

ЭССЕ

ПРАВОВАЯ ПРИРОДА ЛУТБОКСОВ ПО РОССИЙСКОМУ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВУ

А. И. Русанова

Удмуртский государственный университет
426034, Россия, Ижевск, Университетская ул., 1

Аннотация

В настоящее время правовая природа лутбоксов, а также проблемы, связанные с их правовым регулированием, в отечественной доктрине не получили серьезного освещения. Тем не менее эта тема вызывает справедливый интерес в обществе, поскольку, как показывает практика применения разработчиками данной механики внутри игры, открытие контейнеров такого типа (лутбоксинг) способно вызвать привыкание и в некоторых случаях имущественные потери. Цель исследования состоит в определении правовой природы лутбоксов и лутбоксинга. В доктрине нередко отстаивается сложившаяся в некоторых европейских странах тенденция признания покупки лутбоксов азартной игрой и внедрения полного либо частичного запрета на игры с лутбоксами. В статье, напротив, поддерживается точка зрения, согласно которой неоднородность механик лутбоксов в различных онлайн-играх обуславливает дифференцированный подход к регулированию. Разделение механик лутбоксинга на те, что соответствуют правовой природе азартной игры, и на те, что могут быть признаны алеаторной конструкцией только с точки зрения подхода к риску как к психологическому отношению игрока к результату игры, позволит наиболее справедливо подойти к вопросу о лицензировании или нелицензировании деятельности разработчиков таких игр. В результате автор выдвигает ряд предложений по правовому регулированию правоотношений, связанных с приобретением лутбоксов.

Ключевые слова

результаты юридического исследования, лутбокс, азартная игра, донат, внутриигровая валюта, риск

Конфликт интересов

Автор сообщает об отсутствии конфликта интересов.

Финансирование

Исследование не имеет спонсорской поддержки.

Для цитирования

Русанова, А. И. (2024). Правовая природа лутбоксов по российскому законодательству. *Цифровое право*, 5(3), 83–94. <https://doi.org/10.38044/2686-9136-2024-5-3-6>

Поступила: 25.07.2024, принята в печать: 14.08.2024, опубликована: 30.09.2024

LEGAL NATURE OF LOOT BOXES UNDER RUSSIAN LAW

Alexandra I. Rusanova

Udmurt State University

1, Universitetskaya str., Izhevsk, Russia, 426034

Abstract

Currently, the legal nature of loot boxes, as well as issues related to their legal regulation, remain largely unexamined in domestic doctrine. Nevertheless, this topic is of legitimate interest to society, since, as the practice of developers using this mechanism within games shows, opening containers of this type (loot boxes) can be addictive and, in some cases, lead to financial losses. The purpose of this study is to determine the legal nature of loot boxes and lootboxing. Legal doctrine often supports the trend in some European countries to recognize the purchase of loot boxes as gambling and to introduce a complete or partial ban on games with loot boxes. The article, on the contrary, defends the view that the heterogeneity of loot box mechanics in various online games necessitates a differentiated approach to regulation. Dividing loot box mechanics into those that correspond to the legal nature of gambling and those that can be recognized as an aleatory structure only from the point of view of the approach to risk as the player's psychological attitude to the outcome of the game will allow for the most fair approach to the issue of licensing or non-licensing the activities of developers of such games. As a result, the author puts forward a number of proposals for the legal regulation of legal relations related to the acquisition of loot boxes.

Keywords

legal research results, loot box, gambling, donation, in-game currency, risk

Conflict of interest

The author declares no conflict of interest.

Financial disclosure

The study has no sponsorship.

For citation

Rusanova, A. I. (2024). Legal nature of loot boxes under Russian law. *Digital Law Journal*, 5(3), 83–94. <https://doi.org/10.38044/2686-9136-2024-5-3-6>

Submitted: 25 July 2024, accepted: 14 Aug. 2024, published: 30 Sept. 2024

Введение

Лутбокс (*loot box* — «ящик с добычей») представляет собой виртуальный кейс или контейнер, содержащий случайный виртуальный предмет, который может быть как косметическим (например скин, т.е. внешний вид или элемент внешнего вида персонажа, его оружия, или коллекционный нефункциональный предмет), так и оказывающим существенное влияние на характеристики персонажа или предметы внутри его инвентаря¹. Механика лутбоксинга заключается

¹ Alex Dr. (2024, 13 декабря). Что такое лутбокс в ММОПГ играх и чем он отличается от доната? *Sacralium*. <https://portal.sacralium.game/article/chto-takoe-lutboks-v-mmorgp-igrah>

в приобретении такого контейнера за реальную или внутриигровую валюту с последующим его бесплатным открытием (как, например, «ларцы» в онлайн-игре «Герои войны и денег») или в покупке за реальную или внутриигровую валюту средства, открывающего лутбоксы (например, стальные ключи для сундуков путешественника в *“Lord of the Rings Online”*). Содержимое лутбокса остается тайным до его непосредственного открытия и может как многократно превышать внутриигровую стоимость открытия такого контейнера, так и не обладать для игроков особенной ценностью.

Первоначально механика виртуального лутбоксинга возникла для монетизации мобильных гача-игр, весь смысл которых в получении наград случайным образом (например, в приключенческой игре *“Genshin Impact”* нового персонажа или определенный ограниченный в количестве артефакт можно получить только путем многократного повторения гача-элемента, затрачивая внутриигровой ресурс), позднее лутбоксы появились в качестве «игры внутри игры» в многопользовательских онлайн-проектах, выступая их дополнительным элементом.

Многие зарубежные ученые, а также правоприменители в лице судов отмечают необходимость определения лутбоксинга в качестве азартной игры, вызывающей у пользователей зависимость, а также сопряженной с финансовыми рисками (Pour, 2024, pp. 345–371). Однако правовое регулирование деятельности, связанной с азартными играми, налагает на их устроителей ряд серьезных ограничений, что может значительно усложнить положение разработчиков и правообладателей онлайн-игр. Необходимо отметить, что формирующаяся позиция в пользу признания лутбоксинга участием в азартной игре поспешна и содержит некоторые правовые нюансы, требующие научного осмысления.

В настоящей статье предлагается рассмотреть различные способы лутбоксинга на примере конкретных игровых механик.

Лутбоксы в российском законодательстве

Внимание на проблему, связанную с правовым регулированием лутбоксов, обращают сегодня как теоретики права, так и причастные к рынку товаров и услуг организации. Так, в 2021 г. на официальном сайте АНО «Российская система качества» была опубликована статья, посвященная лутбоксам в мобильных играх. В ней авторы обращают внимание на некоторые спорные аспекты, ранее не урегулированные российским законодательством, однако требующие официального закрепления². Действительно, на сегодняшний день в Российской Федерации правовая природа лутбоксов и лутбоксинга является темой дискуссии, главным вопросом которой выступает идея признания или непризнания лутбоксинга азартной игрой.

Без сомнения, рассмотрение правовой природы лутбоксинга невозможно в отрыве от определения правовой природы онлайн-игры, поскольку лутбоксинг в той или иной степени представляет собой один из элементов игрового процесса. В российской судебной практике до сих пор нередко встречается позиция, согласно которой к онлайн-играм необходимо применять нормы об играх и пари (Andrianova & Vlasenko, 2020, pp. 21–39). Это предопределяет необходимость решить, что представляют собой правоотношения, возникающие между игроком и правообладателем онлайн-игры.

В отсутствие легальной дефиниции понятия «игра» (в том числе «видеоигра») в отечественной науке выдвигается несколько подходов к определению правоотношений,

² Роскачество. (2021, 8 октября). «Безобидные» мобильные игры или реклама казино для детей. <https://rskrf.ru/tips/spetsproekty/bezobidnye-mobilnye-igry-ili-reklama-kazino-dlya-detey/>

складывающихся по поводу участия в онлайн-играх. В первую очередь, как было отмечено ранее, такие правоотношения нередко рассматриваются как возникающие из игр и пари. Здесь отечественная доктрина сталкивается с очередной коллизией в попытке определения подхода к натуральным обязательствам, проистекающим из игр. Необходимо отметить, что натуральные обязательства не лежат в плоскости «цивильных», т.е. гражданско-правовых, отношений (Fedotov, 2010, р. 99), однако некоторые авторы полагают, что игры и пари способны породить определенные обязательства, хотя и не обеспеченные государственным принуждением. Более того, пари, представляющее собой момент решения судьбы выигрыша по результатам игры, как отмечает А. Г. Федотов, есть сделка с пороком воли, и заблуждение неизбежно входит в предмет такой сделки, являясь по сути предметом соглашения сторон, которые не знают и не могут знать заранее исход игры и судьбу выигрыша (Fedotov, 2011, pp. 25–47). Вряд ли эти рассуждения справедливы для онлайн-игр, поскольку пользователя волнует сам процесс пребывания в онлайн-игре, общение с другими игроками, а не выигрыш, так как даже достижение персонажем максимальных уровней не влечет остановки игры с последующей выплатой каких-либо призов или дивидендов (Savelyev, 2014, р. 134). Несколько иначе проблему рассматривает М. С. Кутовой, согласно позиции которого между пользователем онлайн-игры и правообладателем существует непоименованный договор — пользовательское соглашение, в тексте которого отражены права и обязанности сторон, в то время как игры и пари не являются сделками и не устанавливают, не изменяют и не прекращают гражданские права и обязанности (Kutovoi, 2009, pp. 307–312). В отечественной практике также встречаются дела, в которых компьютерная онлайн-игра сама по себе не признается в качестве азартной игры или пари. Так, в одном из дел суд, прибегнув к легальной дефиниции категории «казартная игра», обратил внимание на отсутствие у онлайн-игры фактического результата: дойдя до максимально возможного уровня, пользователь не утрачивает доступа к контенту, а может продолжать распоряжаться им, в том числе путем создания новых персонажей (Buribaev, 2021, pp. 110–127). Следует уточнить, что на сегодняшний день разработчики многопользовательских онлайн-игр стремятся развивать проекты во времени, выпуская актуальные обновления с заведомой периодичностью на протяжении многих лет.

В соответствии с другим подходом онлайн-игра рассматривается в контексте ст. 128 и 1225 ГК РФ. Согласно ст. 128 ГК РФ объектом гражданских прав может быть, помимо прочего, иное имущество, в том числе имущественные права (включая безналичные денежные средства, бездокументарные ценные бумаги, цифровые права), а также охраняемые результаты интеллектуальной деятельности и приравненные к ним средства индивидуализации (интеллектуальная собственность). Обратившись к ст. 1225 ГК РФ, в соответствии с которой результатами интеллектуальной деятельности являются в том числе и программы для электронных вычислительных машин, важно отметить, что ранее суды действительно определяли компьютерные игры как программы для ЭВМ (Kiseleva, 2022, pp. 93–99), однако постепенно получает популярность определение онлайн-игры как мультимедийного продукта. Мультимедийный продукт упоминается в п. 1 ст. 1240 ГК РФ, где такой продукт назван сложным объектом, включающим несколько охраняемых результатов интеллектуальной деятельности. Л. Ю. Киселева также справедливо подчеркивает, что видеоигра действительно является мультимедийным продуктом, поскольку состоит из многих элементов, включая работу сценариста, актеров озвучки, композиторов, создателей концепта персонажей, а также непосредственно авторов кода (Kiseleva, 2022, pp. 93–99). Соответственно, имеет место понимание онлайн-игры как объекта гражданского права, выраженного в результате интеллектуальной деятельности.

Анализируя подходы к определению правовой природы виртуальных вещей в онлайн-играх, А. И. Савельев упоминает дискуссию о распространении на них права собственности, отмечая, что, как известно, объектами права собственности в системе координат российского вещного права могут быть только вещи, причем индивидуально-определенные, поэтому виртуальные объекты формально не подпадают под нормы о праве собственности ввиду их явно выраженного нематериального характера (Savelyev, 2014, pp. 127–150).

Н. Бунина также отмечает, что в пользовательских соглашениях зачастую отношения между игроком (пользователем) и правообладателем определяются в контексте ст. 1236 ГК РФ³. Иными словами, пользователь (лицензиат) получает от правообладателя (лицензиара) право использования результата интеллектуальной деятельности или средства индивидуализации с сохранением за лицензиаром права выдачи такой же лицензии другим лицам (неисключительная лицензия).

По нашему мнению, в данном контексте можно говорить об оказании информационной услуги. Так, в соответствии с п. 1 ст. 779 ГК РФ услуга представляет собой определенное действие или деятельность, которые исполнитель осуществляет по заданию заказчика. В рассматриваемом случае видится, что имеет место основанное на договоре (пользовательском соглашении) предоставление правообладателем пользователю права доступа к игровому контенту, что наделяет пользователя правовым статусом потребителя. Так, в одном из дел суд признал игрока потребителем в споре об ограничении доступа к платным возможностям аккаунта⁴. Тем не менее вопрос закрепления потребительского статуса за игроком остается дискуссионным.

Что касается лутбоксинга как игры внутри игры, то, прежде чем рассмотреть вопрос соответствия или несоответствия данной механики сущности азартной игры, имеет смысл проанализировать правовую сущность открытия виртуальных кейсов через понятие алеаторной сделки, т.е. сделки, основанной на риске, поскольку применительно к лутбоксингу можно говорить об обязательном элементе случайности. А. Г. Федотов полагает, что необходимо разграничивать категории пари (представляющего собой решение вопроса о выигрыше и проигрыше) и алеаторной сделки. Причина, по мнению исследователя, заключается в том, что определение пари как алеаторных сделок не вполне удачное, а придание элементу риска в пари сущностного значения является необоснованным и сильно затрудняет понимание юридических особенностей этого правоотношения (Fedotov, 2011, pp. 25–47).

Вопрос об отнесении механики лутбоксинга к алеаторной конструкции связан с гражданско-правовым понятием риска. В современной цивилистической науке выделяется три основных концепции риска (Lubyagina, 2015, pp. 3–7): 1) объективная, в соответствии с которой риск — опасность наступления неблагоприятных последствий (имущественного или личного характера), относительно которых неизвестно, наступят они или нет; 2) субъективная, которая называется риском психическое отношение субъекта к случайным последствиям своего поведения; 3) дуалистическая, согласно которой риск связан с выбором альтернативы, расчетом вероятности исхода выбора.

Допуская, что риск связан с наступлением неблагоприятных последствий не только имущественного характера, можно сделать вывод о том, что процесс открытия виртуального кейса, когда игрок случайным образом может получить любой виртуальный объект, всегда и во всех

³ Бунина, Н. (2020, 30 ноября). Правовая природа виртуальных объектов в компьютерных играх. *Закон.ру*. https://zakon.ru/blog/2020/11/30/pravovaya_priroda_virtualnyh_obektov_v_kompyuternyh_igrah

⁴ Дружинин, М. (2024, 10 декабря). *Правила видеоигры: как защитить свои права в реальности*. <https://www.garant.ru/ia/opinion/author/drujinin/1768771>

обстоятельствах связан с определенным риском, поскольку полученный путем лутбоксинга виртуальный предмет может как удовлетворить, так и не удовлетворить ожидания пользователя по поводу исхода вскрытия кейса.

Даже если на приобретение лутбокса затрачивается внутриигровая валюта, полученная в процессе игры, а содержимое лутбокса не подлежит монетизации, вещь, приобретенная в результате лутбоксинга, может быть признана сообществом игроков ценной или нет (Fairfield, 2023, p. 22). Правообладатель, предоставляющий игроку возможность открытия лутбокса, также не может точно знать, что находится внутри контейнера, поскольку программа генерирует предметы случайным образом. Следовательно, процесс открытия лутбокса отвечает признакам алеаторной сделки, что требует научного осмысления.

Помимо этого, как уже было обозначено, признание любого вида лутбоксинга азартной игрой, регулируемой 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», было бы поспешным и ошибочным, хотя мы разделяем позицию о том, что некоторые механики лутбоксинга действительно соответствуют признакам азартной игры.

Согласно п. 1 ст. 4 вышеупомянутого Федерального закона азартная игра — основанное на риске соглашение о выигрыше, заключенное двумя или несколькими участниками такого соглашения между собой либо с организатором азартной игры по правилам, установленным организатором азартной игры. Из вышеизложенного можно сделать вывод о том, что в данном случае под риском следует понимать в первую очередь имущественный риск. В этой связи отнесительно определения лутбоксинга как азартной игры интерес представляют прежде всего два основных вопроса: реальности финансового риска и реальности выигрыша ценной вещи, признаваемой таковой на основании реальной оценки стоимости подобных объектов, о которой договорилось игровое сообщество, на черных или серых сайтах-рынках.

Зарубежный опыт регулирования лутбоксинга

Обратившись к зарубежному опыту, можно усмотреть разнообразие подходов к решению этих проблем⁵. Так, министр юстиции Бельгии *Koen Geens* инициировал расследование законности лутбоксов в соответствии с законодательством об азартных играх (Pour, 2024, p. 352). Специальная комиссия по азартным играм посчитала, что механика лутбоксов соответствует определению азартных игр по бельгийскому законодательству ввиду наличия у нее трех признаков: 1) элемент удачи; 2) имущественные последствия (ставка может привести к прибыли или убытку); 3) элемент случайности. Проанализировав самые известные онлайн-игры 2017–2018 гг. (в том числе “Overwatch”, “FIFA”, “Star Wars Battlefront II” и “Counter-Strike: Global Offensive”), комиссия вынесла решение о том, что содержащиеся в них механики лутбоксинга необходимо признать азартными играми и распространить на них соответствующее законодательство⁶.

В июле 2020 г. комитет по азартным играм Палаты лордов Великобритании также пришел к выводу о том, что лутбоксы должны быть признаны азартной игрой. Парламентарии сослались на то, что внутриигровые предметы приобретаются за реальные деньги, а не за внутриигровую

⁵ Более подробный обзор зарубежных подходов к регулированию лутбоксинга см.: Pour (2024, pp. 352–361).

⁶ Koen Geens. (2018, April 25). *Loot boxes in drie videogames in strijd met kansspelwetgeving* [Loot boxes in three videogames violate gambling laws]. [Press release] <https://www.koengeens.be/news/2018/04/25/loot-boxen-in-drie-videogames-in-strijd-met-kansspelwetgeving>

валюту, соответственно, лицо, покупающее лутбокс, несет реальные финансовые риски. Ранее представители круглого стола, организованного Комитетом Парламента Великобритании по цифровым технологиям, культуре, СМИ и спорту, занимали противоположную позицию, а именно, что, приобретая лутбоксы, игроки всегда и во всех обстоятельствах получают внутриигровой контент, следовательно, отсутствует возможность фактического проигрыша, ведь пустых лутбоксов не существует (Pour, 2024, p. 356).

В этой связи видится спорным определение отсутствия проигрыша соразмерно определению ценности виртуальной вещи, выпавшей игроку из лутбокса: механика лутбоксинга предполагает возможность случайного получения как виртуальных предметов, существенно превышающих по стоимости сам кейс, так и предметов, не обладающих особенной игровой значимостью. Также среди аргументов членов комитета в пользу непризнания лутбоксинга участием в азартной игре было то, что виртуальные предметы, полученные из лутбоксов, как и сами лутбоксы, невозможно вывести за пределы виртуальной игровой среды, продав за реальные деньги. Л. Ю. Киселева справедливо отмечает ошибочность последнего утверждения и, приводя в пример “*Steam*”, поясняет, что продажа ценных виртуальных вещей за реальные деньги возможна как внутри игры или игровой платформы, так и на сторонних сайтах (Kiseleva, 2021, pp. 34–40). Это действительно так, однако возникает вопрос об ответственности и о каком бы то ни было участии правообладателя в процессе вывода содержимого лутбоксов из игры, если речь идет о реализации виртуальных вещей через сторонние сайты.

В США с апреля 2020 г. разработчиков онлайн-игр обязали маркировать игры с лутбоксами как содержащие элементы азартной игры (Kiseleva, 2021, pp. 34–40), а Министерство по делам потребителей Японии еще в мае 2012 г. объявило игры с механикой «полная гача» (согласно которой для эффективной игры необходимо собрать полный набор предметов, выпадающих случайным образом, из лутбоксов) незаконными (Pour, 2024, p. 358).

В сентябре 2022 г. в Финляндии был представлен законопроект о регулировании лутбоксов как разновидности азартных игр (Pour, p. 357). Этот Законопроект предусматривал изменения в определение лотереи в соответствии с Законом о лотереях 2001 г. путем включения в него «виртуально используемых доходов», т.е. виртуальных ценностей. Согласно этим изменениям лутбоксы должны считаться разновидностью азартных игр в соответствии с законами об азартных играх даже в тех случаях, когда полученные внутри игры предметы нельзя продать вне ее или обменять на реальные деньги. Это отличает финский опыт от других стран Евросоюза, поскольку в остальных европейских юрисдикциях разработчики онлайн-игр обладают возможностью предлагать потребителю лутбоксы за донат, т.е. за реальные деньги.

Таким образом, зарубежные юрисдикции нередко идут по пути признания лутбоксинга разновидностью азартной игры, однако в основном речь идет или о мобильных гача-играх, суть которых часто полностью или большей частью заключается в покупке лутбоксов, или о таких онлайн-играх, которые предлагают приобретение лутбоксов только за реальные деньги, а также обеспечивают возможность вывода виртуальных ценностей с помощью специальных сайтов и сервисов.

Дифференциация механик лутбоксинга

В реальности множество механик лутбоксинга могут не отвечать признакам азартной игры, а значит, не требуют специального правового регулирования. Так, в игре “*Lord of the Rings Online*” крепкие стальные ключи, открывающие лутбоксы, можно приобрести за «лотроп-пункты» (*Lotro Points*), которые, в свою очередь, можно купить, вложив в игру реальные деньги,

или без труда заработать непосредственно во время игрового процесса. При этом «лотропойнты» являются универсальной внутриигровой валютой, а не специальным ресурсом для покупки крепких стальных ключей, открывающих лутбоксы, которые в этой онлайн-игре называются ларцами путешественника. Соответственно, лицо самостоятельно решает, что именно приобрести на оплаченные или заработанные «лотропойнты»: skins, дополнения, что-то еще или крепкий стальной ключ для открытия лутбокса. Также внимания заслуживает доступность содержимого ларцов путешественника: данные виртуальные предметы можно приобрести разными способами, помимо открытия лутбокса, например купить за разнообразную внутриигровую валюту, добываемую непосредственно в процессе развития персонажа. Такой подход ставит под сомнение реальность финансового риска, который может понести лицо, приобретая лутбоксы, поскольку ничто не мешает ему не затрачивать реальных денег на такую покупку или вообще не приобретать возможность открыть лутбок, а сосредоточиться на добывании ценной вещи другим способом.

Помимо того что многие онлайн-игры предоставляют игрокам альтернативные способы получения лутбокса, важным представляется использование разработчиками механизмов, препятствующих выводу лутбокса, либо средств их открытия, либо их содержимого не только за пределы игры или игровой площадки, но и за пределы одного аккаунта, посредством привязывания перечисленных виртуальных предметов к учетной записи игрока. Это исключает возможность монетизации лутбокса, а значит, фактически устраняет и возможность выигрыша виртуальной вещи, стоимостью которой можно было бы оценить в реальных деньгах, а не во внутриигровой валюте. Перечисленное ставит под сомнение азартность процесса открытия лутбокса в ключе правового определения азартной игры.

В то же время некоторые многопользовательские онлайн-игры включают в игровой процесс несколько видов лутбокса с разнообразной механикой, однако признакам азартной игры полностью или частично могут отвечать только некоторые из них. Так, в многопользовательской онлайн-игре *“World of Warcraft”*, существует несколько видов механик лутбоксинга. Например, объекты, названные *Unclaimed Black Market Containers*, или невостребованными контейнерами товаров для черного рынка, представляют собой классические виртуальные кейсы, которые можно приобрести путем ставки на аукционе «Черный рынок». Помимо них, в игре существуют *the Cards of Omens* («карты предзнаменований»), механика которых похожа на игру по лотерейным билетам. Оба вида лутбокса можно приобрести в том числе за внутриигровую валюту. Однако нельзя не отметить спорный характер механики получения невостребованных контейнеров товаров для черного рынка. Система приобретения этого вида лутбокса предполагает крупные ставки, а содержимое может составлять любой виртуальный объект, включая предметы, входящие в концепцию *pay-to-win*, когда эффективность и сила игрового персонажа напрямую и в большей степени зависят не от умений игрока, но от качества его снаряжения и артефактов в инвентаре. Тем не менее пользовательское соглашение *“World of Warcraft”* содержит прямой запрет на покупку и продажу за «настоящие» деньги, а также обмен золота, оружия, доспехов и любых других виртуальных объектов, которые могут использоваться в *“World of Warcraft”*, за рамками платформы указанной игры.

Как и в случае с содержимым ларцов путешественника из *“Lord of the Rings Online”*, награды, полученные путем открытия вышеуказанных лутбокса из *WoW*, автоматически привязываются к учетной записи игрока и не могут быть переданы иному лицу иначе, чем вместе с аккаунтом, а в локацию аукциона «Черный рынок» допускаются только персонажи высоких уровней.

То есть принять участие в виртуальных торгах могут лишь лица, которые провели в игре достаточно много времени и накопили достаточно внутриигрового золота. Однако в среде игроков невостребованные контейнеры товаров для черного рынка вызывают определенные опасения: они считают, что такая игровая механика оказывает на пользователя психологическое давление, выраженное в желании отыгаться, способствует привыканию и вложению в игру значительного количества реальных денег для покупки новых лутбоксов⁷.

Отметим также, что в случае признания организации игровой деятельности в онлайн-играх информационной услугой, а пользовательского соглашения или лицензионного договора — договором об оказании услуг, считать азартной игрой ставку, сделанную виртуальным внутриигровым золотом, нецелесообразно: ставка в этом случае делается не принадлежащим игроку на праве собственности виртуальным ресурсом, с целью получения виртуального предмета, который также не принадлежит игроку на праве собственности, а конвертация этого предмета в реальные деньги невозможна в силу технических особенностей игры или запрещена пользовательским соглашением.

Тем не менее опасность реальных трат на покупку виртуальных лутбоксов все еще существует: нередко внутриигровую валюту можно приобрести за донат, соответственно, пользователь, желая сделать крупную ставку виртуальным золотом, сначала вкладывает в игру реальные деньги. Такой подход к лутбоксингу видится спорным, поскольку операции с виртуальным золотом по модели торгов могут вынудить потерявшего всю внутриигровую валюту пользователя приобретать ее за реальные деньги. Эта проблема требует детального осмысления и ответа на вопрос, насколько значимым для удобства, эффективности или возможности игрового процесса в целом является момент приобретения лутбокса, а также насколько навязчивой и объективно оказывающей определенное психологическое давление на игрока является реклама лутбоксов.

Нельзя отрицать также и то, что характер и степень психологической вовлеченности игрока в процесс лутбоксинга имеют колоссальное значение, поскольку могут побуждать вкладывать в игру деньги или нет. Вышеупомянутая система *pay-to-win* в соревновательных играх, когда преимущество над другими игроками можно приобрести за реальные деньги (как, например, в симуляторе *FIFA*, когда игрок, покупая пакеты со случайным содержимым, может получить сильного виртуального футболиста, чем весомо увеличит свои шансы на победу над прочими пользователями, не приобретшими лутбоксы), способствует стремлению открыть как можно больше лутбоксов, чтобы увеличить шансы на получение ценной виртуальной вещи. Необходимо рассмотреть и влияние особенностей выстроенного разработчиком геймдизайна на желание игрока приобрести лутбокс. Навязчивая, яркая реклама кейсов, возможность перейти в зону приобретения лутбоксов из любого игрового состояния, обещание крупных выигрышей и отсутствие информации о возможном содержимом лутбокса, а также о вероятности получения тех или иных виртуальных вещей делают лутбоксинг внешне похожим на азартную игру в онлайн-казино. Однако идея ставить знак равенства между онлайн-казино и лутбоксингом видится поспешной, поскольку цели игры в онлайн-казино и открытия лутбоксов могут различаться.

Главной общей чертой и одновременно различием онлайн-казино и лутбоксинга является, по нашему мнению, возможность конвертации лутбоксов и их содержимого в реальные деньги,

⁷ Jaquestiney (2019, January 7). *Why loot boxes and microtransactions should be illegal and why Blizzard should listen* [Online forum post]. World of Warcraft Forum. <https://us.forums.blizzard.com/en/wow/t/why-loot-boxes-and-microtransactions-should-be-illegal-and-why-blizzard-should-listen/67353>

т.е. фактического вывода выигрыша за пределы игры. Здесь надлежит обратиться к концепции «магического круга», согласно которой для регулирования отношений, возникающих внутри игры, необходимо вмешательство права лишь тогда, когда пользователь, участвующий в данной деятельности, во время ее осуществления разумно осознает или должен разумно осознавать, что она влечет последствия для реального мира (Duranske, 2008, p. 75). В связи с этим случаи взаимодействия пользователей по поводу оборота виртуального имущества за реальные деньги могут рассматриваться как примеры договоров возмездного оказания услуг, находящиеся за пределами возможной юрисдикции пользовательских соглашений (Arkhipov, 2019, pp. 73–87).

В противоположность описанному геймдизайну многие разработчики делают лутбоксы малозначительной составляющей развлекательного процесса, а также публикуют лутлисты⁸ — сводные таблицы, отражающие перечень объектов, содержащихся в лутбоксах, иногда с процентным соотношением шансов на получение той или иной вещи. Такой подход позволяет игрокам трезво оценить шансы на обретение желаемого приза, а также исключает элемент абсолютной случайности: пользователь знает, что может получить в пределах лутлиста, открывая контейнеры.

Кроме того, иногда правообладатель маскирует микротранзакции внутри игры добровольным пожертвованием на развитие проекта. Так, в браузерной онлайн-игре «Герои войны и денег» особый внутриигровой ресурс — бриллианты, за которые можно приобрести лутбоксы, специальные образы героя, улучшить армию в режиме раннего доступа или которые можно обменивать на внутриигровое золото по выгодному курсу, согласно пользовательскому соглашению, поступают в распоряжение пользователя в качестве бонуса, в благодарность за вклад в развитие проекта. Помимо лутбоксов, в упомянутой игре также существует функция рулетки с классической системой ставок и двойным зеро. Однако политика игры такова, что, играя в рулетку, пользователь делает ставку только внутриигровым золотом, ни одна ценная вещь не может быть выведена за пределы игры, пользовательское соглашение ограничивает оборот виртуального золота между аккаунтами, а также полностью запрещает оборот самих аккаунтов, включая передачу пароля и ведение одного персонажа несколькими лицами⁹.

Приведенные примеры демонстрируют различные подходы правообладателя к встраиванию лутбоксинга и сопутствующего ему геймдизайна в игровой процесс, что осложняет разработку единого правового регулирования. Каждая игра проводит собственную политику относительно розыгрыша внутриигровых предметов посредством внедрения лутбоксов, оставляя или не оставляя игроку возможность не принимать участие в открытии кейсов, не теряя при этом результативности в случае, если игра носит состязательный характер.

Выводы

Таким образом, проблема единообразного понимания сущности лутбокса не может быть решена в отрыве от формирования единого подхода к тому, что такое онлайн-игра и пользовательское соглашение, закрепляющее права и обязанности сторон по поводу организации игрового процесса. Видится разумным закрепление за пользовательским соглашением режима договора об оказании услуг по организации игрового процесса, а за виртуальным контентом, включая виртуальные предметы, поступающие в пользование игрока, — правового режима

⁸ Lord of the Rings Online. (2023, November 16). New rewards in adventurer's and traveller's steel-bound lootboxes. <https://www.lotro.com/news/lotro-lootbox-update-november-2023-en>

⁹ Герои Войны и Денег. (n.d.). Общие правила. <https://www.heroeswm.ru/ob-igre-obschie-pravila>

качественной составляющей информационной услуги. Соответственно, лутбоксы, а также их содержимое, получаемое пользователем случайным образом, будут единообразно расцениваться судами как принадлежащие игроку на основании права доступа к контенту.

Те информационные услуги, которые включают натуральные обязательства, т.е. такую механику лутбоксинга, соответствует признакам азартной игры: наличию финансового риска, соглашения об азартности, которое необходимо прописать в пользовательском соглашении, а также возможности реального опосредованного выигрыша, когда виртуальный предмет может быть монетизирован в рамках игровой платформы, должны быть признаны содержащими элементы азартной игры, промаркированы соответствующим образом и подвергнуты специальному правовому регулированию, с поправкой на существование виртуальной игровой зоны, оборудованной непосредственно внутри общего геймплея.

Разделение механик лутбоксинга на те, что соответствуют правовой природе азартной игры, и на те, что могут быть признаны алеаторной конструкцией только с точки зрения подхода к риску как к психологическому отношению игрока к результату игры, позволит наиболее справедливо подойти к вопросу о лицензировании или нелицензировании деятельности разработчиков таких игр, сохранив за правообладателями возможность распространять игровой контент на территории Российской Федерации.

Список литературы / References:

1. Andrianova, M. A., & Vlasenko, E. V. (2020). Riski provaydera, svyazannyye s neopredelennost'yu pravovoy prirody pol'zovatel'skikh soglasheniy onlayn-igr [Provider risks connected with uncertainty in the legal nature of online games' terms of use]. *Digital Law Journal*, 1(3), 21–39. <https://doi.org/10.38044/2686-9136-2020-1-3-21-39>
2. Arkhipov, V. (2019). Komp'yuternyye igrы, "magicheskiy krug" i smyslovyye predely prava [Computer games, "magic circle" and semantic limits of law]. *International Journal of Cultural Research*, (1), 73–87.
3. Buribaev, T. N. (2021). World of Lawcraft. Voprosy zashchity prav pol'zovateley onlayn-igr [World of Lawcraft: Legal protection of online gamers' rights]. *Zhurnal Suda Po Intellekтуal'noy Pravam*, (2), 110–127.
4. Duranske, B. T. (2008). *Virtual Law: Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds*. American Bar Association.
5. Fairfield, J. A. T. (2023). "Veshchnoye" pravo virtual'nykh "veshchey" [Property as the law of virtual things]. (A. M. Doiev, trans.). *Digital Law Journal*, 4(3), 16–39. <https://doi.org/10.38044/2686-9136-2023-4-3-16-39>
6. Fedotov, A. G. (2011). Igrы i pari v grazhdanskom prave [Games and betting in civil law]. *Vestnik Grazhdanskogo Prava*, 11(2), 25–47.
7. Fedotov, A. G. (2010). Natural'nyye obyazatel'stva [Natural obligations]. *Vestnik Grazhdanskogo Prava*, 1(1), 79–131.
8. Kiseleva, L. (2021). Pravovoye regulirovaniye lutboksov v videoigrakh [Legal regulation of loot boxes in video games]. *Nauchnye Zapiski Molodykh Issledovateley*, (4), 34–40.
9. Kiseleva, L. (2022). Videoigrы kak ob'yekty prav intellektual'noy sobstvennosti [Video games as an object of intellectual property rights]. *Obrazovanie i Pravo*, (3), 93–99. <https://doi.org/10.24412/2076-1503-2022-3-93-99>
10. Kutovoi, M. (2009). Sootnosheniye obyazatel'stv, vytekayushchikh iz igr i pari i natural'nykh obyazatel'stv [The ratio of obligations arising from games and betting and in-kind obligations]. *Aktualnye Problemy Rossiyskogo Prava*, (3), 307–312.

11. Lubyagina, D. (2015). Risk v publichnom i chastnom prave [Risk in public and private law]. *Finansovoe Pravo*, (7), 3–7.
12. Pour, S. (2024). The experience of legal regulation of loot boxes in different countries: a comparative analysis. *Journal of Digital Technologies and Law*, 2(2), 345–371. <https://doi.org/10.21202/jdtl.2024.18>
13. Savelyev, A.I. (2014). Pravovaya priroda virtual'nyh ob"ektov, priobretaemyh za real'nye den'gi v mnogop-ol'zovatel'skih igrah [Legal nature of virtual objects purchased for real money in multiplayer online games]. *Vestnik Grazhdanskogo Prava*, 14(1), 127–150.
14. Varchuk, A. (2020). Zarubezhnyy i rossiyskiy opyt lutboksov [Foreign and Russian regulatory experience loot boxes]. *Voprosy Rossiyskoy Yustitsii*, (5), 262–272.

Сведения об авторе:

Русанова А. И. — аспирант кафедры гражданского права, Удмуртский государственный университет, Ижевск, Россия.

Information about the author:

Alexandra I. Rusanova — Ph.D. student, Department of Civil Law, Udmurt State University, Izhevsk, Russia.