

Колегов Александр Сергеевич

магистр юр. наук, руководитель юридического отдела студии разработки и издания компьютерных игр
ООО «Эксбо Север»
Россия, Санкт-Петербург
kolegov.lawyer@gmail.com

**ПРОБЛЕМЫ НЕЗАКОННОГО
ГРАЖДАНСКОГО ОБОРОТА
ВИРТУАЛЬНОГО ИМУЩЕСТВА
КАК СОДЕРЖИМОГО БАЗЫ ДАННЫХ
В МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ
ОНЛАЙН ИГРАХ**

Alexander S. Kolegov

Master of Legal Sciences, Head of the Legal Department of the studio for the development and publication of computer games
Limited Liability Company "Exbo North"
Russia, St. Petersburg

**PROBLEMS OF ILLEGAL CIVIL TURNOVER
OF VIRTUAL PROPERTY AS DATABASE
CONTENT IN MULTIPLAYER ONLINE GAMES**

Аннотация

Виртуальное имущество как самостоятельный объект гражданского оборота нельзя назвать малоисследованным, однако многообразие современных вариаций игр и виртуального имущества внутри них фактически дает возможность третьим лицам получать доходы от участия в обороте виртуального имущества вопреки правилам, которые устанавливают разработчики игры, и именно этот аспект оборота виртуального имущества остается неисследованным с научной точки зрения и неурегулированным нормами права, оставаясь «белым пятном» в отечественной правовой системе. В статье автор исследует практические аспекты оборота виртуального имущества с позиций владельцев информационных систем, выпускающих виртуальное имущество.

Ключевые слова:

интеллектуальная собственность, виртуальное имущество, компьютерные игры, цифровое право, информационное право

Abstract

Virtual property as an independent object of civil turnover cannot be called poorly researched, however, the variety of modern variations of games and virtual property inside them actually makes it possible for third parties to receive income from participating in the turnover of virtual property contrary to the rules set by the game developers, and it is this aspect of the turnover of virtual property that remains unexplored from a scientific point of view and unsettled by the norms of law, remaining a "white spot" in the domestic legal system. In the article, the author explores the practical aspects of the turnover of virtual property from the standpoint of the owners of information systems that produce virtual property.

Keywords:

intellectual property, virtual property, computer games, digital law, information law

На сегодняшний день индустрия компьютерных игр развивается в необычайно быстрых темпах, и, такая, казалось бы, несерьезная тема, всё же порождает правовые последствия из взаимодействий игроков и иных лиц. Причем, как отмечалось Архиповым В.В. [1], многообразие компьютерных игр и моделей взаимодействий пользователя в них настолько многообразно, что найти общий правовой подход ко всем случаям практически невозможно. Архипов В.В. в указанной работе, представляющей собой достаточно фундаментальный анализ виртуального имущества с правовой точки зрения как такового, привел ряд разных точек зрения на вопросы виртуального имущества; в рамках же настоящего

исследования, представляется интересным интерполировать рассуждения и выводы исследователя на узкую область многопользовательских онлайн игр (ММО).

В этой части следует отметить, что наиболее выгодными с позиций экономики являются именно так называемые «условно-бесплатные» (free to play) игры: по некоторым данным, 80% всех доходов в индустрии компьютерных игр приходится именно на игры модели free to play.

Виртуальное имущество в таких играх в подавляющем большинстве случаев относится к одной из двух категорий:

1. Так называемые «скины», то есть текстуры и анимации персонажей, оружия, брони или других вещей, которые не меняют игровых характеристик и не влияют на игровой процесс. Косметическое имущество, сделанное в первую очередь для эстетического удовлетворения пользователя.

2. Виртуальное имущество, непосредственно влияющее на игровой процесс и улучшающее характеристики игровых сущностей, находящихся под управлением персонажа.

Однако все указанное имущество с точки зрения закона не продается, а, по сути, временно выдается игроку на условиях лицензионного соглашения с конечным пользователем (EULA – End User License Agreement), по правилам ст. 1235-1236 ГК РФ. В EULA такие продажи имущества упоминаются под видом «неактивированных команд», дополнительного контента» и другими названиями, объединенных общей сутью: продажа виртуальной вещи (такие продажи принято называть «микротранзакции») не считается продажей в понимании 30 главы ГК, что, впрочем, не новость и неоднократно упоминалось в множестве исследований на тему виртуального имущества, в том числе и Сидтиковой Р.И. [2].

При этом, обращаясь к проблемам в данной области, автор хочет акцентировать внимание на так называемых «черных рынках», под которыми следует понимать информационные ресурсы в Интернете, позволяющие игрокам покупать или продавать виртуальное имущества за денежные средства; не секрет, что в подавляющем большинстве игр подобные действия запрещены разработчиками в пользовательском и/или лицензионном соглашении и правилах;

О черных рынках вскользь в своей работе, посвященной исследованию правовой природы виртуальных объектах, писал Савельев А.А. [3], однако, с того

момента эта тема неоправданно не получила никакой научной и методологической разработки.

А между тем, компания ООО «Томе» [4], которая по открытым данным является выгодоприобретателем от сделок на крупнейшем отечественном черном рынке виртуального имущества – FunPay [5], только за 2021 год по данным государственного информационного ресурса бухгалтерской отчетности, получила выручку в размере 22,4 млн рублей. Если брать средневзвешенную комиссию организатора черного рынка в размере 5% от транзакций, то примерный оборот только на FunPay составляет 448 000 000 рублей.

На FunPay на текущий момент представлено 259 игр, виртуальное имущество которых может участвовать в гражданском обороте через указанную площадку; даже учитывая тот факт, что многие игры (например, GTA SAMP и GTA 5) принадлежат одному и тому же разработчику, в общей сумме функционирование этого черного рынка нарушает интересы более сотни разработчиков, которые лишаются тех доходов, на которые могли бы рассчитывать.

Все это, по мнению автора, указывает на то, что проблемы незаконного гражданского оборота виртуального имущества является куда более экономически значимой, нежели кажется на первый взгляд, и однозначно требует решения. И здесь остро встает вопрос о юридической квалификации действий как продавцов на черном рынке, так и самих организаторов таких площадок, и можно выделить целый ряд нарушенных прав.

Во-первых, хоть это и не очевидно, это смежные права разработчика/издателя. Любое виртуальное имущество – это запись в той или иной базе данных, а следовательно, право пользования базой данных и ее содержимых есть лишь у законного обладателя; сделки на черном рынке изменяют записи в БД, нарушая предусмотренное разработчиком/издателем равновесие и экономику виртуального мира; здесь речь о прямом нарушении исключительного права изготовителя базы данных, предусмотренным ст. 1334 ГК РФ.

Во-вторых, упущенная выгода по смыслу ст. 15 ГК РФ; в сущности, совершая сделку на черном рынке, покупатель приобретает виртуальное имущество не у единственного уполномоченного на продажу лица (разработчика/издателя), а у третьего лица. Таким образом, разработчик/издатель игры теряет денежные

средства, которые мог бы получить при обычных условиях гражданского оборота, если бы его право не было нарушено.

Указанные аспекты, в целом, явно вытекают из гражданского законодательства и лежат на поверхности; но помимо них, речь может идти так же и о том, что нарушается право разработчика/издателя игры на исключительное распоряжение виртуальным имуществом, которое, на первый взгляд, является тождественным исключительному праву изготовителя базы данных, но, по мнению автора, исключительное распоряжение виртуальным имуществом существенно шире исключительного права изготовителя базы данных. Как указывал Архипов В.В. [1], в какой-то степени появление виртуального имущества неразрывно связано с действиями игроков; виртуальное имущество всегда принадлежит тому или иному игроку по своей сути, а значит, такой «черный» оборот имущества нарушает равенство игроков, и, в конечном счете, уничтожает в игроке интерес к игре, что прямо влияет на доходы разработчика/издателя.

По итогу автор делает вывод, что термин «незаконный» применим к описанному обороту виртуального имущества, хоть явного запрета не следует из действующего законодательства, это нарушает ряд прав разработчика/издателя игры, а следовательно, нарушает закон; явление черных рынков должно получить правовую регуляцию и правоприменительную практику в Российской Федерации, и, несомненно, в какой-то момент практика черных рынков получит механизм противодействия.

Список использованных источников

1. Архипов В.В. Виртуальная собственность: системные правовые проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр // Закон. 2014. № 9. С. 69-90.

2. Ситдикова Р.И., Ситдилов Р.Б. Цифровые права как новый вид имущественных прав // Имущественные отношения в Российской Федерации. 2018. № 9.

3. Савельев А.И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. 2014. № 1. С. 127-150.

4. ООО «Томе», ИНН 3666233589 // Юридическое лицо РФ

5. Биржа игровых ценностей FunPay // Электронный ресурс, URL: <https://funpay.com/>

6. «Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая)» от 18.12.2006 N 230-ФЗ (ред. от 14.07.2022) // «Собрание законодательства РФ», 25.12.2006, № 52 (1 ч.), ст. 5496.