержания.²

Отметим при этом, что такие сомнения в целом были характерны для того периода исследования правовых проблем многопользовательских онлайн-игр. Так, например, еще один из зарубежных «пионеров» данной темы Э. Кастронова в том же 2004 году поставил вопрос о пределах воздействия реального права на отношения в виртуальных мирах и предложил модель объяснения складывающегося положения дел, основанную на конкуренции между двумя подходами: «виртуальные (или в терминологии автора «синтетические») миры – это игровое пространство» (а значит, как мы можем заявить вслед за Й. Хёйзингой, такое пространство изолировано от реального мира) и «виртуальные миры – это продолжение земной жизни».³

¹ achaea.com

² Bartle R. Pitfalls of Virtual Property // *Mud.co.uk*. – URL: co.uk/richard/povp.pdf (accessed: 03.07.2022).

³ Castronova E. The Right to Play // *New York Law School Law Review*. – 2004. – Vol. 49. – No. 1. – P. 199.

По мере все большего проникновения реальных денежных отношений в систему тех отношений, которые складываются внутри и вокруг игр, возникает все меньше оснований считать, что такого рода «игровое пространство» является несерьезным и собственно игровым. У такого подхода, по мнению автора, два последствия: появляется все больше оснований для применения реального права к изначально виртуальным отношениям и в каком-то смысле теряется ценность игры как таковой. Примерно в таком же ключе рассуждает и Р. Бартл, сомнения которого, как мы увидим, вполне актуальны и по сей день (по крайней мере для части многопользовательских игр).

Среди прочего, исследователь выражал сомнения в том, что виртуальная собственность в принципе представляет собой осмысленную концепцию, иллюстрируя это на примере настольных игр, включая «Монополию». Приведем развернутую цитату: «Вот аналогия. Предположим, у вас есть набор для игры в Монополию, вы приглашаете меня и нескольких друзей поиграть. В ходе игры моя фишка попадает на [определенную "недвижимость"]⁴...и я покупаю ее. Является ли она моей собственностью? Да, **в игре, но не в реальной жизни** т. к. это ваш набор для игры в Монополию. Теперь представим, что у другого игрока есть [другая «недвижимость»] и что я хотел бы купить ее у него, но у меня недостаточно денег Монополии, чтобы это сделать. Что произойдет, если я заплачу ему 10 реальных долларов? Оставив в стороне обвинения в нечестности и нарушении правил: то, что я только что купил, не основывается на реальной собственности в отношении объекта, поскольку продавец – не собственник (это ваш набор "Монополии").

Вместо этого я приобрел вашу услугу: за мои 10 реальных долларов вы отдали мне собственность в игре «бесплатно»... Как у игрока в виртуальных мирах, у вас нет никакой собственности – она есть у вашего персонажа. Более того, ваш персонаж вам тоже не принадлежит – вам не принадлежит ваша учетная запись. Все это – части "игрового набора", который принадлежит разработчику. **Только если правила игрового мира признают передачу реальных прав, концепция собственности в виртуальном мире соответствует концепции собственности в реальном мире.**⁵ Последнее утверждение, к слову, может нам пригодиться при рассмотрении современных «игр» на блокчейне и метавселенных.

Помимо указанного принципиального вопроса Р. Бартл также отмечал возможные противоречия, которые возникнут в отношениях между, условно говоря, разработчиком (издателем и т. п. – тем, кто предоставляет доступ к игре и организует игровой процесс техническими средствами) и игроками в случае, если мы признаем за игроками какие-либо имущественные права (прежде всего, соответствующие концепции абсолютных правоотношений) на виртуальные предметы – изменение баланса со стороны разработчиков может радикально изменить ценность предметов и привести к непрогнозируемым юридическим конфликтам.

⁴ Мы оставили лишь абстрактное упоминание, т. к. в разных редакциях и переводах «Монополии» различаются названия улиц и соответствующих объектов.

⁵ R. Bartle. Op. cit.



Схожие проблемы могут возникнуть и в том случае, если в игре есть возможность создавать какой-либо пользовательский контент, в отношении которого могут возникать противоречивые концепции, связанные с правом интеллектуальной собственности в тех случаях, когда это прямо не урегулировано лицензионным соглашением с пользователями. Наконец, «коммерциализация» игр может превратить их в аналог работы для игроков или вызвать фрустрацию из-за виртуального «неравенства», обусловленного возможностью покупать виртуальные предметы за реальные деньги (что, собственно, и знакомо многим игрокам в играх, где присутствует либо возможность получить какой-либо предмет быстро и за деньги, либо осуществлять длительные и, как правило, монотонные действия для того, чтобы получить его бесплатно).⁶

Возвращаясь к исходному сомнению автора, можно также отметить главное сделанное им заключение, которое в значительной степени созвучно логике, отраженной во многих последующих правовых конфликтах, включая позицию ФНС РФ в споре с Mail.Ru.⁷ Как отмечал исследователь: «Все сводится к тому, что, если разработчики не определили иначе, игроки платят за манипуляцию с битами информации в базе данных, а не за право собственности в отношении какой-либо информации, выступающей в качестве предмета их действий.

Они могут легитимно утверждать, что определенные свойства данных бит информации «их», но это не означает, что они владеют такими битами. Вы можете арендовать дом, изменить его оформление, заблокировать чердак, сделать множество других вещей, но это не даст Вам права его продать, он не может считаться вашим для целей продажи.

Таким образом, с точки зрения игрового дизайна, существование виртуальной собственности как практического феномена приведет к двум негативным последствиям: в дело вступает реальное законодательство, а игра перестает быть игрой.⁸

Отметим, что это позиция, прежде всего, игрового дизайнера «первой волны», а не юриста (и при этом человека, который ценит игры сами по себе, а не рассматривает в них элемент коммерциализации как первичный). Тем не менее, именно эти соображения непосредственно пересекаются с вариантами правовой квалификации, которые могут быть рассмотрены с точки зрения реального, в том числе и – для целей исследования – в первую очередь, российского права.

⁶ Ibid.

⁷ Постановление Арбитражного Суда Московского округа от 18.06.2015 г. № Ф05-7093/2015 по делу № А 40-91072/14 и Постановление Арбитражного Суда Московского округа от 12.10.2015 г. № Ф05-13554/2015 по делу № А40-56211/14.

⁸ Ibid.

ВНУТРИИГРОВАЯ СОБСТВЕННОСТЬ И ОБОРОТ ИГРОВОЙ ВАЛЮТЫ В СТРАНАХ МИРА: ПРАВОВОЙ АСПЕКТ

Вопросы регулирования внутриигровой собственности и оборота игровой валюты в странах мира напрямую зависят от значительного количества факторов, будь то правовая система, распространенная на территории определенного государства, развитость этой правовой системы до того уровня, чтобы вопросы информационных технологий в целом и игровой индустрии в частности были ею урегулированы, правовой статус самих игр, игровых аккаунтов и игрового имущества на территории определенного государства, и, конечно, правила онлайн-платформ, обеспечивающих доступ игроков к играм и игровым сервисам.

На последнем остановимся поподробнее. «Классический» доктринальный правовой подход в большинстве случаев еще не адаптировался к современным правовым реалиям – реалиям, где присутствие сети «Интернет» в правоотношениях автоматически вносит в них трансграничный характер, в то время как статус субъектов права может варьироваться от, например, внешнеэкономических ситуаций (актуальная санкционная политика многих стран против России – типичный тому пример).

Возьмем в качестве примера правила сервиса PlayStation Network компании Sony, определяющие правила возврата покупок цифрового контента и регулирования внутриигровой валюты. Пункт 17 Условий обслуживания PlayStation Network⁹ изложен в следующей редакции:

Могу ли я отменить свои покупки, если передумал?

- 17.1. Да, в некоторых случаях и при соблюдении определенных сроков.
- 17.2. Внимательно читайте информацию, которая отображается на экране в процессе покупки. Когда вы совершаете покупку, мы предоставляем информацию и следуем процедуре, которая ограничивает ваше право на отмену покупки, если вы передумали, которое может предоставлять вам действующее в вашей стране законодательство.
- 17.3. Право на отмену покупки в случае, если вы передумали, заключается в следующем. В некоторых странах действующее законодательство предоставляет при совершении покупок в сети время на обдумывание, в течение которого можно отменить покупку и получить возврат средств. Например, в странах ЕЭС:
 - 17.3.1. Когда вы покупаете цифровой контент (например, игры или фильмы), вы можете отменить покупку без объяснения причин в течение 14 дней с даты транзакции.
 - 17.3.2. Когда вы покупаете услуги (например, подписку или пополнение баланса бумажника), вы можете отменить покупку без объяснения причин в течение 14 дней с даты транзакции.

⁹ playstation.com/ru-ru/legal/psn-terms-of-service/



17.3.4. Поскольку большинство наших пользователей предпочитают сразу же приступить к использованию приобретенных Продуктов, мы оформили процедуру покупки так, чтобы получить ваше согласие на немедленное предоставление цифрового контента и услуг, и сообщаем вам в ясной и доступной форме, как именно это влияет на ваше право на отмену покупки.

17.4. Поэтому, если Продукт не окажется дефектным или если действующее законодательство не предоставляет вам других прав на отмену покупки, при совершении покупки у нас:

17.4.1. у вас не будет возможности передумать и отменить покупку цифрового контента после того, как вы начали его загружать;

17.4.2. вы можете передумать и отменить покупку услуги подписки в течение 14 дней с даты покупки, но сумма возврата средств может оказаться меньше оплаченной вами стоимости покупки (с учетом использования вами приобретенной услуги).

Что касается внутренней валюты, она также регламентирована условиями обслуживания PlayStation Network.

21.15. В некоторых играх используется виртуальная валюта. В зависимости от игры вы можете зарабатывать виртуальную валюту в процессе игры или покупать в PlayStation Store. Виртуальная валюта предназначена только для использования в игре. Вы можете обменивать виртуальную валюту на другие игровые предметы, мопыт или игровые функции.

21.16. Вы не должны:

21.16.1. продавать, покупать, передавать или использовать ВВ вне игры;

21.16.2. делать ставки на виртуальную валюту или за виртуальную валюту (например, ставки на игровые облики персонажей), если это не является предусмотренным компонентом игры;

21.16.3. обменивать или погашать виртуальную валюту на деньги или предметы, имеющие реальную ценность.

21.17. Срок действия виртуальной валюты:

21.17.1. Срок действия виртуальной валюты может закончиться после определенного периода (см. условия издателя игры).

21.17.2. Виртуальная валюта не будет действовать после прекращения поддержки игровых серверов.

21.17.3. Мы просим издателей игр уведомлять вас о таких событиях заранее, чтобы у вас было время потратить виртуальную валюту до того, как это случится. Уведомление может прийти в виде сообщения внутри игры, уведомления в PSN или по электронной почте.

На примере Условий обслуживания PlayStation Network можно наблюдать, что, хотя онлайн-платформой и берется в расчет местное законодательство, в тексте пользовательского соглашения прямо указано: если определенная область правоотношений не урегулирована, правила онлайн-платформы в ряде случаев могут применяться без учета принципов права государства.

Так, пунктом 24.2 Условий обслуживания PlayStation Network предусмотрено «аннулирование» учетной записи, если она не используется в течение 36 месяцев при условии, если это не запрещено действующим в стране законодательством. Российским законодательством, например, прямой запрет не предусмотрен, что создает правовые риски при использовании PlayStation, а также ставит под сомнение любые попытки квалифицировать внутриигровое имущество или валюту как собственность или его аналоги.

Условия обслуживания PlayStation Network выступают лишь частным случаем многообразия субъектов в игровых отношениях и конкуренции правил регулирования. Очевидно, что ввиду такого подхода большинство спорных ситуаций будут разрешаться на практике в судебных или правоохранительных органах. При этом каждый случай будет индивидуален и не позволит однозначно сформулировать тот или иной принцип правовой квалификации внутриигрового имущества и игровой валюты в качестве объекта правоотношений.

Существует не так много прецедентов судебных органов или органов власти в юрисдикциях стран мира, однозначно касающихся регулирования внутриигрового имущества и игровой валюты. Наиболее важные и изученные исследователями правовой доктрины прецеденты представлены в таблице ниже.

Ключевые прецеденты судебных органов и органов власти в странах мира, однозначно касающиеся регулирования внутриигрового имущества и игровой валюты

Страна	Предмет и дата прецедента	Принявший орган
КИТАЙ	Дело игрока Ли Хогчен против компании-правообладателя компьютерной игры Beijing Arctic Ice Technology Development Co Ltd, 2003. Китайский апелляционный суд, подтвердив решение суда первой инстанции, постановил, что ответчик должен вернуть виртуальную собственность истца после того, как она была украдена третьей стороной путем взлома учетной записи истца. Суд согласился с тем, что истец должен получить компенсацию за его украденную виртуальную собственность.	Китайский апелляционный суд ¹⁰

¹⁰ zakon.ru/blog/2022/3/9/gde_veschnoe_pravo_u_virtualnyh_obektov_v_kompyuternyh_igrah

Страна	Предмет и дата прецедента	Принявший орган
ТАЙВАНЬ	Постановление от 23.11.2011, согласно которому виртуальные объекты и учетные записи пользователей в онлайн-играх необходимо относить к движимому имуществу, то есть рассматривать их как частную собственность.	Министерство юстиции Тайваня ¹¹
БЕЛЬГИЯ	Приравнение применения лутбоксов в играх к азартным играм, 2018 г.	Бельгийская комиссия по игровым сервисам ¹²
НИДЕРЛАНДЫ	Приравнение применения лутбоксов в играх к азартным играм (далее решение будет удачно оспорено, см. ниже), 2018 г.	Управление по азартным играм Нидерландов ¹³
	Управление по азартным играм Нидерландов оштрафовало компанию EA на 5 миллионов евро за использование лутбоксов в играх, затем компания EA подала апелляцию, по результатам которой решение Управления по азартным играм Нидерландов было частично отменено (использование лутбоксов в играх, где лутбоксы не являются основной игровой механикой, стало разрешено), 2019 и 2020 гг.	Управление по азартным играм Нидерландов ¹⁴

¹¹ Савельев А.И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. 2014. № 1. СПС «КонсультантПлюс».

¹² theverge.com/2018/4/25/17280440/belgium-video-game-loot-boxes-illegal-gambling

¹³ [scl.org/news/12540-loot-boxes-are-not-gambling-under-dutch-law#:~:text=On%209%20March%202022%2C%20in,\(Kansspelaautoriteit%3B%20Ksa\)%20previous%20interpretation](https://scl.org/news/12540-loot-boxes-are-not-gambling-under-dutch-law#:~:text=On%209%20March%202022%2C%20in,(Kansspelaautoriteit%3B%20Ksa)%20previous%20interpretation)

¹⁴ web.archive.org/web/20201127222346/https://kansspelaautoriteit.nl/nieuws/nieuwsberichten/2020/oktober/imposition-an-order/

Страна	Предмет и дата прецедента	Принявший орган
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">РОССИЯ / БЕЛАРУСЬ</p>	<p>Разработчик ботов и читов Cyber Tank и Cyber Ship для World of Tanks и World of Warships Андрей Кирсанов получил наказание в виде ограничения свободы на срок два с половиной года согласно ч. 2 ст. 273 УК РФ. Кирсанов стал первым в РФ обвиняемым в совершении киберпреступления в области игровой индустрии и продаже собственно созданных вредоносных программных инструментов, 2022 г.</p>	<p>Верх-Исетский районный суд Екатеринбурга¹⁵</p>

ПРАВОВОЕ РЕГУЛИРОВАНИЕ ЛУТБОКСОВ В СТРАНАХ МИРА

В мировой практике под лутбоксом принято понимать виртуальный предмет в компьютерных играх, при использовании которого игрок получает случайные виртуальные предметы различной ценности и назначения.

Спектр данных предметов довольно широк и включает в себя как простые модификации внешнего вида персонажа или аватара игрока, так и изменяющие ход игры предметы, например, оружие или броню. Лутброкс может представлять собой форму монетизации игры (платный лутброкс) и предоставляться игроку в обмен на реальную или эквивалентную ей виртуальную валюту, или выступать в качестве игрового вознаграждения (бесплатный лутброкс). При этом вероятность получения приза устанавливается игровой платформой и не зависит от того, платным или бесплатным является лутброкс. Вероятность получения определенного предмета, как правило, не составляет 100%, в связи с чем существует риск провокации игроков на совершение ими чрезмерных затрат (при покупке платных лутбоксов).

¹⁵ oblgazeta.ru/society/criminal/136935



Популярности лутбоксов способствовало их включение в различные игры, вышедшие в середине 2010-х годов. В некоторых играх, например, в Star Wars: Battlefront II концепция лутбоксов имела принципиальное значение с точки зрения игровых механик. Без определенного набора вещей, доступных исключительно при покупке лутбоксов (например, «световой меч» или «бластер»), игрок не мог составить конкуренцию соперникам. Из-за опасений, что подобные системы лутбоксов приведут к появлению виртуального серого рынка азартных игр, лутбоксы стали объектом регулирования национального законодательства в области азартных игр в ряде государств.

В Китае и Южной Корее существует требование к разработчикам, продающим лутбоксы в видеоиграх. Например, требуется, чтобы любой разработчик, продающий лутбоксы в своих играх, раскрывал вероятность получения какого-либо вознаграждения. В мае 2017 года в Китае был принят закон, запрещающий виртуальные «лотерейные билеты». Кроме того, согласно данному закону, вступило в силу положение, обязывающее компании, ответственные за игры, которые предоставляют услуги лутбоксов, распознавать, фактически и эффективно, все вероятности, связанные с этим сервисом. Другими словами, китайское правительство принуждает эти компании «быть прозрачными» в отношении шансов игроков выиграть каждый тип приза с помощью лутбоксов.

В Японии, начиная с 2012 года, существует закон, запрещающий игры, использующие бизнес-модель, известную как «kompu gacha»,¹⁶ которая представляет собой не что иное, как гипертрофированную модель лутбоксов. Игры, использующие «kompu gacha», часто настоятельно рекомендуют инвестировать небольшие суммы денег для получения случайных предметов, обещая, что, когда игроки смогут завершить сбор предметов, они получат «главный приз».

В Австралии, которая известна одними из самых жестких правил в отношении видеоигр, в которых используются лутбоксы, было начато расследование в 2018 году. По его итогам комиссия обнаружила, что лутбоксы психологически воспринимаются людьми как азартные игры. Комиссия также рекомендовала использовать в подобных играх предупреждающую этикетку, их продажа была ограничена только для лиц старше 18 лет. Однако эти рекомендации еще не нашли свое отражение в нормативной базе Австралии.

Противоположным примером является Великобритания, где органы власти позволили отрасли решить эту проблему посредством саморегулирования. Во Франции регулирующий орган по азартным играм определил, что лутбоксы не являются юридически формой азартных игр. Однако это скорее исключение из правила, которое объясняется небольшим, по сравнению с азиатскими странами охватом несовершеннолетних, подверженных зависимости от видеоигр.

¹⁶ Dr. Serkan Toto. Government regulates Japan's social gaming industry over Kompu Gacha.
// URL: serkantoto.com/2012/05/18/gacha-regulation-official



Следует также отметить, что в Российской Федерации в настоящее время частично сложилась судебная практика, определяющая случаи отнесения игр в сети «Интернет» к азартным, в частности, к таким случаям, например, относится организация и проведение азартных игр вне игорной зоны и без специального разрешения в завуалированной форме под видом покупки товара в интернет-магазине, предоставления услуг по приему и оплате денежных платежей и переводов с сочетанием игры в добровольном безрисковом рекламно-стимулирующем мероприятии с денежными выигрышами с использованием электронных витрин, подключенных к сети «Интернет».

В указанных случаях потребители товаров (услуг) добровольно вносили денежные средства организаторам, а организаторы обеспечивали выплату выигрыша. На основании совокупности данных обстоятельств судами был сделан вывод о наличии административного правонарушения, предусмотренного частью 2 статьи 141 Кодекса Российской Федерации об административных правонарушениях (Постановление Пятого арбитражного апелляционного суда от 03.08.2011 № 05АП-4634/2011 по делу № А24-1570/2011, Постановление Пятого арбитражного апелляционного суда от 30.08.2011 N 05АП-4862/2011 по делу № А24-1714/2011).

Учитывая изложенное, в настоящее время фактически сложились следующие критерии отнесения игр в сети «Интернет» к азартным: наличие соглашения о выигрыше и внесение денежных средств участником такой игры, что корреспондируется с понятием, предусмотренным Федеральным законом 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».

При этом действующим законодательством Российской Федерации установлен прямой запрет на осуществление деятельности по организации и проведению азартных игр на территории Российской Федерации с использованием информационно-телекоммуникационных сетей, в том числе сети «Интернет», который фактически распространяется и на онлайн-игры, относящиеся к категории азартных игр.



ТЕХНИЧЕСКИЕ МЕРЫ РЕГУЛИРОВАНИЯ ОБОРОТА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР, В ТОМ ЧИСЛЕ, ВНУТРИИГРОВОГО ИМУЩЕСТВА В СТРАНАХ МИРА

Технические меры регулирования оборота компьютерных игр можно разделить на четыре основные категории:

1. Ограничение игрового времени, проводимого несовершеннолетними в компьютерных играх (вплоть до полных запретов)

Китай является крупнейшим и одновременно самым урегулированным игровым рынком в мире. Первые ограничения для несовершеннолетних были установлены еще в 2007 г. В 2017-2019 гг., несмотря на лояльность разработчиков и издателей, власти начали жестко ограничивать игровой рынок, включая приостановление выдачи лицензий на новые игры. В целях снижения популярности видеоигр среди детей и подростков в 2019 г. было введено ограничение времени, которое могут проводить несовершеннолетние за играми (1,5 часа в будни, 3 часа в выходные).

Крупнейшие китайские разработчики и издатели, такие как Tencent, внедрили соответствующие системы трекинга по государственным идентификационным номерам пользователей в свои игровые проекты. В то же время это вызывало определенные трудности у западных издателей, распространяющих свою продукцию в Китае, поскольку за пределами Китая отслеживание несовершеннолетних игроков противоречит требованиям конфиденциальности.

Проблема разрешилась привлечением китайских партнеров, которые разрабатывали специализированные версии игр с учетом этих требований, не затрагивая остальной мир; к примеру, компания Riot Games позволила своей китайской студии внедрить трекинг в игру League of Legends для специализированного выпуска в Китае¹⁷.

В Южной Корее, которая официально признала игроманию проблемой государственного уровня,¹⁸ до 2021 года действовал запрет на предоставление игровых сервисов несовершеннолетним с 00:00 до 06:00 (в 2021 году законодательная мера отменена, т.к. ночью детям доступно большое количество медиаплатформ и социальных сетей с альтернативным развлекательным контентом, не связанным с играми; поэтому закон неэффективен, однако техническое ограничение сохраняется).¹⁹

¹⁷ latimes.com/business/story/2019-07-21/american-game-developers-china-surveillance

¹⁸ zakon.ru/blog/2016/1/4/pravovoe_regulirovanie_mnogopolzovatel'skix_onlajnigr. Около 75% населения Южной Кореи увлечено играми.

¹⁹ zdnews.ru/1047602/yugnaya-koreya-otmenyaet-komendantskiy-chas-dlya-yunih-geymerov



2. Ограничение размера суммы денежных средств, которую несовершеннолетние могут перевести на свои счета в онлайн-играх

В Китае данная сумма составляет от 200 до 400 юаней (2400-4800 руб.) в месяц.

Очевидно, что для реализации двух вышеприведенных методов необходима работающая система идентификации игроков. Уже сейчас при регистрации игровых учетных записей китайские пользователи обязаны указывать свои настоящие имена и номера телефонов, а также аккаунт в местной социальной сети. Однако китайские власти обеспокоены тем, что дети и подростки при этом зачастую тайно используют для регистрации данные родителей. Следить за соблюдением введенных запретов обязаны как родители, так и компании-разработчики, которым в противном случае грозит наказание вплоть до лишения лицензий.

При этом используются различные меры административного характера для исключения случаев перепродажи или аренды игровых учетных записей. Так, в Южной Корее существуют наказания за «бустинг» (прокачку) и перепродажу аккаунтов в играх (штрафы от 17 тыс. вон (1 тыс. руб.) до 2 лет ограничения свободы).

3. Возрастная маркировка

Существует несколько общепризнанных систем возрастного категорирования компьютерных игр, исходя из принятых критериев оценки (например, упоминание алкоголя или наркотиков, наличие кровавых или откровенных сцен, ненормативной лексики, азартных игр, расовой дискриминации, пугающих эпизодов). Присвоенный рейтинг указывает на возрастную группу – категорию людей, которые могут использовать этот продукт.

3.1. Североамериканская (Entertainment Software Rating Board, ESRB). Политика организации подразумевает обязательное размещение маркировки как на коробке, так и на сайте, в видеотрейлере к игре, рекламном ролике и др. Каждую игру относят к одной из шести возрастных категорий – без возрастных ограничений, для дошкольников, для подростков старше 10, 13, 17 и 18 лет. За умышленное введение в заблуждение о реальном содержании игры предусмотрен штраф до \$1 млн, также возможен отзыв игрового продукта.

3.2. Европейская система (Pan-European Game Information, PEGI), действующая в более чем 30 европейских странах, предполагает цифровое обозначение возрастной категории, на которую рассчитана компьютерная игра, и логотип с кратким описанием. Возрастные категории определены следующим образом: 3+, 7+, 12+, 16+, 18+. В ряде европейских стран законодательно запрещено продавать или предоставлять в ином виде несовершеннолетним контент, где унижается человеческое достоинство, пропагандируется насилие и т. д. Нарушителям грозит 1 год заключения и штраф €15 тыс.

Аналогичные системы рейтингования также есть в Австралии, Бразилии, Южной Корее, Саудовской Аравии и др. Пилотная версия также запущена в КНР в 2020 г.



4. Системы родительского контроля

Может рассматриваться как совокупность всех трех описанных мер. Техническая часть системы родительского контроля реализуется издателем (разработчиком), однако административная часть полностью возлагается на потребителя. Система позволяет мастер-пользователю учетной записи (родителю) устанавливать ограничения для ее использования несовершеннолетним пользователем (ребенком). Ограничения могут касаться игрового времени, лимитов затрачиваемых денежных средств, возрастного ценза (к примеру, запрет отображения и приобретения в магазине игр с маркировкой 18+). Реализован в большинстве игровых платформ (в т. ч. Playstation, Xbox, Nintendo) и сервисов (Steam, EA/Origin, Blizzard/Battle.net и т. д.).

ВИРТУАЛЬНАЯ СОБСТВЕННОСТЬ В РОССИИ: ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ ПРАВОВОЙ КВАЛИФИКАЦИИ

В наиболее полном виде возможные подходы к виртуальной собственности с точки зрения российского права были разработаны А. И. Савельевым. С его точки зрения, которая с 2014 года²⁰ может быть дополнена, пожалуй, лишь одним существенным аспектом, связанным с концепцией оказания услуг по организации игрового процесса, возможны четыре варианта:

- 1 право в принципе не должно вмешиваться в подобные отношения;
- 2 виртуальная собственность может рассматриваться как явление вещного права, включая право собственности;
- 3 данные отношения должны рассматриваться в контексте права интеллектуальной собственности;
- 4 квалификация объектов виртуальной собственности как «иного имущества».

Отметим, что сейчас, несмотря на отсутствие единства в подходах и особенно единства в юридической аргументации, как игровые компании, так и суды придерживаются сочетания первого и третьего подходов с возможными вариациями. Так, известны примеры, когда суды отказывали в удовлетворении требований игроков, потерявших каким-либо образом свое виртуальное имущество (чаще – в результате нарушений условий пользовательского соглашения о различных «читах», стороннем программном обеспечении и т. п.) с отсылкой к ст. 1062 ГК РФ, согласно которой требования граждан и юридических лиц, связанные с организацией игр и пари или с участием в них, не подлежат судебной защите за рядом исключений, к которым ситуации в многопользовательских ролевых играх не относятся.

²⁰ Савельев А.И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. 2014. № 1. СПС «КонсультантПлюс».



В числе первых дел такого рода были споры игроков с компанией «Иннова».²¹ Особняком в истории правоприменения стоит другой и не очень давний спор с участием компании Wargaming, завершившийся принятием Решения Чертановского районного суда г. Москва от 07.12.2018 г. по Делу № 02–4488/2018. В нем суд согласился с истцом в том, что рассматриваемое дело – о защите прав потребителей, но указал, что положения указанной Главы 58 (требования, вытекающие из игр, не подлежат судебной защите, за исключением особых случаев) – это *lex specialis* по отношению к законодательству о защите прав потребителей, из чего следует, что гарантии, установленные данным законодательством, не применяются к виртуальным покупкам.

Таким образом, в судебной практике прослеживается идея о том, чтобы так или иначе сохранить своего рода неприкосновенность виртуального мира как продукта, создаваемого и контролируемого разработчиком (издателем), отношения внутри которого, в том числе по поводу виртуальной собственности, – это «закрытая» от реального правосудия область, что вполне соответствует логике и лицензионных отношений тоже: игрок участвует в виртуальном мире, используя интеллектуальную собственность разработчика, и должен соблюдать правила, разработчиком определенные, тогда как разработчик имеет в этом полную свободу усмотрения, будучи обладателем исключительного права.

Упомянутые ранее дела с участием Мэйл.Ру также принципиально не меняют подобного подхода, хотя и дополняют доктринальные выводы, упомянутые выше, еще одной концепцией. Не вдаваясь в подробности налоговой стороны спора, можно отметить, что речь идет об «услугах по организации игрового процесса».

Данный подход по своему внутреннему смыслу разделяет область игры, отделенной от реального мира (там как раз и можно условно говорить о «виртуальной собственности»), и область внешнего взаимодействия с игрой со стороны игроков и разработчика. Приобретая дополнительный игровой функционал, игрок получает услугу по организации игрового процесса, поскольку разработчик должен совершить определенные манипуляции со своей информационной системой и поддерживать ее для того, чтобы желаемая услуга была игроком получена. Так или иначе, и этот подход тоже не уходит далеко от идеи своего рода «неприкосновенности» игрового мира, юридическим демиургом которого является разработчик.

Полагаем маловероятным, что различные «имущественные» интерпретации виртуальной собственности в случае как минимум с классическими многопользовательскими играми будут иметь успех на практике и в целом будут целесообразны. Причина в том, что и было отмечено в самом начале: в идеальном для

²¹ Определении Басманного районного суда города Москвы от 01.06.2011 по делу № 11–43/11 и делу № 11–115/09, Определении Московского городского суда от 10.03.2011 по делу № 4г/1-1668 и, наконец, сам подход нашел отражение и в Определении Конституционного Суда Российской Федерации от 26.06.2011 № 684-О-О.



такого сценария положении дел объект виртуальной собственности должен иметь признаки, которыми обычно характеризуют имущество, но в данной ситуации мы видим лишь иллюзию такого имущества.

Основные контраргументы определяются обстоятельствами, связанными с тем, как организованы отношения в виртуальном мире «классического вида» по поводу виртуальной собственности. Строго говоря, игрок «владеет» такими «вещами» не непосредственно, а через аккаунт и (или) аватара. Кроме того, такое «владение» полностью зависимо от воли разработчика – он имеет и фактические и в общем-то юридические (прежде всего, как правообладатель программного обеспечения или сложного объекта, в зависимости от правовой квалификации компьютерной игры) возможности полностью контролировать все, что происходит в его информационной системе, включая и «вещи», и сами аватары и (или) аккаунты пользователей.

Наконец, экономическая ценность таких «вещей» тоже весьма сомнительна: они имеют смысл только в рамках одного виртуального мира, причем как ценность этих «вещей», так и стабильность такого виртуального мира также полностью зависят от разработчика. Это все, однако, совершенно не исключает постановку вопроса о том, что игрок может рассматриваться как потребитель и защищать свои права в суде в случае несправедливой приостановки аккаунта (и суд в таком случае должен выяснять также и то, нарушал игрок правила игры или нет: если не нарушал, то «игровая вуаль» по ст. 1062 ГК РФ действовать для разработчика не должна).

Что же касается вопроса целесообразности каких-либо изменений в *status quo* в части определения подходов к виртуальной собственности в случае с «классическими» многопользовательскими играми, представляется, что – в дополнение к указанным выше аргументам, по которым это в целом представляется сомнительным – изменение таких подходов будет создавать дополнительные обременения для отечественных издателей, которые сейчас в большей или меньшей степени пользуются определенным юридическим иммунитетом от требований игроков в той части, в которой это касается содержания игрового процесса.

С учетом указанной выше оговорки о статусе игрока ситуация в этом плане представляется относительно сбалансированной и не требующей искусственного вмешательства. При этом полезным во избежание противоречий будет избрание того или иного подхода к юридической аргументации, отражающей данный «принцип невмешательства» с учетом общих принципов права и правосудия, на уровне Верховного Суда Российской Федерации (причем, с учетом степени сравнительной значимости вопроса для правовой системы в целом, речь не обязательно должна идти об отдельном постановлении).



Хотя это является вопросом будущего, в отношении тех игровых проектов и метавселенных, которые будут основаны на технологии распределенных реестров и NFT для фиксации de facto аналога имущественных прав на виртуальные объекты, ситуация представляется иной: при реализации таких проектов на «открытом» (или «относительно открытом») блокчейне так, что фактически допускается фиксация цифрового владения определенным объектом за пределами конкретного виртуального мира, подобные объекты приобретают все более имущественный характер и к ним не применимы или не полностью применимы высказанные ранее критические аргументы, включая аргумент о полном контроле разработчика за виртуальным миром и «имуществом» в нем.

Однако данный вопрос требует дополнительной разработки на уровне конкретных значимых проектов в данной области, причем с учетом соображений правовой политики – так, следует учитывать, что при принятии ст. 141.1 ГК РФ о цифровых правах и последующем принятии конкретных законодательных актов о конкретных разновидностях цифровых прав законодатель сознательно воздержался от распространения данной категории на игровые объекты, хотя общее определение цифровых прав принципиально не исключает применение данной квалификации к игровым объектам.

Наконец, хотя данное исследование посвящено только вопросам «виртуальной собственности» и затрагивает разного рода внутриигровое имущество, для полноты контекста нельзя обойти стороной и еще один вопрос, который обычно ускользает из фокуса дискуссии в данном направлении.

Помимо виртуальной собственности в виртуальных мирах присутствуют и цифровые репрезентации пользователей – аватары, посредством которых достаточно часто и осуществляется «виртуальное квазивладение» определенным имуществом в играх. Здесь нюанс заключается в том, что аватар – это не просто элемент интерфейса и часть игрового мира, а репрезентация игрока в этом мире как человека и личности.

С точки зрения медиафилософии, аватар – часть образа тела игрока,²² и он используется для саморепрезентации и отражения идентичности.²³

²² Очеретяный К.А. Тело как медиа: опыт реконструкции. Диссертация на соискание ученой степени кандидата философских наук. Санкт-Петербургский государственный университет. Санкт-Петербург, 2015. С. 15.

²³ Nowak K.L., Fox J. Avatars and Computer-Mediated Communication: A Review of the Definitions, Uses, and Effects of Digital Representations // Review of Communication Research. 2018. Vol. 6. P. 40. URL: <https://rcommunicationr.org/index.php/rcr/article/view/39/49> (accessed: 03.07.2022); Meredith A.D. The Presentation of Self in Massively Multiplayer Online Games. A thesis submitted in partial fulfilment of the requirements of Nottingham Trent University for the degree of Doctor of Philosophy. October 2014. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/30624339.pdf?fbclid=IwAR3axl7smS0gxOMIGyArw4echEWigB1hrZ7F6o05PSkWBA6Ehy5-ESZxCNE> (accessed: 03.07.2022)

²⁴ Подробнее см.: Архипов В.В. Персонажи (аватары) в многопользовательских компьютерных играх: вопросы правовой квалификации в свете междисциплинарных исследований // Закон. 2022. № 3. С. 58–74.



В этом смысле в правовой плоскости аватары приобретают дополнительные измерения: они и связанная с ними информация вполне могут рассматриваться как персональные данные (как известно, согласно п. 1 ст. 3 ФЗ РФ от 27.07.2006 «О персональных данных» персональные данные – любая информация, относящаяся прямо или косвенно к определенному или определяемому физическому лицу), а также как объект нематериальных благ с точки зрения Главы 8 ГК РФ.²⁴ Хотя данные направления правовой квалификации прямо не влияют на общие проблемы виртуальной собственности, их также следует принимать во внимание при определении правовой политики в данной области.



ПРЕДЛОЖЕНИЯ ЗАКОНОДАТЕЛЬНОГО ХАРАКТЕРА С УЧЕТОМ ДЕЙСТВУЮЩЕЙ ПРАВОВОЙ КВАЛИФИКАЦИИ ВНУТРИИГРОВОГО ИМУЩЕСТВА В РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

В первую очередь, с учетом действующей правовой квалификации внутриигрового имущества в Российской Федерации и в контексте предотвращения угроз экономического характера необходимо установление правового статуса таких объектов внутриигровых правоотношений, как: игровая валюта (игровое имущество), лутбоксы, стриминговая платформа, донат.

В то же время с учетом материалов исследования можно констатировать, что риски правовой неопределенности в области видеоигр остаются высокими, поскольку контроль за разработкой, оборотом онлайн-игр и внутриигровыми виртуальными преступлениями полноценно не осуществляется ввиду того, что для этого не разработана необходимая нормативная база.

В частности, в целях возможности доказывания факта хищения внутриигрового имущества или других видов введения пользователей в заблуждение видится целесообразным признание игровых и стриминговых платформ в качестве организаторов распространения информации в сети «Интернет» (далее – ОРИ) в порядке, установленном статьей 10.1 «Обязанности организатора распространения информации в сети «Интернет» Федерального закона от 27.07.2006 № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации».

Согласно указанной статье, ОРИ признается лицо, осуществляющее деятельность по обеспечению функционирования информационных систем и программ для электронных вычислительных машин, которые используются для приема, передачи, доставки и (или) обработки электронных сообщений пользователей сети «Интернет».

Поскольку функционал игровых и стриминговых платформ, зачастую, предусматривает возможность приема, передачи, доставки и обработки электронных сообщений пользователей, владельцы игровых и стриминговых платформ должны быть признаны ОРИ и исполнять предусмотренные законодательством обязанности.

Согласно статье 10.1 Федерального закона от 27.07.2006 № 149-ФЗ, ОРИ обязан в установленном порядке уведомить Роскомнадзор о начале осуществления своей деятельности.

На ОРИ возлагаются обязанности по хранению на территории Российской Федерации информации о фактах приема, передачи, доставки и обработки голосовой информации, письменного текста, изображений, звуков, видео- или иных электронных сообщений пользователей сети «Интернет» и информации об этих пользователях, а также обязанности по хранению на территории Российской Федерации текстовых сообщений пользователей, голосовой информации, изображений, звуковых, видео- и иных электронных сообщений.



Кроме этого, ОРИ обязан предоставлять вышеуказанную информацию уполномоченным государственным органам, осуществляющим оперативно-розыскную деятельность или обеспечение безопасности Российской Федерации, в установленных законом случаях, а также соблюдать требования к оборудованию и программно-техническим средствам, используемым ОРИ в эксплуатируемых им информационных системах, для проведения этими органами оперативно-розыскных и контрольных мероприятий

Совокупность вышеуказанных мероприятий позволит обеспечить надлежащий контроль со стороны уполномоченных органов в отношении правонарушителей, распространяющих противоправную информацию при помощи игровых и стриминговых платформ, а также ограничить несовершеннолетних пользователей от вредоносного контента и способствует повышению эффективности защиты граждан при обороте внутриигрового имущества и валюты.

Помимо изложенного необходимость квалификации игровых и стриминговых платформ в качестве ОРИ обусловлена наличием формальных оснований, предусмотренных законодательством Российской Федерации в области информации, информационных технологий и защиты информации, поскольку функционал игровых и стриминговых платформ, обеспечивающий возможность приема, передачи, доставки и обработки электронных сообщений пользователей сети «Интернет», подпадает под определение ОРИ, содержащееся в статье 10.1 Федерального закона от 27.07.2006 № 149-ФЗ.

Что касается установления правового статуса игрового имущества, необходимо прежде всего определиться с менталитетом этого статуса: например, на каком уровне правоотношений будет квалифицирован соответствующий объект: на уровне игровой учетной записи или на уровне непосредственно игрового имущества.

Как было сказано в исследовании, сейчас в отечественном правовом регулировании виртуальной собственности в случае с «классическими» многопользовательскими играми существует своего рода *status quo* между платформой и пользователем, в то время как изменение таких подходов будет создавать дополнительные обременения для отечественных издателей, которые сейчас в большей или меньшей степени пользуются определенным юридическим иммунитетом от требований игроков в той части, в которой это касается содержания игрового процесса.

С учетом этого ситуация в этом плане представляется относительно сбалансированной и не требующей искусственного вмешательства. При этом полезным во избежание противоречий будет избрание того или иного подхода к юридической аргументации, отражающей данный «принцип невмешательства», с учетом общих принципов права и правосудия, на уровне Верховного Суда Российской Федерации (причем, с учетом степени сравнительной значимости вопроса для правовой системы в целом, речь не обязательно должна идти об отдельном постановлении).

КОНТАКТЫ

Научно-технический центр ГРЧЦ



Дербеневская набережная,
д. 7, стр. 15, Москва, 117997



+7 (495) 748-38-98



ntc@grfc.ru



rdc.grfc.ru



**Главный
радиочастотный
центр**