



www.volsu.ru

ВОПРОСЫ ЧАСТНОПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ: ИСТОРИЯ И СОВРЕМЕННОСТЬ



DOI: <https://doi.org/10.15688/lc.jvolsu.2025.1.6>

UDC 347.2/.3

LBC 67.404.12

Submitted: 15.01.2025

Accepted: 01.02.2025

THE PROBLEM OF THE LEGAL QUALIFICATION OF GAMING PROPERTY

Alexander A. Gromov

Russian State Academy of Intellectual Property, Moscow, Russian Federation

Introduction: the paper deals with the problem of the legal qualification of gaming property in online multiplayer games. The **purpose** of the paper is to analyze existing approaches to the legal regulation of gaming property in online multiplayer games and to develop proposals for their effective application. **Methods:** the research methodology includes a comprehensive analysis of regulatory legal acts, judicial practice, scientific publications, and user agreements related to the legal status of gaming property. The comparative law method, the method of analysis and synthesis, the formal legal method, and the method of analogy are used to assess the applicability of various statutory concepts to gaming property. The author examines the features of gaming property, which include in-game items and currency that exist only in the context of the game. Various approaches to the legal regulation of gaming property are analyzed, such as the real-legal concept, its recognition as intellectual property, the qualification of acquisition as a type of service, and others. The possibilities of applying classical property law, consumer protection legislation, and tax incentives to operations with gaming property are investigated. **Conclusions:** as a result, the author suggests extending the provisions on the results of intellectual activity as part of a complex object to unique gaming property and the provisions on rendering services and the legislation on consumer rights to the rest of the gaming property.

Key words: intangible objects, unnamed objects of civil rights, protection of intangible objects, legal regime of intangible objects, gaming property.

Citation. Gromov A.A. The Problem of the Legal Qualification of Gaming Property. *Legal Concept = Pravovaya paradigma*, 2025, vol. 24, no. 1, pp. 39-44. (in Russian). DOI: <https://doi.org/10.15688/lc.jvolsu.2025.1.6>

УДК 347.2/.3

ББК 67.404.12

Дата поступления статьи: 15.01.2025

Дата принятия статьи: 01.02.2025

ПРОБЛЕМА ПРАВОВОЙ КВАЛИФИКАЦИИ ИГРОВОГО ИМУЩЕСТВА

Александр Александрович Громов

Российская государственная академия интеллектуальной собственности, г. Москва, Российская Федерация

Введение: статья посвящена проблеме правовой квалификации игрового имущества в многопользовательских онлайн-играх. **Целью** статьи является анализ существующих подходов к правовому регулированию игрового имущества в многопользовательских онлайн-играх и разработка предложений по их эффективному применению. **Методология** исследования включает в себя комплексный анализ нормативно-правовых актов, судебной практики, научных публикаций и пользовательских соглашений, связанных с правовым статусом игрового имущества. Используются сравнительно-правовой метод, метод анализа и синтеза, фор-

мально-юридический метод, а также метод аналогии для оценки применимости различных юридических конструкций к игровому имуществу. Автор рассматривает особенности игрового имущества, которое включает внутриигровые предметы и валюту, существующие только в контексте игры. Анализируются различные подходы к правовому регулированию игрового имущества, такие как вещно-правовая концепция, признание его интеллектуальной собственностью, квалификация приобретения как вида услуг и др. Исследуются возможности применения классического права собственности, законодательства о защите прав потребителей и налоговых льгот к операциям с игровым имуществом. **Выводы:** в результате автор предлагает распространение на уникальное игровое имущество положений о результатах интеллектуальной деятельности в составе сложного объекта, а к остальному игровому имуществу – положений об оказании услуг и законодательства о правах потребителя.

Ключевые слова: нематериальные объекты, непоименованные объекты гражданских прав, охрана нематериальных объектов, правовой режим нематериальных объектов, игровое имущество.

Цитирование. Громов А. А. Проблема правовой квалификации игрового имущества // Legal Concept = Правовая парадигма. – 2025. – Т. 24, № 1. – С. 39–44. – DOI: <https://doi.org/10.15688/lc.jvolsu.2025.1.6>

Введение

В последние годы индустрия многопользовательских онлайн-игр стремительно развивается, привлекая миллионы игроков по всему миру. Вместе с ростом популярности игр увеличивается и значимость игрового имущества – внутриигровых предметов и валюты, которые приобретают особую ценность для игроков [2]. Однако правовая квалификация этого явления остается спорной и вызывает множество вопросов. В данной статье будут рассмотрены основные подходы к правовому регулированию игрового имущества, проанализирована их применимость и даны предложения по совершенствованию законодательства в этой области.

В рамках настоящей работы к игровому имуществу автор относит внутриигровые предметы в многопользовательских онлайн-играх, которые можно обособить, индивидуализировать и которые могут представлять ценность для игроков, а также игровую валюту.

При рассмотрении необходимо учитывать, что игровое имущество существует только как часть игры. Для осуществления каких-либо действий с игровым имуществом в любом случае необходимо осуществить действия в игре.

Также важно помнить, что отношения, связанные с игровым имуществом, всегда будут относительными, они всегда касаются только издателя игры и игроков, то есть круг лиц всегда определен. При этом отношения всегда будут регулироваться пользовательским соглашением, составленным издателем игры.

Основные подходы к правовому регулированию игрового имущества

С учетом сказанного можно перейти к изложению и анализу основных подходов к правовому регулированию игрового имущества.

Е.Ю. Мартянова кратко обозначила несколько основных позиций по игровому имуществу [5].

1) Вещно-правовая концепция, предлагающая рассматривать игровое имущество как вещи. Сторонники приводят аналогии между распоряжением вещью собственником и распоряжением игровым имуществом персонажем игры.

С такой точкой зрения сложно согласиться, поскольку игрок, как субъект некоего права на игровое имущество, не способен осуществлять правомочие владения. У него нет и не может быть физического господства над нематериальным объектом. Возможности персонажа по распоряжению игровым имуществом ограничены издателем игры (если функционал игры не позволяет, то и распоряжение невозможно). Причем физического господства над игровым имуществом у издателя игры нет, поэтому можно утверждать, что в этом отношении игрок полностью равен с издателем игры, поскольку объект остается нематериальным и для последнего. При этом возникает странная с точки зрения распределения прав ситуация, когда у издателя игры есть фактические права по управлению и изменению игрового имущества без участия игрока, тогда как классическая триада пра-

вомочий собственника не может предусматривать такого случая.

На основании изложенного можно сделать вывод о невозможности применения классического права собственности к игровому имуществу.

2) Распространение на игровое имущество действия норм, регулирующих интеллектуальную собственность. Такая точка зрения не лишена основания, поскольку игровое имущество, как было отмечено выше, не имеет физической формы и существует только в рамках игры. Игра в соответствии с положениями ГК РФ охраняется как программа для ЭВМ, таким образом игровое имущество – это часть охраняемого результата интеллектуальной деятельности – программы для ЭВМ.

Признание игрового имущества объектом интеллектуальной собственности имеет под собой следующее основание в законодательстве: в соответствии со ст. 1261 ГК РФ программой для ЭВМ является «представленная в объективной форме совокупность данных и команд, предназначенных для функционирования ЭВМ и других компьютерных устройств в целях получения определенного результата, включая подготовительные материалы, полученные в ходе разработки программы для ЭВМ, и порождаемые ею аудиовизуальные отображения». Однако следует задать вопрос, являются ли игровые предметы всего лишь порождаемыми аудиовизуальными отображениями? Вероятно, нет, поскольку наибольшую ценность обычно имеют предметы, «выпускаемые» в небольшом количестве, с уникальным дизайном, созданные трудом дизайнеров (например, внешний облик персонажа или игрового предмета). Также такой подход не может быть применен к игровой валюте, как к имуществу, по родовому признаку. Таким образом, оформление отношений между игроком и издателем игры как лицензионного соглашения представляется некорректным ввиду несоответствия содержанию отношений. Отнесение игрового имущества к результатам интеллектуальной деятельности, включенным в состав сложного объекта в соответствии со ст. 1240 ГК РФ, представляется соответствующим действительности в случае, когда речь идет об уни-

кальных игровых предметах, указанных выше, но не может быть справедливым для иного игрового имущества, например, для игровой валюты или игрового имущества, обладающего ценностью исключительно в связи с собственными игровыми характеристиками, не связанными с внешним видом (поскольку в таком случае нет усилий дизайнера или иного физического лица, которого можно было бы признать автором).

Более последовательной представляется квалификация указанных отношений в качестве отношений по оказанию и потреблению услуги, как, например, при просмотре кинофильма. Как отмечает М.А. Рожкова, конечная цель игрока обычно потребительская, предполагающая получение удовольствия от самой игры [10]. Правомочия на приобретаемый объект игрока с высокой долей вероятности не интересуют.

3) Квалификация приобретения игрового имущества как одного из видов услуг, в основном информационных. Позиция строится на предположении о том, что целью приобретения игрового имущества является улучшение пользовательского от игры и вне рамок игры не существует [1].

Следуя такой трактовке, издатель (исполнитель) игры вступает в договорные отношения с игроком (заказчиком). Предметом будет доступ к функционалу игры. Дополнительно в договоре регулируются права заказчика в отношении игрового имущества. Последнее, как минимум, вносит в договор об оказании услуг положения лицензионного договора. Описанная ситуация теоретически должна подпадать под регулирование закона «О защите прав потребителей» [3].

Такие идеи находят отражение в доктрине, в частности в работах Е.А. Останиной [7], М.А. Рожковой [10] и др., однако суды придерживаются другой точки зрения. Так, известна история рассмотрения в суде искового заявления игрока онлайн-игры, требовавшего взыскания с издателя одного миллиона рублей и снятия ограничений со своего аккаунта. Истец обосновывал свои требования положениями закона «О защите прав потребителей». Суд с позицией истца не согласился, сославшись на невозможность применения положения указанного закона к отноше-

ниям игроков и издателя игры. Такая логика поддерживается в некоторых других решениях судов [9].

В споре издателя игры с Федеральной налоговой службой суд пришел к выводу, что предоставление дополнительного контента является услугой [6]. При этом необходимо отметить, что этот вопрос для суда не был второстепенным в рамках решения вопроса о правомерности применения налоговой льготы. Однозначного вывода о возможности регулирования отношений между игроком и издателем игры положениями закона «О защите прав потребителей» суд не сделал.

С учетом изложенных позиций судов сложно рассчитывать на реализацию регулирования отношений игроков и издателей, в том числе отношений, связанных с игровым имуществом положениями законодательства о защите прав потребителей.

4) Также есть точка зрения, в соответствии с которой компьютерные игры (в том числе игровое имущество) следует регулировать как игры и пари. Основанием такой позиции является присутствие в компьютерных играх элемента выигрыша, наступающего в зависимости от действий пользователя.

Применение п. 1 ст. 1062 ГК РФ к рассматриваемым отношениям фактически лишает юридической силы все сделки с игровым имуществом, что представляется по меньшей мере нецелесообразным. Оборот сделок с таким имуществом постоянно растет, что подтверждается данными о динамике доходов на глобальном игровом рынке, 1970–2020 гг., поэтому игнорировать этот факт долго не получится [8].

5) Игровое имущество можно прямо включить в ст. 128 ГК РФ в числе «иного имущества». Универсальный способ, предполагающий разработку отдельного, особенного правового режима для любого объекта, прямо еще не предусмотренного законодательством.

С инициативой по включению игрового имущества в ст. 128 ГК РФ сложно согласиться, поскольку таким образом можно всего лишь увеличить казуистичность изложения статьи, не предложив решения для других нематериальных объектов прав, не относящихся к интеллектуальной собственности. Необходимость системного регулирования таких

объектов рассматривалась в другой работе автора [4].

Заключение

По итогу рассмотрения приведенных выше правовых позиций по игровому имуществу автор склоняется к тому, что единый правовой режим для игрового имущества вообще сформировать невозможно. Однако можно выделить две категории игрового имущества и рассматривать правовые режимы указанных категорий отдельно. Представляется наиболее целесообразным для целей правового регулирования выделить уникальное игровое имущество и иное, например, игровую валюту по остаточному принципу.

На уникальное игровое имущество автор предлагает распространить положения о результатах интеллектуальной деятельности в составе сложного объекта (ст. 1240 ГК РФ), а к остальному игровому имуществу – положения об оказании услуг и соответственно законодательство о правах потребителя.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абдуллина, Э. И. Правовые аспекты создания и использования сложных объектов интеллектуальных прав в виртуальной реальности / Э. И. Абдуллина // Актуальные проблемы российского права. – 2017. – № 9.
2. АНО «Центр компетенций по глобальной ИТ-кооперации». Обзор международного опыта регулирования оборота компьютерных игр. – С. 4. – URL: <https://cgirc.ru/research/obzor-mezhdunarodnogo-opyta-regulirovaniya-oborota-kompyuternykh-igr/?ysclid=m44dzenxul748487030>
3. Апелляционное определение Московского городского суда от 20.05.2019 по делу № 33-21065/2019. – Доступ из справ.-правовой системы «КонсультантПлюс».
4. Громов, А. А. Понятие и классификация нематериальных объектов в гражданском праве Российской Федерации / А. А. Громов // Образование и право. – 2024. – № 12. – С. 264–269.
5. Мартянова, Е. Ю. Договоры, опосредующие использование объектов онлайн-игр / Е. Ю. Мартянова // Хозяйство и право. – 2019. – № 7. – С. 97–106.
6. Определение Московского городского суда от 08.12.2010 по делу № 33-38081. – Доступ из справ.-правовой системы «КонсультантПлюс».

7. Останина, Е. А. Основание присоединения к многопользовательской онлайн-игре – договор с участием потребителей / Е. А. Останина // *Право в сфере Интернета : сб. ст. / рук. авт. кол. и отв. ред. д-р юрид. наук М. А. Рожкова. – М. : Статут, 2018.*

8. Постановление Арбитражного суда Московского округа от 18.06.2015 № Ф05-7093/2015. – Доступ из справ.-правовой системы «Консультант-Плюс».

9. Постановление Президиума Московского городского суда от 24.05.2013 по делу № 44г-45. – Доступ из справ.-правовой системы «Консультант-Плюс».

10. Рожкова, М. А. Имущественные права на новые нематериальные объекты в системе абсолютных прав / М. А. Рожкова // *Право цифровой экономики – 2020 (16) : ежегодник-антология / рук. и науч. ред. М. А. Рожкова. – М. : Статут, 2020. – С. 5–78.*

REFERENCES

1. Abdullina E.I. Pravovye aspekty sozdaniya i ispolzovaniya slozhnykh objektov intellektualnykh prav v virtualnoj realnosti [Legal Aspects of Creation and Use of Complex Objects of Intellectual Rights in Virtual Reality]. *Aktualnye problemy rossijskogo prava* [Actual Problems of Russian Law], 2017, no. 9.

2. ANO «Centr kompetencij po globalnoj IT-kooperacii». *Obzor mezhdunarodnogo opyta regulirovaniya oborota kompjuternykh igr* [Autonomous Non-Profit Organization “Competence Center for Global IT Cooperation”. An Overview of International Experience in Regulating the Turnover of Computer Games], p. 4. URL: <https://cgitec.ru/research/obzor-mezhdunarodnogo-opyta-regulirovaniya-oborota-kompyuternykh-igr/?ysclid=m44dzenxu1748487030>

3. Apelljacionnoe opredelenie Moskovskogo gorodskogo suda ot 20.05.2019 po delu № 33-21065/2019 [Appeal Order of the Moscow City Court Dated

May 20, 2019 in the Case No. 33-21065/2019]. *Access from Reference Legal System “KonsultantPlyus”*.

4. Gromov A.A. Ponjatie i klassifikacija nematerialnykh obyektov v grazhdanskom prave Rossijskoj Federacii [Concept and Classification of Intangible Objects in the Civil Law of the Russian Federation]. *Obrazovanie i pravo* [Education and Law], 2024, no. 12, pp. 264-269.

5. Martjanova E.Ju. Dogovory, oposredujushhie ispolzovanie obyektov onlajn-igr [Contracts Mediating the Use of Online Game Objects]. *Hozjajstvo i pravo* [Economy and Law], 2019, no. 7, pp. 97-106.

6. Opredelenie Moskovskogo gorodskogo suda ot 08.12.2010 po delu № 33-38081 [Order of the Moscow City Court Dated Dec. 8, 2010 in Case No. 33-38081]. *Access from Reference Legal System “KonsultantPlyus”*.

7. Ostanina E.A. Osnovanie prisoedinenija k mnogopolzovatel'skoj onlajn-igre – dogovor s uchastiem potrebitel'ej [Basis for Joining a Multi-User Online Game is a Contract with the Participation of Consumers]. Rozhkova M.A., ed. *Pravo v sfere Interneta: sb. st.* [Law in the Field of the Internet. Collection of Articles]. Moscow, Statut Publ., 2018.

8. Postanovlenie Arbitrazhnogo suda Moskovskogo okruga ot 18.06.2015 № F05-7093/2015 [Resolution of the Arbitration Court of the Moscow District Dated June 18, 2015 No. F05-7093/2015]. *Access from Reference Legal System “KonsultantPlyus”*.

9. Postanovlenie Prezidiuma Moskovskogo gorodskogo suda ot 24.05.2013 po delu № 44g-45 [Resolution of the Presidium of the Moscow City Court Dated May 24, 2013 on Case No. 44g-45]. *Access from Reference Legal System “KonsultantPlyus”*.

10. Rozhkova M.A. Imushhestvennye prava na novye nematerialnye objekty v sisteme absoljutnykh prav [Property Rights to New Intangible Objects in the System of Absolute Rights]. Rozhkova M.A., ed. *Pravo tsifrovoy ekonomiki – 2020 (16): yezhegodnik-antologiya* [Digital Economy Law – 2020 (16). Anthology Yearbook]. Moscow, Statut Publ., 2020, pp. 5-78.

Information About the Author

Alexander A. Gromov, 2nd Year Postgraduate Student, Faculty of Law, Russian State Academy of Intellectual Property, Miklukho-Maklaya St, 55a, 117279 Moscow, Russian Federation, s19-bazasu@yandex.ru, <https://orcid.org/0009-0008-1895-4503>

Информация об авторе

Александр Александрович Громов, аспирант 2-го курса юридического факультета, Российская государственная академия интеллектуальной собственности, ул. Миклухо-Маклая, 55а, 117279 г. Москва, Российская Федерация, s19-bazasu@yandex.ru, <https://orcid.org/0009-0008-1895-4503>