

СТАТЬИ

ВИРТУАЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО И ИГРОВОЕ ИМУЩЕСТВО: АСПЕКТЫ ПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ

А. Ж. Пагов

Санкт-Петербургский государственный университет
199034, Россия, Санкт-Петербург, Университетская наб., 7–9

Аннотация

Статья посвящена анализу правового режима виртуального игрового имущества как особого вида виртуального мира, обладающего уникальными характеристиками и правовыми аспектами. Актуальность работы определяется отсутствием четкого нормативно-правового регулирования оборота виртуального игрового имущества и его защиты в условиях стремительного развития гейминг-индустрии в цифровой среде, что создаёт правовые пробелы и угрозы законным интересам миллионов пользователей. Целью исследования является выявление ключевых характеристик виртуального игрового имущества и определение адекватных правовых механизмов его защиты посредством анализа как международных, так и национальных подходов к регулированию данного феномена. Методология включает сравнительный анализ существующих концепций правового регулирования виртуального игрового имущества, систематическое изучение пользовательских соглашений ведущих игровых платформ, критический анализ правомерности применения традиционных терминов «собственность» и «имущество» в цифровой среде, а также историко-правовой анализ развития подходов к регулированию цифровых активов. Основные результаты определяют виртуальное игровое имущество через совокупность его характеристик: экономическую ценность, возможность передачи и отчуждения третьим лицам, а также существование исключительно в пределах виртуального игрового пространства. Проведённый анализ выявляет границы юрисдикции виртуальных игровых миров, механизмы обеспечения баланса законных интересов разработчиков и рядовых пользователей. Автором дополнительно проводится историческая параллель между «цифровой властью» разработчиков и концепцией недвижимого имущества в странах общего права (*real estate*). Исследование разграничивает результаты интеллектуальной деятельности разработчиков на созданные ими цифровые объекты и права пользователей, детализируя механизмы владения, установленные в пользовательских соглашениях. В заключение сформулированы ключевые дефиниции, определяющие правовой режим виртуального игрового имущества, а также предложены практические рекомендации по совершенствованию правоприменения и законодательного урегулирования, направленные на адекватную защиту прав игроков-потребителей с учетом уникальной природы виртуального игрового имущества и его растущей экономической значимости.

Ключевые слова

магический круг, виртуальное игровое имущество, свобода договора, пользовательское соглашение, защита прав потребителей, имущественные права, законный интерес

Конфликт интересов

Автор сообщает об отсутствии конфликта интересов.

Финансирование

Исследование не имеет спонсорской поддержки.

Благодарность

Автор выражает благодарность В. В. Архипову за ценнейшие замечания при подготовке настоящей работы.

Для цитирования

Пагов, А. Ж. (2025). Виртуальное пространство и игровое имущество: аспекты правового регулирования. *Цифровое право*, 6(2), 91–111. <https://doi.org/10.38044/2686-9136-2025-6-2-91-111>

Поступила: 03.04.25, принята в печать: 21.05.25, опубликована: 30.06.2025

ARTICLES

VIRTUAL SPACE AND IN-GAME PROPERTY: ASPECTS OF LEGAL REGULATION

Astemir Zh. Pagov

Saint Petersburg State University
7–9, Universitetskaya Embankment, St. Petersburg, Russia, 199034

Abstract

This article examines the legal regime of virtual in-game property as a distinctive phenomenon of the digital environment, characterized by specific attributes and legal implications that differentiate it from traditional forms of property. The study's especially relevant because of the absence of clear statutory regulation governing the transfer, exchange, and alienation of virtual in-game assets and the mechanisms for their legal protection amid the rapid expansion of the gaming industry in digitally mediated markets. This regulatory gap generates legal uncertainty and exposes the legitimate interests of millions of users to heightened risks. The purpose of the research is to identify the core characteristics of virtual in-game property and to determine adequate legal instruments for its protection by analyzing both international and domestic approaches to regulating this phenomenon. The methodology combines: comparative analysis of existing regulatory concepts addressing virtual in-game property; a systematic review of end-user license agreements and terms of service of leading gaming platforms; a critical assessment of the doctrinal and practical appropriateness of applying traditional categories such as “property” and “ownership” to digital environments; and a historical analysis of the evolution of approaches to digital assets. The principal findings define virtual in-game property through a set of cumulative features: economic value, functional transferability and potential alienability vis-à-vis third parties, and existence exclusively within the boundaries of a virtual game space. The analysis also delineates the jurisdictional contours of virtual game worlds and identifies mechanisms for maintaining a balance between the lawful interests of developers and ordinary users. Additionally, the author draws a historical parallel between developers’ “digital power” and the common-law concept of real estate, highlighting structural similarities in control over access, use, and exclusion. The study differentiates the developers’ intellectual creations embodied in digital objects from users’ entitlements, detailing the possession and use models embedded in contractual user agreements. The article concludes by proposing key definitions shaping the legal regime of virtual in-game property and offering practical recommendations for improving law enforcement practice and legislative policy, aimed at ensuring effective protection of player-consumers’ rights while accounting for the unique nature of virtual in-game assets and their increasing economic significance.

Keywords

magic circle, virtual gaming assets, freedom of contract, user agreement, consumer protection, property rights, legal interest

Conflict of interest	The author declares no conflict of interest.
Financial disclosure	The study has no sponsorship.
Acknowledgments	The author expresses gratitude to V. V. Arkhipov for his invaluable comments during the preparation of this work.
For citation	Pagov, A. Zh. (2025). Virtual space and in-game property: Aspects of legal regulation. <i>Digital Law Journal</i> , 6(2), 91–111. https://doi.org/10.38044/2686-9136-2025-6-2-91-111

Submitted: 3 Apr. 2025, accepted: 21 May 2025, published: 30 June 2025

Введение

Согласно аналитическим оценкам платформы *Newzoo*, к концу 2026 г. объем мирового рынка игр составит 205,7 млрд долл., а число игроков в мире достигнет 3,79 млрд¹. С учетом представленных подсчетов кажущаяся ранее многим исследователям в сферах экономики, культурологии и юриспруденции в онтологическом понимании несерьезной (Arkhipov, 2019b, p. 14) тема видеоигр трансформируется в предмет различных дискуссий как на уровне лекционных занятий в университете, так и на уровне международных конференций.

Одним из вопросов, с которыми приходится сталкиваться не только в рамках социально-гуманитарного исследования, но и на практике, является проблема подходящего механизма регулирования оборота виртуального игрового имущества. Так, в большинстве онлайн-видеоигр вроде *Call of Duty: Warzone*, *Counter-Strike 2*, *Dota 2* пользователи имеют возможность приобрести напрямую за реальные деньги определенный облик для персонажа игры или любой другой атрибут, существующий в игровом пространстве. Стоимость таких атрибутов разнится в зависимости от наличия уникальной способности, качества, уровня, косметической составляющей.

На важность рынка виртуального игрового имущества указывает тот факт, что в марте 2025 г. общая капитализация рынка скинов (от *skin* — «кожа») в игре *Counter-Strike 2* превысила 4,3 млрд долл.² Актуальность исследования, помимо прочего, подтверждается резонансной инициативой игрового сообщества *Stop Killing Games*. В 2025 г. петиция в рамках программы *European Citizens' Initiative* собрала 1,4 млн подписей, что позволило напрямую направить в Европейскую комиссию предложение обязать разработчиков видеоигр либо обеспечивать полноценную офлайн-поддержку проектов, либо раскрывать их исходный код, предоставляя игрокам возможность самостоятельного технического обслуживания (<https://www.stopkillinggames.com/>).

Правовой режим цифровой среды предопределяет оборотоспособность игровых объектов, особенности которых равным образом влияют на нормативное регулирование виртуального игрового пространства, как части цифровой среды. Так, задача любого автора состоит в том, чтобы его сформированное научное мнение по итогу стало продуманным и отрефлексированным знанием читателя, что, в свою очередь, станет частью научного дискурса в широком смысле. Поэтому для повышения уровня научности знания необходимо представить многообразие критически оцененных идей и концепций, также используя сравнительно-правовой метод.

¹ Newzoo. (2023). *Newzoo's Global Games Market Report 2023*. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version>

² D'Anastasio, C. (2025). Market for "Counter-Strike 2" digital items hits new high. Bloomberg. <https://www.bloomberg.com/news/articles/2025-03-07/market-for-counter-strike-2-digital-items-hits-all-time-high>

Понятие виртуального игрового пространства

Анализ и поиск решения конфликта между реальным и виртуальным невозможны без четких дефиниций соответствующих категорий и понимания сути проблемы, поскольку, помимо отсутствия универсальных правовых средств, позволяющих урегулировать серые зоны, с каждым днем множатся коллизии, возникающие не столько из-за быстроты научно-технического процесса, что также важно, сколько из-за отставания разработки устойчивых социальных регуляторов, в частности правовых. Ниже будут представлены определения, релевантные для целей и задач данной научной работы.

Виртуальное игровое пространство есть нечто, симулируемое компьютерными алгоритмами, создающими мнимую для физической реальности площадку, объединяющую пользователей с целью коммуникации между собой и самой программой, а также помогающую выстраивать игроку свою психологическую идентичность (Shevtsov, 2018, p. 102) в процессе осуществления действий в определенных границах функционала игры.

По мнению Эдварда Кастроновы³, виртуальные миры имеют три определяющие характеристики:

- *интерактивность (interactivity)*: виртуальный мир существует на одном компьютере, но возможен доступ удаленно, т. е. через интернет-соединение, также одновременно с присутствием большого количества пользователей-аватаров⁴, которые осуществляют дозволенные действия через ввод команд, пользуясь специально предназначенным устройством вроде компьютерной мыши, клавиатуры, геймпада и т. д.;
- *физичность (physicality)*: пользователи-аватары получают доступ к программе через интерфейс, который имитирует физическое окружение (чаще всего от первого лица) на экране используемого устройства. Степень физичности окружения обычно зависит от вида виртуального мира и проработанности его имитации законов реального мира;
- *постоянство (persistence)*: виртуальный мир продолжает работать независимо от того, использует его кто-либо или нет, так как алгоритм мира «запоминает» положение виртуальных объектов и их принадлежность после сохранения системой или самим пользователем-аватаром.

Эти основные качества виртуального пространства раскрывают его специфику по отношению к реальному. Однако предметом исследования является именно виртуальное игровое пространство, так как виртуальное пространство родилось и развилось до современного уровня в первую очередь как игровая среда (Fairfield, 2005, p. 1052). Виртуальное игровое пространство имеет дополнительные характеристики.

Первым ключевым свойством виртуального игрового пространства как разновидности виртуального пространства является предоставление пользователю способности реализовать суть игрового процесса — *аутотеличность*⁵. Самоценность игрового процесса отмечал

³ Castronova, E. (2001). *Virtual worlds: A first-hand account of market and society on the cyberian frontier* (Working Paper No. 618, pp. 5–6). CESifo. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=294828

⁴ Руне Клевьер считает, что *аватар* — это инструмент или механизм, который определяет для пользователя виртуального мира цифровую проекцию самого себя. Функционал аватара зависит от вида виртуального мира (игровое пространство, URL, конкретный аккаунт в социальной сети), и он действует как динамически рефлексивный объект по отношению к окружению (Klevjer, 2022, pp. 93–101).

⁵ Аутотеличность (лат. *autotelic* — «цели в самом себе») — свойство деятельности, обуславливающее желание индивида участвовать в ней с целью получения опыта данной деятельности; самоценность; самодостаточность (Kazakova, 2017, p. 14).

нидерландский философ Йохан Хёйзинга, указывая на то, «что есть игра сама по себе и что она означает для самих играющих лишь второстепенное место» (Huizinga, 1997, p. 22), ведь игровой процесс интересен чаще всего не столько генерацией внутриигровых смыслов и ценностей, сколько возможностью быть вовлеченным в этот процесс по своей воле, иногда бесцельно. Из этого вытекает второе ключевое свойство — **напряжение** от игры (Huizinga, 1997, p. 30), так как оно подвергает игрока испытанию: его физические силы, умственные способности, упорство, умение следовать правилам.

Через аватара игрок становится частью процесса, который может и не иметь заключительного этапа или уровня, однако сам процесс от этого не становится хуже, ведь чаще всего результатом игры является не полученный титул или предмет в инвентаре (материальный и нематериальный), а **катарсис** — высвобождение эмоций при восприятии произведений искусства, что особо применимо к современным видеоиграм, если брать не столько стоимость разработки игр, а их качество и эстетическую наполненность. Именно катарсис является третьим свойством как игры в целом, так и виртуального игрового пространства в частности, проявляясь в каждом игроке с различной степенью воздействия на эмоциональный фон, ибо, путешествуя в цифровой оболочке аватара, игрок может испытывать азарт, страх, вдохновение, безразличие, увлеченность.

Применение концепции очерченного магического круга и аналогии с реальным

Проблематика соотношения правил реального и виртуального мира поднимается в рамках не только дискурса о правовом регулировании оборота виртуального игрового имущества, но и выделения гипотетической границы действия норм права по отношению к игрокам внутри виртуального мира. Концепции, старающиеся очертить таковые гипотетической пределы, соотносятся с метафорой Й. Хёйзинги, описывающей временные, а также пространственные ограничения игры — магического круга (Huizinga, 1997, p. 28).

Идея отграничения виртуального от реального должна иметь отражение не только в правовой науке, но и в законе. Э. Кастронова утверждает, что «в прошлом закон проявлял себя благосклонно к построению магических кругов и фантастических творений и энергично защищал их. Например, корпорация определяется в законе как вымышленное лицо» (Castronova, 2004, p. 186).

В научном пространстве выделяют три культуролого-социологические интерпретации феномена магического круга, но, как отмечается правоведами, два подхода не универсальны для юридической науки и практики (Fairfield, 2009, pp. 834–835), а третий применяется лишь при междисциплинарном анализе возможных юридически значимых качеств предмета общественных отношений, которые возникают и развиваются в условиях медленного поворота (Arkhipov, 2019b, pp. 247–264). Поэтому для целей данной работы стоит ограничиться концепцией правового регулирования отношений, связанных исключительно с оборотом виртуального игрового имущества, представив следующий подход и интерпретацию магического круга, которые основываются на синергии различных частей вышеуказанных подходов.

Разумным можно считать то просачивание реального права (чаще всего с целью наложить санкции) в виртуальную коммуникацию по поводу оборота игрового имущества, которое обусловлено грубым нарушением правил игры пользователем⁶.

⁶ Например, см.: *Take-Two Interactive Software, Inc. v. James*, [2020] EWHC 179 (Pat) (Eng.), <http://www.bailii.org/ew/cases/EWHC/Patents/2020/179.html>

Для применения данного подхода нужно соблюдение следующих условий:

- игровое имущество должно иметь валютную ценность не только для ограниченного круга лиц⁷;
- грубым нарушением признается только то, что позволяет игроку обогатиться, не прикладывая усилий или не заключая разрешенных сделок с получением игровых объектов;
- нарушение баланса законных интересов сторон: разработчики целенаправленно запрещают пользователям производить оборот игрового имущества, опираясь лишь на свой экономический интерес.

Неотъемлемой частью поиска ответа на вопрос, насколько возможно применять правила реального мира к виртуальному, представляется выбор релевантной аналогии. Ниже будут представлены два кажущихся логичными и взвешенными примера того, насколько реальное право в широком смысле конструирует правила виртуального пространства.

Юрисдикционный подход к определению пределов компетенций и полномочий властного субъекта – разработчика / издателя видеоигры, на базе которой существует виртуальное пространство

Несмотря на отсутствие в мировом сообществе единого понимания категории «юрисдикция», для целей настоящей работы примем нейтральное определение. Государство осуществляет свою юрисдикцию посредством установления правил (законодательная юрисдикция), процедур выявления нарушений и определения последствий нарушений (судебная юрисдикция) и принудительного применения последствий за предполагаемые нарушения (правоприменительная юрисдикция) (Tebenkova, 2024, p. 180). То есть юрисдикция представляется в виде очерченного круга полномочий и компетенций властного субъекта, распространяющего свою власть внутри устойчивой системы на своих подданных.

Разработчики игр устанавливают обязательные нормы поведения в рамках пользовательских соглашений, правил сообщества, игровых механик. Эти правила игры обязательны для всех участников, их принятие и соблюдение являются условием доступа к виртуальному пространству. Это функционально аналогично законодательной юрисдикции государства, устанавливающего обязательные правовые нормы в пределах своей юрисдикции (территории и зоны влияния).

Кроме того, игровые платформы обладают техническими средствами контроля и принуждения: они могут блокировать аккаунты за нарушение правил, ограничивать доступ к виртуальному имуществу. Принуждение осуществляется за счет контроля над самим кодом виртуального игрового пространства.

Судебная юрисдикция раскрывается через службу поддержки или центры медиации у разработчиков, которые применяют их в качестве собственных механизмов разрешения споров.

⁷ Тест на социальную валютную ценность состоит из двух обязательных элементов, применяемых последовательно. Во-первых, это наличие у предмета коммуникативного значения, определяемого контекстом социального взаимодействия. Во-вторых, это конвертируемость данного коммуникативного значения в произвольный обобщенный символический посредник. В теоретической социологии и политической науке с достаточной ясностью разработаны лишь два таких символических посредника: деньги и политическая власть (Arkhipov, 2019a, p. 87).

Концепция *real estate* как попытка объяснить отличительные черты научного подхода, сформированного под влиянием социокультурного мироощущения зарубежных исследователей

Ни для кого не является секретом, что первыми исследователями в области виртуального пространства стали юристы и правоведы, воспитанные и обученные в рамках англосаксонской правовой семьи: Грег Ластовка, Эдвард Кастронова, Лоуренс Лессиг, Ричард Бартл, Дэн Хантер и др. Следовательно, для более глубокого погружения в проблематику нужно понять, как и на основании чего были сделаны выводы о необходимости правового регулирования виртуального пространства. Предпринятая попытка увенчалась выдвижением гипотезы о том, что концепция цифровой власти» (см. ниже), когда фактическое обладание виртуальным объектом существует с иллюзией права собственности, так как формальная власть принадлежит суверену (в противовес институту собственности в романо-германской правовой семье), косвенно связана с понятием *real estate*. Поэтому обращение к истокам земельного права в Великобритании позволит проследить по аналогии, как юридическое закрепление фактического обладания объектом суверенной власти за пользователем может эволюционировать в сторону признания правомочий этого пользователя.

Основой британского земельного права стал Закон 1925 г. «О регистрации прав на земельные участки», в котором были упорядочены разрозненные и противоречивые акты средневековой Британии⁸. Положениями этого Закона сформулированы два основных вида прав на землю: право собственности (*estate in fee simple, freehold*) и аренда на указанный в годах срок (*estate for term of years, leasehold*)⁹. В современном земельном праве Англии по-прежнему отсутствует понятие «собственник земли» или «право собственности на землю», поскольку *любая земля находится в собственности Короны как суверена, а ее подданные могут приобретать лишь ленные права*. С юридической точки зрения Корона до сих пор является единственным собственником всей земли в Великобритании, а все остальные землевладельцы владеют землей под покровительством Короны.

Таким образом, с определенными оговорками уместна аналогия, в соответствии с которой цифровая власть создателя виртуального пространства является не чем иным, как властью суверена над территорией и подданными, т. е. игроками. Это подтверждает возможность применять правовые нормы к взаимоотношениям, строящимся в виртуальном игровом пространстве.

Применение понятий «собственность» и «имущество» в виртуальном игровом пространстве

Конституция РФ в ст. 35 раскрывает право иметь имущество в собственности лишь в общих чертах через указание на триаду правомочий владения, пользования и распоряжения как в единоличном, так и совместном с другими собственниками порядке¹⁰. Статья 209 ГК РФ¹¹ посвящена уже более подробному содержанию права собственности и указывает на то, что собственник

⁸ Land Registration Act 1925, 15 & 16 Geo. 5 c. 21 (U.K.).

⁹ Husselbee, R., & Allen, A. (2024, December 16). *Real estate laws and regulations: England & Wales 2025*. ICLG.com. <https://iclg.com/practice-areas/real-estate-laws-and-regulations/england-and-wales>

¹⁰ Конституция Российской Федерации, принята всенародным голосованием 12.12.1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020, www.pravo.gov.ru

¹¹ Гражданский кодекс Российской Федерации (часть первая) от 30 ноября 1994 г. № 51-ФЗ. Собрание законодательства РФ. 1994. № 32. Ст. 3301.

вправе по своему усмотрению совершать любые действия в отношении принадлежащего ему имущества, т. е. называет в качестве объекта права собственности довольно размытую правовую категорию «имущество» (Rybalov, 2017, p. 14).

Вводя в систему размышлений еще одну статью, а именно посвященную объектам гражданских прав статью 128 ГК РФ¹², отметим, что категория «имущество» является родовой, так как включает вещи (наличные деньги и документарные ценные бумаги), имущественные права (бездокументарные ценные бумаги, цифровые права, безналичные денежные средства), иное имущество и т. д. Определенным умозаключением из вышенаписанного будет то, что право собственности в силу своей природы юридически закрепляет принадлежность имущества конкретному лицу, однако возникает вопрос о принадлежности имеющих имущественную ценность объектов виртуального игрового пространства к имуществу не только в бытовом понимании, но и с точки зрения права (Sklovsky, 2023, pp. 296–301).

Пытаясь найти обоснование отнесения виртуальной собственности (в частности, игровой) к уже сформированным в правовом поле формам собственности, большинство ученых проецируют отношения, возникающие по поводу виртуальных игровых объектов, на регулирование схожих отношений в реальном мире через переосмысление существующих теорий собственности, философских рассуждений, а также через анализ экономических сдержек и противовесов. Лучше всего это описано в научном дискурсе Грега Ластовки и Дэна Хантера (Lastowka & Hunter, 2004, p. 43): для них очевидно, что виртуальные активы можно охарактеризовать как собственность при соблюдении разумных ограничений. Ластовка и Хантер опирались на анализ трех ключевых, по их мнению, концепций: трудовую теорию собственности Локка¹³, утилитаризм Бентама и Милля¹⁴, учение о личности Гегеля¹⁵. Нельзя не согласиться с выводами Грега Ластовки и Дэна Хантера о том, что в соответствии с традиционными концепциями собственности нет никаких оснований для исключения виртуальной собственности из сферы правовой защиты, поскольку не существует колоссального описательного разрыва между системой собственности в реальном мире и виртуальными активами (Lastowka & Hunter, 2004, p. 49). То, какая теория больше подходит

¹² Гражданский кодекс Российской Федерации (часть первая) от 30 ноября 1994 г. № 51-ФЗ. Собрание законодательства РФ. 1994. № 32. Ст. 3301.

¹³ Смысл теории Локка заключается в том, что человек, затративший труд на превращение «вещи в природе» в ценную форму, заслуживает того, чтобы пожинать плоды своих усилий, что в итоге переводит вещь в разряд его собственности после процесса «перемешивания труда с элементом природы». Это представляется метафорой для обозначения производительной деятельности (Locke, 2021, p. 24). В контексте виртуального мира можно сделать вывод, что игрок не может претендовать на имущественные интересы во всем мире, но вправе законно претендовать в какой-то меньшей части — виртуальном объекте (например, игровые предметы или объекты виртуальной недвижимости), в котором его труд составляет большую часть стоимости.

¹⁴ Базовый принцип утилитаризма Д. Бентама заключается в стремлении к наибольшему благу для наибольшего числа людей и обеспечивает основу и для современного применения экономики почти к каждому виду человеческой деятельности. С утилитарной точки зрения общественное благо состоит из совокупности индивидуальных благ (Bentham, 1998, p. 9; Mill, 1900, p. 115). Так, для миллионов игроков, трудящихся над созданием и получением ценных объектов, существуют утилитарные основания для признания виртуальных активов собственностью.

¹⁵ Личностная теория впервые была выведена Г. Гегелем и представляет констатацию того, что собственность есть продолжение личности. Собственность расширяет естественную сферу свободы человеческого индивида за пределы его тела до соответствующей части материального мира (Hegel, 2021, p. 45). Эта концепция находит отражение и в контексте виртуального имущества, поскольку основывается на влиянии любого (реального или виртуального) имущества на такие человеческие потребности, как свобода и идентичность, порождающем ценность.

для получения такого вывода, остается на усмотрение исследователей и относится к разряду юридических предпочтений.

Возвращаясь в прикладную область настоящей работы, нельзя не отметить следующее. Верховный Суд РФ неоднократно указывал, что право собственности, согласно ст. 209 ГК РФ, может признаваться только на индивидуально определенную вещь, которая реально существует в натуре¹⁶, поэтому виртуальные объекты формально не могут регламентироваться нормами о праве собственности ввиду их выраженного цифрового и нематериального характера. Значит, на данном этапе развития отечественной цивилистики право не готово признать виртуальные объекты в качестве подлежащих охране.

Впрочем, если рассматривать конструкции некоторых договоров, то можно подвергнуть расширительному толкованию понятие «вещь» не только в теории, но и на практике: можно наблюдать фактическое распространение правового режима вещей на некоторые объекты, не являющиеся вещами в традиционном понимании; например, электроэнергия выступает товаром в договоре энергоснабжения (ст. 539 ГК РФ) (Stepanov, 2016, p. 228).

Характеристики и особенности виртуального игрового имущества

Игровое имущество является специфическим видом виртуального имущества и имеет ряд отличительных характеристик. Исходя из того что вид соответствует роду в своих общих признаках и, следовательно, не может противоречить ему, можно обозначить признаки, которые присущи всем видам виртуального имущества, и вывести специфические черты исключительно виртуального игрового имущества.

Общие признаки виртуального имущества

Общими признаками, свойственными любому виду виртуального имущества, являются¹⁷:

- **Нематериальный характер**

Исключительно *нематериальный характер* виртуального имущества, выводимый из самого его существа, поскольку с технической точки зрения оно представляет собой не что иное, как программный код, являющийся составной частью главной программы, в отдельности от которой он не имеет ценности или вовсе не может соответствовать заданному изначально функционалу.

- **Цифровая триада правомочий управомоченного пользователя**

Разработанная по аналогии с классической моделью собственности цифровая триада правомочий предполагает выделение в цифровой среде пользования, владения и распоряжения, причем каждое из них приобретает специфическое содержание. Цифровое пользование выражается в функциональном применении виртуальных объектов по их назначению, например при отправке платных или кастомизированных смайликов в мессенджере или использовании внутриигрового предмета. Цифровое владение следует рассматривать как фактическое господство над цифровой вещью (аккаунтом, инвентарем, объектом внутриигрового имущества), обеспеченное техническими средствами аутентификации и сопровождаемое

¹⁶ Определение Верховного суда РФ от 23 апреля 2013 г. № 5-КГ13-15.

¹⁷ European Law Institute. (2022). *ELI principles on the use of digital assets as security* (Report of the European Law Institute). https://www.europeanlawinstitute.eu/fileadmin/user_upload/p_eli/Publications/ELI_Principles_on_the_Use_of_Digital_Assets_as_Security.pdf

волей на удержание контроля. Оно предполагает наличие у лица инструментов доступа (логин, пароль, факторы двухфакторной аутентификации, привязанные устройства), возможность исключать иных лиц из использования объекта (смена пароля, отзыв активных сессий, деавторизация устройств), устойчивость контроля во времени (механизмы восстановления доступа) и признание этого контроля самой платформой. Внутри данного института можно разграничить непосредственное (наличие полного набора средств аутентификации у одного лица), производное (допуск иного лица волей непосредственного владельца, например через семейный доступ или передачу одноразового кода) и опосредованное владение (сохранение возможности восстановления контроля при временной передаче доступа). Так, при передаче идентификаторов и кодов *Steam Guard* другому лицу последнее получает фактическое господство, тогда как исходный владелец сохраняет способность восстановить контроль. При передаче же всех факторов аутентификации и отключении восстановлений контроль становится производным у получателя в пределах, допускаемых политикой платформы. Наконец, цифровое распоряжение проявляется в исключительной возможности определить правовую и фактическую судьбу виртуального объекта — от отчуждения предметов через внутриигровой рынок до их удаления или лишения третьих лиц доступа. Таким образом, цифровая триада воспроизводит классическую структуру, но наполняется техническими критериями доступа и архитектурой платформ, что позволяет концептуализировать специфику оборота виртуальных объектов в праве.

Так, создатели виртуального пространства и/или уполномоченные ими лица, например регистраторы доменных имен, разработчики или издатели видеоигр, руководствуясь определенными предписаниями и техническим потенциалом рабочих устройств, обладают возможностью определять судьбу виртуального имущества, использовать фактические способности для вмешательства в чужое цифровое владение или цифровое присутствие, т. е. имеют «цифровую власть» (*digital force*) (Palka, 2017, p. 172). Представленные властные субъекты, во-первых, устанавливают *правила взаимодействия в виртуальном пространстве*, во-вторых, *выступают наиболее защищенной стороной в лицензионном договоре присоединения*, в котором лицензиат акцептует предложенное соглашение без возможности внести изменения, и, наконец, в-третьих, осуществляют поддержание исправности виртуальных систем, от которых зависит осуществимость действий пользователей в рамках виртуального пространства, и т. д.

При обращении к догматике цивилистической науки концепцию цифровой власти допустимо отождествить с возможностью субъекта гражданских правоотношений односторонним волеизъявлением вызвать правовые последствия для лица, которому адресовано данное волеизъявление, т. е. с секундарными (потестативными) правами (Rybalov, 2007, pp. 41–46). Важность представленного «научного реверанса» в том, что праву субъекта, определяющего судьбу виртуального пространства и выступающего стороной в договорных отношениях с игроками, не корреспондирует обязанность другого субъекта совершить или воздержаться от определенных действий, а возникает необходимость претерпевания правомерного ограничения сферы его юридической автономии со стороны управомоченного лица. Например, когда экономически нецелесообразным становится поддержание бесперебойного функционирования серверов многопользовательской видеоигры по причине снижения активности игроков, компания-разработчик может их отключить и направить ресурсы на более перспективные проекты¹⁸.

¹⁸ Некоторые авторы разумно предполагают возможность передачи безвозмездно прав на такие игры с соответствующей обязанностью поддерживать и разворачивать частные серверы (Graf, 2024, pp. 37–38).

Игроку как второй стороне в правоотношениях ничего не остается, кроме как претерпевать определенные правовые последствия (расторжение соглашения и прекращение доступа к своему виртуальному игровому имуществу), возникшие из одностороннего и целенаправленного волеизъявления первой стороны¹⁹.

■ **Оборотоспособность**

По общему правилу у пользователя есть возможность распоряжаться виртуальным имуществом, имеющим для рынка виртуальных объектов экономическую ценность (Martyanova, 2020, р. 168). Однако есть примеры ограниченных в обороте объектов по соглашению с разработчиком (лицензионное соглашение с конечным пользователем для *EMEA Blizzard*²⁰) или по существу (виртуальное игровое имущество в однопользовательских играх без возможности передачи).

Ключевые признаки виртуального игрового имущества

При этом *ключевыми* признаками исключительно виртуального игрового имущества, по нашему мнению, можно считать суть следующие его характеристики.

■ **Неотделимость от взаимосвязанных игровых площадок и сервисов**

Виртуальное игровое имущество является частью видеоигры как программы для ЭВМ или сложного объекта в зависимости от структуры. Представляя дополнительный контент, игровое имущество функционально и эйдетически не имеет ценности за пределами конкретного виртуального мира, поскольку эксплуатируется пользователем через свой аватар в процессе игры и для ее прохождения (Perepyolkina, 2020, р. 50).

■ **Зависимость от режима видеоигры (однопользовательский и многопользовательский)**

Данный признак имеет особое значение, если опираться на личностную теорию виртуальной собственности, которая устанавливает режим права собственности при условии, что объекты и права глубоко связаны с самоощущением человека при коммуникации с остальными пользователями. Указанное возможно только в многопользовательском режиме.

■ **Механизм передачи**

Поскольку экономическую ценность игровое имущество представляет не только для игроков, но и для разработчиков, последние ограничивают возможность распоряжаться приобретенными объектами игрового мира в правилах и лицензионных соглашениях (пользовательских соглашениях, *EULA (end-user license agreement)*). Например, платформа *Steam* предлагает воспользоваться либо «Торговой площадкой» для продажи на виртуальном рынке с установлением своей цены, либо, если нужно передать определенному игроку, «Предложением обмена». Также возможно передать виртуальное игровое имущество вместе со своим аккаунтом в видеоигре, однако большинство компаний прямо запрещают сообщать другим лицам свой логин и пароль к аккаунту, ибо аккаунт возникает в рамках обязательственных правоотношений

¹⁹ Самым актуальным примером того, как игроки пытаются оспорить действия разработчика/издателя по отключению серверов, является судебное дело *Cassell v. Ubisoft Ent. S.A.*, No. 2:24-cv-03058-DAD-CSK (E.D. Cal. filed Nov. 4, 2024), <https://ru.scribd.com/document/790913960/Crew-Lawsuit-via-Polygon>

²⁰ *End User License Agreement*, <https://www.blizzard.com/en-us/legal/fba4d00f-c7e4-4883-b8b9-1b4500a402ea/blizzard-end-user-license-agreement> (Mar. 10, 2025).

конкретного лица с провайдером услуг, а указанные манипуляции являются переменной лиц в обязательстве без согласия кредитора²¹.

Предметный анализ подходов к правовому регулированию оборота виртуального игрового имущества

На данный момент в юридическом научном пространстве представлены несколько подходов к возможности применения норм права к виртуальному имуществу в целом. Каждая позиция имеет свою аргументацию и доктринальное обоснование, однако, интерпретируя право как коммуникативное воззрение между субъектами и опираясь на семантическое восприятие мира вещей и идей, сто́ит выделить ту концепцию, которая образует новые формы реализации правовых отношений и запустит процесс легитимации таковых.

Применение норм права об играх и пари к отношениям, связанным с оборотом виртуального имущества

В соответствии с данным подходом пользователь использует виртуальное игровое имущество на собственный страх и риск, поскольку нет гарантий того, что видеоигра и внутренний контент будут функционировать бесперебойно и непрерывно. Указанное, по мнению судов, принимающих эту позицию, свидетельствует о возможности применения пункта 1 ст. 1062 ГК РФ, согласно которому требования граждан и юридических лиц, связанные с организацией игр и пари или с участием в них, не подлежат судебной защите, за исключением требований лиц, принявших участие в играх или пари под влиянием обмана, насилия, угрозы или злонамеренного соглашения их представителя с организатором игр или пари²².

Подход верен лишь при подробнейшем анализе пользовательского соглашения, добросовестности сторон, функциональных возможностей самой видеоигры. Если игрок вкладывает денежные средства в улучшение аватара в однопользовательской игре, и спустя некоторое время игру перестают обновлять (о чем заблаговременно предупредил разработчик), что, в свою очередь, может привести к некорректному функционированию видеоигры и ухудшению игрового опыта, то кажется разумным применение нормативных положений об играх и о пари. Однако целенаправленное ограничение оборота виртуального игрового имущества в многопользовательских играх без должного оповещения пользователей со стороны разработчиков уже не может квалифицироваться как деятельность на свой страх и риск, ибо сущностно это изъятие у виртуального собственника ограниченного сроком имущественного права вопреки его воле и без соразмерной компенсации.

Вещно-правовая концепция, определяющая режим виртуального имущества

Частично данная концепция уже была затронута, поэтому целесообразно не поднимать вопрос абсолютности имущественных прав на игровые объекты, а высказать несколько критических замечаний, которые также упоминались исследователями.

Так, «распространение режима вещей на цифровые “вещи” является закономерным результатом технического прогресса и логическим развитием вещного права в новом виртуальном пространстве» (Doiev, 2023, p. 9).

²¹ Согласно п. 2 ст. 391 ГК РФ перевод должником своего долга на другое лицо допускается с согласия кредитора и при отсутствии такого согласия является ничтожным (особенно если под передачей аккаунта третьему лицу подразумевается передача договора по смыслу ст. 392.3 ГК РФ. Собрание законодательства РФ. 1994. № 32. Ст. 3301).

²² Определение Московского городского суда от 16 ноября 2015 г. № 4г/6-11858/2015.

Вместе с тем, как отмечает А. И. Савельев, «даже если и признать, что право собственности на виртуальные объекты возможно, здесь возникает немало проблем, связанных с тем, что его реализация неразрывно связана с правом на доступ к программному продукту, в рамках которого оно существует. <...> Вопрос в том, как быть с виртуальными земельными участками, доступ к которым невозможен без согласия правообладателя программного продукта» (Savelyev, 2014, p. 142).

Впрочем, в настоящее время вопрос о возврате виртуального игрового имущества (например, при краже из инвентаря *Steam* предмета, если служба поддержки бездействует) законному владельцу гражданско-правовыми или уголовно-правовыми механизмами еще не решен.

Концепция интеллектуальной собственности как основы регулирования оборота виртуального имущества

Игровое имущество представляет собой программный код внутри самой программы-видеоигры и предстает перед пользователем в объективной форме (п. 3 ст. 1259 ГК РФ). Однако для признания за игроком авторских прав на игровой объект нужно установить наличие творческого элемента в конечном продукте. Это возможно только в случаях, прямо предусмотренных функционалом игры и правилами, которые напрямую интегрируются уже конкретными разработчиками игр, например создание пользовательского контента в мастерской *Steam*²³.

Таким образом, появляется разграничение игрока-автора и игрока-потребителя. Автор с помощью возможностей видеоигры и игрового сервиса разрабатывает игровой контент, на котором в последующем приобретает авторские права (исключительные же — передаются сервису). Рядовой игрок в облике аватара в самой игре может создать нечто приближенное, но а) по правилам виртуального пространства это неотчуждаемая от самого аватара «материя»; б) оно не создано в строгих рамках платформы. Примером может служить упомянутая мастерская *Steam*, где разработчики выбирают те игровые атрибуты, которые потом добавляют в видеоигру с возможностью покупки копий разработанного продукта на торговой площадке всеми рядовыми игроками за денежные средства реального мира.

Рассмотрим следующий вариант правового регулирования оборота игрового имущества в рамках права интеллектуальной собственности. Пользователь вносит лицензионный платеж и приобретает по лицензионному договору право использования игрового атрибута. В таком случае дальнейшие операции по передаче игрового атрибута или аккаунта третьему лицу будет квалифицироваться как сублицензионный договор, границы разрешенного использования по которому устанавливаются в лицензионном соглашении, например прямой запрет на продажу игровых атрибутов и передачу аккаунтов в положениях *EULA*, или в соответствии с п. 2 ст. 1238 ГК РФ (Perepyolkina, 2020, p. 51).

Данный подход представляется наиболее релевантным для правового обоснования механизма оборота виртуального игрового имущества не только потому, что он уже применяется, но и по результатам его использования. Так, по мнению Е. Ю. Мартыановой, помимо прочего, благоприятными последствиями являются опосредование отношений по отчуждению, использованию игрового предмета лицензионным договором, необходимость получения

²³ «Когда вы загружаете контент в *Steam*, делая его доступным для других пользователей и/или *Valve*, вы передаете компании *Valve* и ее аффилированным компаниям международное, неэксклюзивное право на использование, воспроизведение... лицензия предоставляется компании *Valve* при загрузке контента в сервис *Steam* на всё время действия прав на интеллектуальную собственность» (Соглашение подписчика *Steam*, *Steam*, https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/?l=russian (дата обращения 14 марта 2024).

пользователем согласия правообладателя на заключение сублицензионного договора с другими пользователями, неприменимость к договорам, заключаемым между пользователем и правообладателем, Закона РФ от 7 февраля 1992 г. № 2300-1 «О защите прав потребителей»²⁴, особенности в определении применимых норм налогового, таможенного, страхового законодательства (Martyanova, 2020, p. 175).

Оборот виртуального имущества через договор возмездного оказания услуг

Представленная концепция констатирует правовую квалификацию пользовательских соглашений как договоров со смешанным характером, т. е. договоров услуг в части предоставления возможности покупки внутриигровых привилегий и предметов. Однако возникают сомнения, связанных с природой договора возмездного оказания услуг между самими пользователями и разработчиками в рамках оборота игрового имущества.

Проанализируем вышеупомянутое лицензионное соглашение с конечным пользователем для *EMEA Blizzard*²⁵. Согласно п. 11 § 2 соглашение регулируется законодательством Франции и толкуется в соответствии с ним. Присущее римскому праву тройкое представление о договоре найма нашло прямое отражение во Французском гражданском кодексе. Соответственно, в его титул VIII «О договоре найма» включены, в частности, самостоятельные главы: «О найме вещей» и «О найме работы и услуг». Первую главу титула составляют «Общие положения». На дальнейших ступенях дифференциации в главе «О найме работы и услуг» выделен договор подряда, предметом которого служит возмездное исполнение работы. При этом по ст. 1787 Французского гражданского кодекса²⁶ договором может быть установлена обязанность подрядчика «предоставить лишь свою работу или свои специальные знания, или что он предоставит также и материал» (Braginsky & Vitryansky, 2011, p. 23).

Таким образом, речь идет о разграничении договора найма, предметом которого выступают труд и его результат, и договора на оказание услуг, имевшего своим предметом труд как таковой, лишенный отделенного от него результата.

Поэтому, когда пользователь покупает внутриигровую валюту, он заключает договор об оказании платных услуг²⁷, хотя пользователь и получает предсказуемый и гарантированный результат — валюту или единицу брони в инвентарь; пусть и не материальный объект, но пользователем приобретает нечто представленное в объективной цифровой форме. Указанный механизм передачи можно считать предметом договора возмездного оказания услуг по ст. 779 ГК РФ²⁸ лишь с рядом оговорок и условностей.

Обращение виртуального имущества как цифрового права

Согласно п. 1 ст. 141.1 ГК РФ²⁹ цифровыми являются названные в таком качестве в законе обязательственные и иные права, содержание и условия осуществления которых определя-

²⁴ Закон Российской Федерации «О защите прав потребителей» от 07.02.1992 № 2300-1. Российская газета. 7 апреля 1992 г.

²⁵ *End User License Agreement*, <https://www.blizzard.com/en-us/legal/fba4d00f-c7e4-4883-b8b9-1b4500a402ea/blizzard-end-user-license-agreement> (Mar. 11, 2025).

²⁶ Code civil [C. civ.] [ФГК] art. 1787.

²⁷ Определение Верховного Суда РФ от 30 сентября 2015 г. № 305-КГ15-12154.

²⁸ Гражданский кодекс Российской Федерации (часть вторая) от 26 января 1996 № 14-ФЗ. Российская газета. 10 февраля 1996 г.

²⁹ Гражданский кодекс Российской Федерации (часть первая) от 30 ноября 1994 г. № 51-ФЗ. Собрание законодательства РФ. 1994. № 32. Ст. 3301.

ются в соответствии с правилами информационной системы, отвечающей установленным законом признакам. Согласно мнению М. А. Рожковой, цифровым субъективное гражданское право признается вследствие того, что оно подтверждено в информационной системе в виде кода или обозначения. То есть речь идет об электронной форме (способе оформления) существующих субъективных гражданских прав (Rozhkova, 2021, р. 46). В другом научном труде М. А. Рожкова приходит к логичному умозаключению о вероятном развитии обращения виртуального имущества как цифрового права: «...не справившись с задачей раскрытия содержания цифровых прав и выявления квалифицирующих признаков, позволяющих отграничить этот объект от иных объектов гражданских прав, законодатель решил, что будет попросту называть такие права в отдельных законах, создавая соответствующее их назначению правовое регулирование» (Rozhkova, 2021, р. 47).

В долгосрочной перспективе законодателем в отдельном федеральном законе могут быть созданы, помимо определения виртуального игрового имущества, механизмы правовой охраны и защиты такового.

Возможно было бы закончить на этом: снять с себя тяжелую ношу правовой определенности и больше не тащить глыбу концепций в гору, однако в проблематике соотношения цифровых прав и виртуального игрового имущества есть, по нашему мнению, неразрешимое препятствие.

Как было отмечено С. В. Сарбашем, у цифрового права нет и не может быть никакой самостоятельности. Это ложная сущность в ряду субъективных гражданских прав. Цифровое право на самом деле есть лишь форма, т.е. оформление любого известного права: вещного, обязательственного, корпоративного, исключительного, личного (Novoselova et al., 2019, р. 35). Представленная позиция отражает ситуацию полого объекта, природа которого остается непонятной — форма без содержания.

Можно прийти к выводу, что применение концепции цифровых прав к предмету рассуждений на данный момент весьма туманно в связи с не до конца разработанным механизмом регулирования. Можно ли считать игровое имущество указанным в законе цифровым правом? Какие границы у правил информационной системы? Для подтверждения цифрового права в информационной системе достаточно зарегистрировать его в видеоигре или в отдельном игровом реестре, который только обременит оборот?³⁰

Концепция самостоятельного объекта гражданских прав

Согласно ст. 128 ГК РФ к объектам гражданских прав относятся вещи (включая наличные деньги и документарные ценные бумаги), **иное имущество**, в том числе имущественные права (включая безналичные денежные средства, бездокументарные ценные бумаги, цифровые права); результаты работ и оказание услуг; охраняемые результаты интеллектуальной деятельности и приравненные к ним средства индивидуализации (интеллектуальная собственность); нематериальные блага³¹.

³⁰ Подробнее об этом: Совет при Президенте Российской Федерации по кодификации и совершенствованию гражданского законодательства, Экспертное заключение «О внесении изменений в части первую, вторую и третью Гражданского кодекса Российской Федерации» (о цифровых правах) от 17 января 2019 г. № 183-1/2019 по проекту федерального закона № 424632-7, <https://old.privlaw.ru/wp-content/uploads/2019/12/%D0%A1%D0%B1%D0%BE%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%BA-2019-%D1%8D%D0%BA%D1%81%D0%BF%D0%B5%D1%80%D1%82%D0%BD%D1%8B%D0%B5-%D0%B7%D0%B0%D0%BA%D0%BB%D1%8E%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F.pdf>

³¹ Гражданский кодекс Российской Федерации (часть первая) от 30 ноября 1994 г. № 51-ФЗ. Собрание законодательства РФ. 1994. № 32. Ст. 3301.

По мнению А. И. Савельева, отнесение виртуального игрового имущества к иному с дальнейшим закреплением в ст. 128 ГК РФ в большей мере отвечает потребностям оборота и обеспечивает защиту законных интересов пользователя в отношении игрового имущества, которое с очевидностью имеет определенную экономическую ценность и фактически участвуют в гражданском обороте (Savelyev, 2014, p. 147). Также это приведет к признанию игрового имущества объектом гражданских прав с соответствующими правовыми последствиями и к опосредованию оборота данных объектов заключением непоименованных договоров (Martyanova, 2020, p. 181).

Данную концепцию можно будет считать совершенно приемлемой при должной имплементации уже существующих правовых норм, но модернизированных под цифровую природу игрового имущества, в отдельную главу ГК РФ, где учтутся особые способы защиты и правовой охраны. Так, при недействительности сделки, совершенной под влиянием существенного заблуждения или обмана, насилия, угрозы или неблагоприятных обстоятельств между двумя контрагентами-игроками, суду нужно будет оценить все доказательства сторон, например скриншоты переписки или согласованность предмета сделки, подразумеваемость воли к исполнению условий сделки и т. д. При выявлении порочности сделки по требованию стороны признать оспоримую сделку недействительной и применить последствия ее недействительности по ст. 12 ГК РФ, если существует объективная возможность вернуть виртуальное игровое имущество. Например, суд обязывает ответчика или Steam восстановить цепочку транзакций индивидуально-определенного игрового артефакта (так называемый паттерн или структура скинов, отражающаяся в уникальном номере).

Представленная схема возможна лишь при следующих условиях: 1) решение суда будет обязательным для сотрудников Valve, которые имеют вышеуказанные полномочия; 2) единица игрового имущества не находится у добросовестного приобретателя; 3) не нарушались ли истцом и ответчиком правила видеоигры (при установлении разумно обусловленного запрета передачи аккаунтов или виртуального игрового имущества между игроками).

По итогу представленных выше рассуждений возможно вывести авторское видение значения термина «*виртуальное игровое имущество*»: объект цифрового пространства, имеющий имущественное воплощение в определенных субъектами правоотношений рамках и над которым можно установить право владения, пользования и распоряжения в той мере, в какой их оборот допускается законом и игровыми механиками³².

Ограничение свободы договора в целях защиты игроков через призму отечественной и зарубежной практики

Как зарубежные, так отечественные исследователи выделяют ключевые содержательные и процедурные проявления свободы договора (Karapetov & Savelyev, 2012, p. 38).

³² В свою очередь, «игровые механики — это процедурные алгоритмы видеоигры, описывающие цель видеоигры и позволяющие сбалансировать другие конститутивные элементы игрового процесса, реализуемые в программном обеспечении» (Pagov, 2025, p. 157).

ГК РФ раскрывает принцип свободы договора в ст. 421³³, а Французский гражданский кодекс — в ст. 1102³⁴. При этом смысловое наполнение принципа практически идентично, если подвергнуть соответствующие нормы систематическому и доктринальному толкованию:

- а) заключать договор по собственной воле в любое время и на любых условиях, которые они считают нужными (свобода договора);
- б) свободно обсуждать и вести переговоры об условиях, последствиях и прекращении своих обязательств с другой договаривающейся стороной (свобода обсуждения);
- с) изменять последствия обязательства и прекращать его по соглашению с другой договаривающейся стороной, причем суд в принципе не может вмешаться по праву (свобода прекращения);
- д) выбирать форму своего обязательства, за исключением случаев, когда этого требует закон (свобода формы выражения) (Lefebvre, 2003, р. 443).

Руководствуясь буквальным пониманием принципа свободы договора, издатели или разработчики составляют пользовательские соглашения с особой юридической техникой в части регулирования виртуального имущества. В таких соглашениях любая система виртуальных предметов имеет в своей основе ограниченную лицензию на доступ игрока к функциям игры, а не фактический обмен товарами, причем лицензия ограничивается указанием на разрешенные способы использования с рядом оговорок.

Кроме того, в любых условиях предоставления услуг и/или лицензионных соглашениях с конечным пользователем указывается, что лицензия на виртуальное имущество может быть прекращена в любое время по выбору издателя, а поскольку в целях баланса и нововведений иногда необходимо изменять игровые предметы, издатель уполномочен предпринимать любые действия, в том числе те, которые могут привести к снижению или устранению ценности любого предмета, персонажа или учетной записи (Boyd et al., 2019, р. 173).

Впрочем, автономия сторон договорных отношений по своей природе ограничена императивными положениями позитивного права. Такие ограничения обусловлены объективным характером правоотношений, возникающих из договора, и дополнительно обоснованы соображениями публичного интереса, субъективными правами и законными интересами третьих лиц, необходимостью защиты экономически или социально более слабой стороны.

Одной из сфер, в которой разумное ограничение свободы договора является нерушимым постулатом, считаются потребительские отношения. Потребитель, а в нашем случае игрок, презюмируется слабой стороной в правоотношениях с платформой *Steam* или издателем видеоигр (если иметь в виду непосредственное взаимодействие через платформу такого издателя).

³³ Гражданский кодекс Российской Федерации (часть первая) от 30 ноября 1994 г. № 51-ФЗ. Собрание законодательства РФ. 1994. № 32. Ст. 3301.

³⁴ Анализ французского гражданского законодательства в сфере защиты прав потребителей актуален в связи с отнесенностью недавним судебным решением против *Valve*, защищающим законные интересы игроков, что является подтверждением пристального внимания к правоотношениям в потребительской сфере (Code civil [C. civ.] [ФГК] art. 1102). Парижский суд вынес постановление, обязывающее компанию *Valve* предоставить пользователям платформы *Steam* возможность перепродажи приобретенных игр и вывода средств из онлайн-кошелька. В связи с этим решением, если судить по геймплею, в версии игры *CS:GO* (CS2) для французского региона был добавлен новый функциональный элемент — виртуальное игровое имущество P250 X-Ray, позволяющее игрокам просматривать содержимое лутбоксов до их открытия, но после покупки электронного ключа от лутбокса. При этом были введены ограничения на торговлю самими лутбоксами на Торговой площадке *Steam*. (См. Tribunal de Grande Instance [TGI] [Суд общей юрисдикции] Paris, 1/4 Soc., 17 сентября 2019, RG 16/01008, Portalis 352J-W-B7A-CHASA (Fr.) <https://cdn2.nextinpact.com/medias/16-01008-ufc-que-choisir-c--valve.pdf>)

Так, информационный дисбаланс и ограниченные возможности игрока как потребителя вести переговоры или вносить правки с профессиональным участником игровой индустрии ставят под сомнение равенство сторон при анализе правоотношений, вытекающих из договора присоединения — *пользовательского соглашения*.

Положения договора могут быть признаны недействительными не только в случае прямого противоречия действующему законодательству, но и в тех ситуациях, когда соответствующие условия нарушают права потребителя в более широком смысле, в частности, если они приводят к ухудшению его правового положения по сравнению с минимальными стандартами, закрепленными законом. При этом законодатель не устанавливает исчерпывающий перечень положений, которые могут быть квалифицированы как ущемляющие права потребителей, поэтому обычно исходят из пункта 2 ст. 6 ГК РФ³⁵, в соответствии с которым содержание гражданско-правовых обязанностей и прав определяется на основе общих принципов и смысла гражданского законодательства, а также требований добросовестности, разумности и справедливости (Shirvindt, 2014, p. 47). В частности, согласно ст. 16 Закона «О защите прав потребителей»³⁶ недопустимыми условиями договора, ущемляющими права потребителя, являются те, которые нарушают правила, установленные международными договорами Российской Федерации, Законом «О защите прав потребителя», законами и принимаемыми в соответствии с ними иными нормативными правовыми актами Российской Федерации, регулирующими отношения в области защиты прав потребителей. *Недопустимые условия договора, ущемляющие права потребителя, ничтожны*.

Во Франции, в свою очередь, Кодекс прав потребителей запрещает злоупотребление неосведомленностью слабой стороны, что включает в себя использование предпринимателем уязвимости или неосведомленности человека с целью склонить его или ее к заключению договора на выгодных условиях³⁷.

Таким образом, соглашения с игроками с явно ущемляющими условиями вроде потестативного права разработчика в одностороннем порядке прекратить функциональную поддержку серверов видеоигры, что приведет к потере всех вложенных денежных средств и нивелированию усилий, потраченных на приобретение виртуального игрового имущества, формально можно на данном этапе развития законодательства признать недействительными. Выраженное согласие чаще всего либо не является свободным и осознанным, либо подается так, чтобы информация об объеме договорных обязательств была сформирована в виде непонятных оговорок. Следовательно, договор может быть признан недействительным, независимо от того, является ли соглашение договором присоединения или договором «по взаимному согласию», на основании ст. 10 ГК РФ или вследствие ничтожности таких условий по ст. 169 ГК РФ³⁸.

Заключение

Нынешняя ситуация, когда регулирование отношений между пользователями и операторами виртуальных пространств отдается на откуп различным соглашениям с конечным пользователем, имеет ряд негативных последствий, описанных в работе. Однако многие правовые порядки

³⁵ Гражданский кодекс Российской Федерации (часть первая) от 30 ноября 1994 г. № 51-ФЗ. Собрание законодательства РФ, 1994. № 32. Ст. 3301.

³⁶ Закон Российской Федерации «О защите прав потребителей» от 07.02.1992 № 2300-1. Российская газета. 7.4.1992 г.

³⁷ Code de la consommation [C. cons.] [Кодекс прав потребителей] art. L. 121-8–L. 121-10.

³⁸ Постановление Пленума ВАС РФ «О свободе договора и ее пределах» от 14.03.2014 г. № 16.

просто игнорируют то, что у игроков могут не возникать права на только что приобретенные виртуальные предметы, т. е. они получают цифровое владение, но не имеют права на них (Palka, 2017, p. 47).

Рассмотрев суть виртуального игрового пространства как вида виртуального пространства и подробно разграничив понятия «имущество» и «собственность» в контексте виртуального мира, автор вывел характеристики и особенности виртуального игрового имущества, а также, проанализировав существующие концепции правового режима игрового имущества, предпринял попытку вывести ключевые дефиниции и авторскую теорию очерченного «магического круга», которая релевантна предмету данного исследования.

В работе был отражен плюрализм различных концепций, как наименее, так и наиболее применимых в качестве устойчивого правового регулирования оборота виртуального игрового имущества. Был сделан вывод о возможности использования института интеллектуальной собственности как основы регулирования оборота виртуального имущества (если присутствует творческий базис у игрового имущества), концепции самостоятельного объекта гражданских прав (если создать/интерпретировать существующую правовую основу и развить терпимость правоприменителей к спорам, возникающим из правоотношений в виртуальных игровых пространствах). Как и многие исследователи виртуального игрового имущества, автор видит невозможность положительной эмерджентности имущественных прав без имплементации концепций виртуального имущества.

Кроме того, показано, что эффективным инструментом по защите прав и законных интересов может быть законодательство в сфере защиты прав потребителей, так как потребители охраняются от введения в заблуждение или злоупотребления в той или иной форме. Поэтому включение проработанных условий предоставления услуг или лицензионного соглашения с конечным пользователем, которые охватывают приобретение, владение, использование виртуального имущества, не поможет издателю избежать рисков, если не будут соблюдены базовые условия получения явно выраженного волеизъявления сторон.

Список литературы / References

1. Arkhipov, V. V. (2019a). 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.
2. Arkhipov, V. V. (2019b). *Semanticheskiye predely prava v usloviyakh medial'nogo povorota: Teoretiko-pravovaya interpretatsiya* [Semantic limits of law in the context of the medial turn: A theoretical and legal interpretation] [Doctoral dissertation, St. Petersburg State University]. <http://hdl.handle.net/11701/16362>
3. Bentham, J. (1998). *Vvedeniye v osnovaniya npravstvennosti i zakonodatel'stva* [An introduction to the principles of morals and legislation] (trans. by B. G. Kapustin). ROSSPEN.
4. Boyd, S. G., Pyne, B., & Kane, S. F. (2018). *Video game law: Everything you need to know about legal and business issues in the game industry*. A K Peters/CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9780429469992>
5. Braginsky, M. I., & Vitryansky, V. V. (2011). *Dogovornoye pravo. Kniga tret'ya: Dogovory o vypolnenii rabot i okazanii uslug* [Contract law. Book three: Contracts for work and services]. Statut.
6. Castronova, E. (2004). The right to play. *New York Law School Law Review*, 49(1), 185–210.
7. Doiev, A. M. (2023). O prirode virtual'nykh “veshchey” kak ob'yektov veshchnykh prav [On the concepts of virtual “things” and “thing-ness”]. *Digital Law Journal*, 4(3), 8–15. <https://doi.org/10.38044/2686-9136-2023-4-3-8-15>
8. Fairfield, J. (2005). Virtual property. *Boston University Law Review*, 85, 1047–1102.

9. Fairfield, J. (2009). The magic circle. *Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law*, 11(4), 823–840.
10. Graf, D. V. (2024). Balans interesov pol'zovateley, izdateley i razrabotchikov pri zakrytii videoigr v svete novoy yevropeyskoy initsiativy [Balancing the interests of users, publishers and developers in cases of shutdown of video games: A new European initiative]. *Digital Law Journal*, 5(2), 24–39. <https://doi.org/10.38044/2686-9136-2024-5-2-24-39>
11. Hegel, G. W. F. (2021). *Filosofiya prava* [Philosophy of law] (trans. by B.G. Stolpner). Yurait.
12. Huizinga, J. (1997). *Homo ludens; Stat'i po istorii kul'tury* [Homo ludens: Articles on the history of culture] (trans. & ed. by D.V. Silvestrov). Progress-Traditsiya.
13. Karapetov, A. G., & Savelyev, A. I. (2012). *Svoboda dogovora i yeye predely* [Freedom of contract and its limits] (Vol. 1). Statut.
14. Kazakova, N. Yu. (2017). *Geym-dizayn (Khudozhestvenno-proyektnyy podkhod k sozdaniyu tsifrovoy igrovoy sredy)* [Game design (Artistic and project-based approach to creating a digital game environment)] (Doctoral dissertation abstract, Kosygin Russian State University).
15. Klevjer, R. (2022). *What is the avatar?: Fiction and embodiment in avatar-based singleplayer computer games*. (Revised and commented ed.). Transcript. <https://doi.org/10.1515/9783839445792>
16. Lastowka, F. G., & Hunter, D. (2004). The laws of the virtual worlds. *California Law Review*, 92(1), 1–73. <https://doi.org/10.2307/3481444>
17. Lefebvre, B. (2003). Le contrat d'adhésion [The contract of adhesion]. *Revue du notariat*, 105(2), 439–490.
18. Locke, J. (2021). *The second treatise of government. Vtoroy traktat o pravlenii* [Second treatise of government] (Bilingual ed.). Yurait.
19. Mill, J. S. (1900). *Utilitarianizm. O svobode* [Utilitarianism. On liberty] (trans. by A. N. Nevedomsky, 3rd ed.). I. P. Perevoznikov.
20. Novoselova, L., Gabov, A., Savelyev, A., Genkin, A., Sarbash, S., Asoskov, A., Semenov, A., Yankovsky, R., Zhuravlev, A., Tolkachev, A., Kamelkova, A., Uspensky, M., Krupenin, R., Kisly, V., Zhuzhzhlov, M., Popov, V., & Agranovskaya, M. (2019). Tsifrovyye prava kak novyy ob'yekt grazhdanskogo prava [Digital rights as a new object of civil law]. *Zakon*, (5), 31–54.
21. Pagov, A. Zh. (2025). Videigry i igrovye mekhaniki: pravovoy rezhim i okhrana [Video games and game mechanics: Legal regime and protection]. *Pravovaya Informatika*, 1, 153–162. <https://doi.org/10.24412/1994-1404-2025-1-153-162>
22. Palka, P. (2017). *Virtual property: Towards a general theory* [Doctoral dissertation, European University Institute]. <https://doi.org/10.2870/700083>
23. Perepyolkina, Ya. A. (2020). Virtual'noye igrovoye imushchestvo: Perspektivy pravovogo regulirovaniya [Virtual game property: Prospects for legal regulation]. *Zhurnal Suda po Intellektual'nym Pravam*, (3), 45–59.
24. Rozhkova, M. A. (2021). Kategorii "tsifrovoye pravo", "tsifrovyye prava" i "tsifrovaya valyuta" v rossiyskom prave [The categories of "digital law", "digital rights", and "digital currency" in Russian law]. In: M. A. Rozhkova (Ed.), *Pravo cifrovoy ekonomiki—2021: Ezhegodnik-antologiya* [Law of the digital economy—2021: A year-book-anthology] (pp. 10–68). Statut.
25. Rybalov, A. O. (2007). *Problemy klassifikatsii grazhdanskikh pravootnosheniy* [Problems of classification of civil legal relations] [PhD Thesis, St. Petersburg State University].
26. Rybalov, A. O. (2017). Pravo sobstvennosti (kommentariy k st. 209 GK RF) [Property law (commentary on Art. 209 of the Civil Code of the Russian Federation)]. M-Logos.
27. Savelyev, A. I. (2014). Pravovaya priroda virtual'nykh ob'yektov, priobretayemykh za real'nyye den'gi v mnigopol'zovatel'skikh igrakh [The legal nature of virtual objects purchased for real money in multiplayer games]. *Vestnik Grazhdanskogo Prava*, (1), 127–150.
28. Sklovsky, K. I. (2023). *Sobstvennost' v grazhdanskom prave* [Property in civil law] (6th ed.). Statut.

29. Shevtsov, K. P. (2018). Komp'yuternye igry kak predmet filosofskogo analiza [Computer games as a subject of philosophical analysis]. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo Universiteta. Filosofiya i Konfliktologiya*, (1), 98–103.
30. Shirvindt, A. M. (2014). *Ogranicheniye svobody dogovora v tselyakh zashchity prav potrebiteley v rossiyskom i yevropeyskom chastnom prave* [Limitation of freedom of contract for consumer protection in Russian and European private law] (ed. by A.L. Makovsky). Statut.
31. Stepanov, S. A. (ed.). (2016). *Grazhdanskoye pravo: Uchebnik* [Civil law: Textbook] (Vol. 1, 2nd ed.). Prospekt.
32. Tebenkova, V. N. (2024). Mezhdunarodno-pravovyye printsipy ustanovleniya yurisdiktsii gosudarstv v kiberprostranstve [International legal principles of establishing state jurisdiction in cyberspace]. *Actual Problems of Russian Law*, (5), 177–191.
33. Martyanova, E. Yu. (2020). Dogovory, oposreduyushchie ispol'zovaniye ob'yektov onlayn-igr [Contracts mediating the use of online game objects]. In: M. A. Rozhkova (Ed.), *Pravo Cifrovoj ekonomiki—2020: Ezhegodnik-antologiya* [Law of the digital economy—2020: A yearbook-anthology] (pp. 164–184). Statut.

Сведения об авторе:

Пагов А. Ж. — магистр юриспруденции, аспирант, кафедра теории и истории государства и права, юридический факультет, Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Россия.

apagov.legal@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-7290-7968>

Information about the author:

Astemir Zh. Pagov — LL.M., Ph.D. student, Department of Legal Theory and History, Law Faculty, St. Petersburg State University, St. Petersburg, Russia.

apagov.legal@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-7290-7968>