

ПРАВОВАЯ ПРИРОДА ВИРТУАЛЬНЫХ ОБЪЕКТОВ, ПРИБРЕТАЕМЫХ ЗА РЕАЛЬНЫЕ ДЕНЬГИ В МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ИГРАХ

А.И. САВЕЛЬЕВ

Савельев А.И., кандидат юридических наук, магистр частного права (РШЧП), юрисконсульт компании IBM (Россия/СНГ), старший научный сотрудник НИУ ВШЭ <1>.

<1> Высказанные в настоящей статье суждения являются личным мнением автора и могут не совпадать с официальной позицией компании IBM. В статье использованы результаты исследований, осуществленных в рамках Программы фундаментальных исследований НИУ ВШЭ в 2013 - 2014 гг.

Настоящая статья посвящена рассмотрению вопросов правовой природы различного рода виртуальных объектов в многопользовательских онлайн-играх, которые обладают действительной или потенциальной коммерческой ценностью в силу их возможности быть приобретенными за реальные деньги. На практике возникает немало споров между правообладателями (операторами игрового процесса) и пользователями, а также между пользователями по поводу таких объектов, нередко сопровождающихся требованием выплаты компенсации за заблокированный аккаунт в игре или утраченный виртуальный объект. В статье анализируются законодательство, доктрина, зарубежная и отечественная судебная практика по данной проблематике. Автор приходит к выводу о возможности квалификации такого рода объектов в качестве "иного имущества" в контексте ст. 128 ГК РФ и возможности их защиты средствами деликтного права и положений о неосновательном обогащении.

Ключевые слова: объект гражданских прав; виртуальный объект; пользовательское соглашение.

Legal nature of virtual objects purchased for real money in multiplayer on-line games

A.I. Savelyev

Savelyev A.I. (Moscow) - Candidate of Legal Sciences, Lawyer at IBM Russia/CIS.

The present article analyses the legal nature of various virtual objects in multiplayer on-line games, which have actual or potential value due to the possibility to be purchased for real money. In practice there are many disputes not only between rightholders (service-providers) and users, but also between users

themselves regarding such objects, sometimes accompanied by claims for compensation for blocked accounts or lost virtual objects. The article analyses existing legislation, doctrine, Russian and foreign case law on this matter. The author comes to a conclusion that virtual objects can be treated as "other assets" in the context of Art. 128 of the Civil Code of Russia and thus can be protected by tort and unjust enrichment provisions.

Key words: object of civil rights; virtual object; terms of use.

1. Введение

Гражданский оборот пребывает в состоянии непрерывного развития и постоянно включает в себя все новые и новые объекты. Одними из них выступают различного рода объекты, существующие в виртуальных пространствах, которые обладают, выражаясь терминологией законодательства о коммерческой тайне, действительной или потенциальной коммерческой ценностью в силу готовности людей платить за такие виртуальные объекты вполне реальные деньги.

Появление подобных виртуальных пространств является результатом не только развития компьютерных технологий, но и повсеместного распространения сети Интернет, которое обеспечило возможность одновременного взаимодействия множества пользователей в рамках единого пространства, созданного компьютерной программой. Одними из наиболее популярных и коммерчески успешных видов виртуальных пространств являются так называемые массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры (Massively multiplayer on-line roleplaying game (далее также - MMORPG)), в которых пользователю предоставляется возможность управлять действиями вымышленного героя, взаимодействуя при этом с иными персонажами, управляемыми компьютером и иными пользователями, а также получать вознаграждение и очки опыта от такого взаимодействия. Полученные очки опыта игрок может использовать для совершенствования навыков и умений своего героя, а вознаграждение (в виде игровой валюты или внутриигровых ценных предметов) составляет основу экономических отношений между участниками игры. Стоимость отдельных внутриигровых объектов (элементов экипировки героя, модели танка и т.п.) может варьироваться от нескольких сотен рублей до десятков тысяч долларов США <1>. Немалой стоимостью обладают и сами виртуальные персонажи. Известно, что один из высокоуровневых персонажей Worlds of Warcraft с уникальной экипировкой был продан за 7 тыс. евро <2>.

<1> Например, полный комплект рун в игре Аллоды Онлайн стоил порядка 1,3 млн. руб. (см.: Забытые сокровища - Аллоды Онлайн: догнать запад? (http://forums.goha.ru/showthread_0_0_t896886)).

<2> Jimenez C. The High Cost of Playing Warcraft (<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7007026.stm>).

От классической компьютерной игры MMORPG, по мнению специалистов, отличаются две основные черты: 1) стабильность и 2) динамичность <1>. Стабильность проявляется в том, что виртуальный мир не прекращает своего существования с выключением пользователем своего компьютера. Динамичность проявляется в постоянных изменениях, происходящих в данном мире.

<1> Duranske B.T. Virtual Law: Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds. Chicago: ABA Publishing, 2008. P. 3; Lipson A., Brain R. Computer and Video Game Law: Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials. Durham: Carolina Academic Press, 2009. P. 505 - 506.

В качестве примера популярных MMORPG можно привести World of Tanks (более 60 млн. зарегистрированных пользователей) <1>, Worlds of Warcraft (около 8 млн. зарегистрированных пользователей) <2>, Аллоды Онлайн (более 3,5 млн. зарегистрированных пользователей) <3> и ряд других. Однако было бы неверным сводить проблематику правового статуса виртуальных объектов только к тем, которые встречаются в виртуальных пространствах исключительно игровой направленности. Существуют также и виртуальные пространства, предоставляющие пользователям существенно большую свободу самоопределения и направленные на симуляцию реальной жизни. В таких виртуальных пространствах акцент делается не на неких вымышленных, "фэнтезийных" событиях, протекающих по заранее определенным разработчиками правилам ("скриптам"), а на социальном взаимодействии пользователей. Основные "игровые" моменты создаются самими пользователями, а не разработчиком. Классическим примером такого виртуального пространства является проект Second Life ("вторая жизнь"), насчитывающий около 36 млн. зарегистрированных пользователей <4>. Данный проект примечателен широтой возможностей, открытых перед участником: можно участвовать в сообществах по интересам, создавать виртуальные товары, приобретать земельные участки и осуществлять строительство на них. Многие компании (например, IBM, Reuters, Cisco, Coca-Cola, Nissan) открыли виртуальные представительства в Second Life <5>.

<1> См.: Нас - 60 миллионов
(http://worldoftanks.ru/ru/news/1/60_mil_wot/).

<2> Activision Blizzard Announces Transformative Purchase of Shares from Vivendi and New Capital Structure
(http://www.businesswire.com/news/home/20130725006767/en/Activision-Blizzard-Announces-Transformative-Purchase-Shares-Vivendi#.Ut27R_165N0).

<3> См.: Нас больше 3,5 миллионов
(<http://allods.mail.ru/news.php?article=986>).

<4> Makuch E. Second Life marking 10 years next week

(<http://www.gamespot.com/articles/second-life-marking-10-years-next-week/1100-6410503/>).

<5> Sharma G., Baoku L., Lijuan W. On-line Marketing in Second Life Virtual World: Survey // Asian Journal of Marketing. 2012. Vol. 6. Issue 1. P. 10 - 15 (<http://scialert.net/qredirect.php?doi=ajm.2012.10.15&linkid=pdf>).

Примечательно, что виртуальная экономика Second Life разрабатывалась с привлечением экономистов <1>. Как следствие, в Second Life есть виртуальная валюта под названием "Linden Dollar" (L\$), которую можно получить, обменяв на настоящие деньги; предусмотрена также обратная конвертация, что создает возможность организации в Second Life вполне реальных бизнес-схем. В октябре 2012 г. Европейский центральный банк опубликовал результаты исследования виртуальных валют, одной из которых стала и денежная система Second Life <2>. Так, в 2009 г. суммарная стоимость рынка виртуальной экономики проекта Second Life составила 567 млн. долл. <3>. Общий объем рынка виртуальных объектов Second Life за 10 лет его существования составил 3,2 млрд. долл. <4>.

<1> В качестве иллюстрации можно привести обширную литературу, посвященную тому, как можно делать деньги и вести предпринимательскую деятельность в виртуальном мире Second Life: Freedman R. How to Make Real Money in Second Life: Boost Your Business, Market Your Services, and Sell Your Products in the World's Hottest Virtual Community. N.Y.: McGraw-Hill, 2008; Terdiman D. The Entrepreneur's Guide to Second Life: Making Money in the Metaverse. Indianapolis: Wiley Publishing, 2008.

<2> Virtual Currency Schemes. European Central Bank. October 2012 (<http://www.ecb.europa.eu/pub/pdf/other/virtualcurrencyschemes201210en.pdf>).

<3> <http://venturebeat.com/2010/01/19/second-lifes-economy-grows-65-to-567m/>

<4> Makuch E. Op. cit.

Как можно увидеть из приведенных цифр, существует достаточно обширный рынок виртуальных объектов, и есть все основания полагать, что со временем он будет только расти, причем не только за счет вовлечения все большего числа пользователей в существующие онлайн-проекты, но и за счет появления новых проектов и вовлечения в них новых типов объектов. Вместе с тем правовой режим такого рода объектов в России и ряде других стран является весьма неопределенным. Такая ситуация может иметь ряд негативных последствий: во-первых, регулирование отношений между пользователями и операторами виртуальных пространств отдается на откуп различного рода соглашениям с конечным пользователем (End User License Agreement, Terms of Service, Terms of Use) <1>, по которым пользователь нередко может быть лишен своей учетной записи (заблокирован) без какой-либо компенсации за сделанные "инвестиции" в свой персонаж; во-вторых, оборот виртуальных объектов даже в тех виртуальных пространствах, где он

не запрещен оператором, имеет весьма зыбкую основу, что может иметь негативное влияние на развитие виртуальных экономик, а вместе с ними - на рост и развитие онлайн-проектов; в-третьих, затрудняется налогообложение соответствующих операций; наконец, в-четвертых, отсутствие возможности апелляции к органам власти в спорах, связанных с мошенничеством в сфере оборота виртуальных объектов, может приводить к тяжким последствиям в виде попыток самосуда <2>.

<1> Fairfield J. Virtual Property // Boston University Law Review. 2005. Vol. 85. P. 1050; Duranske B.T. Op. cit. P. 27.

<2> Так, в 2005 г. некто Qui Chengwei, пользователь онлайн-игры "Legends of Mir III", предоставил в пользование своему другу уникальный меч, который тот не возвратил, а перепродал на аукционе eBay за сумму, эквивалентную 820 евро. Полиция отказалась вмешиваться. Не найдя помощи со стороны правоохранительных органов, Qui Chengwei взял правосудие в свои руки и убил своего бывшего друга (см.: Li C. Death sentence for on-line gamer // China Daily. 2005. Aug. 6 (http://www.chinadaily.com.cn/english/doc/2005-06/08/content_449494.htm)).

Конечно, данный случай является экстраординарным, и столь трагичные последствия, к счастью, не являются распространенными. Но форумы различных онлайн-игр содержат немало сообщений, свидетельствующих о вынесении неразрешенных виртуальных конфликтов в реальную жизнь, что нередко оканчивалось насилием.

2. Возможные варианты квалификации отношений, возникающих в связи с оборотом и неправомерным завладением виртуальными объектами

Если проанализировать высказанные в доктрине (преимущественно зарубежной) и судебной практике подходы по данному вопросу, то можно выделить три основных варианта:

1) право в принципе не должно вмешиваться в подобного рода отношения;

2) применить аналогию и распространить на виртуальные объекты нормы о вещах и праве собственности;

3) квалифицировать данные отношения в контексте существующих лицензионных и иных соглашений между пользователем и оператором виртуального пространства (правообладателем).

Есть также и еще один вариант, который, по моему мнению, является наиболее оптимальным для российских реалий на данном этапе развития гражданского законодательства и виртуальных объектов. Суть его сводится к тому, чтобы рассматривать объекты виртуальной собственности в качестве "иного имущества" и применять к этим отношениям нормы о соответствующих видах договоров, деликтах и неосновательном обогащении.

Рассмотрим данные варианты подробнее.

2.1. Невмешательство права в игровые процессы.

Вариант с сохранением нейтралитета судами по отношению к процессам, которые происходят в игровых пространствах, является весьма привлекательным. Достаточно просто сказать "Разбирайтесь со своими игрушками сами" и уклониться тем самым от сложных вопросов оценки нового типа отношений в системе координат законодательства, терминология и концепции которого во многом заимствованы из римского права.

Данный подход достаточно популярен в российских судах общей юрисдикции, на рассмотрение которых уже попадал ряд споров, связанных с аккаунтами пользователей популярных MMORPG. В качестве нормативного основания рассматриваемой позиции суды использовали ссылки на ст. 1062 ГК РФ, квалифицируя отношения, возникающие в связи с MMORPG, в качестве игр и пари (гл. 58 ГК РФ). Согласно п. 1 ст. 1062 ГК РФ 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 пари, а также требований, указанных в п. 5 ст. 1063 ГК РФ.

В качестве примера можно привести спор, в котором пользователем был предъявлен ряд исков к компании "ООО "Иннова Системс", организующей игровой процесс в MMORPG "Lineage 2", о возмещении ущерба, возникшего в связи блокировкой его игровых аккаунтов в игре "Lineage 2". Ущерб, по мнению истца, состоял в невозможности использования "арендованного" на 28 дней виртуального объекта ("руна опыта") в течение трех дней (срока блокировки), а также в сокращении срока ранее приобретенной платной подписки на игровой сервис. Суд отказал в удовлетворении иска, указав, что "учетная запись истца была заблокирована ответчиком в связи с нарушением истцом правил игры. Между тем наличие или отсутствие в действиях пользователя нарушений правил игры относится к организации игрового процесса, таким образом, требования истца, связанные с участием в игре, в силу п. 1 ст. 1062 ГК РФ не подлежат судебной защите" <1>.

<1> См.: решение мирового суда судебного участка N 352 Басманного района г. Москвы от 1 февраля 2011 г. N 2-01/11.

В другом деле рассматривался иск о признании недействительными сделок купли-продажи виртуальных предметов, заключенных истцом (пользователем MMORPG "Lineage 2" и "Rising Force On-line") с оператором игрового процесса - компанией "ООО "Иннова Системс", и возврате уплаченных по ним 235 508,26 руб. По мнению истца, данные договоры были недействительны как противоречащие п. 4 ст. 129 ГК РФ ("Результаты интеллектуальной деятельности и приравненные к ним средства индивидуализации не могут отчуждаться или иными способами переходить от одного лица к другому") и заключенные под влиянием обмана (ст. 179 ГК

РФ). Ответчик возражал против удовлетворения иска, ссылаясь на то, что платные сервисы не являются обязательными для участия в игре, а предназначены для облегчения игрового процесса и получения дополнительных преимущественных привилегий в игре. Суд отказал в удовлетворении заявленных требований, указав, помимо прочего, что "заявленное истцом требование не входит в перечень, приведенный в ч. 2 ст. 1062 ГК РФ, а потому возможность судебной защиты при оспаривании истцом предоставленной в рамках игрового процесса услуги в виде предоставления дополнительных возможностей для персонажа игрока исключается" <1>.

<1> См.: решение Лефортовского районного суда г. Москвы от 25 ноября 2011 г. по делу N 2-3379/2011.

Существует немало иных решений, в которых суды общей юрисдикции ссылались на ст. 1062 ГК РФ для обоснования отказа в удовлетворении требований, предъявленных пользователями MMORPG к организаторам игрового процесса <1>. Одним из последних решений по данной тематике является постановление Президиума Мосгорсуда, в котором решения нижестоящих судов, частично удовлетворивших требования пользователя о возмещении "денежных средств, пени, расходов, штрафа, компенсации морального вреда" вследствие блокирования аккаунта пользователя, были отменены <2>. Президиум опять сослался на ст. 1062 ГК РФ, указав, что "анализ возникших между сторонами правоотношений, приведенных выше требований Закона, условий пользовательского соглашения позволяет сделать вывод о том, что наличие либо отсутствие в действиях пользователя нарушения правил игры относится к организации игрового процесса, а поэтому заявленные Путиловым И.А. требования как связанные с участием в игре в силу п. 1 ст. 1062 ГК РФ судебной защите не подлежат". Далее Президиум указал, что, "производя взыскание с ответчика в пользу Путилова И.А. названных денежных средств в полном объеме, суд не выяснил размер суммы, использованной истцом в игровом процессе для приобретения дополнительных преимуществ в игре, а также остаток денежных средств, подлежащих возврату". На основании этого Президиум отправил дело на новое рассмотрение в суд первой инстанции. Здесь обращает на себя внимание разграничение природы денежных средств, которые были заявлены к взысканию: средства, использованные для приобретения дополнительных преимуществ в игре, и остаток денежных средств, подлежащий возврату. По-видимому, стоимость приобретенных виртуальных объектов охватывается первой категорией, на что намекает ссылка суда на ст. 1062 ГК РФ, поэтому принципиально данное решение мало чем отличается от ранее приведенных. Однако, как можно сделать вывод из процитированного пассажа, по мнению Президиума, все же существуют суммы, которые могут быть взысканы с оператора игрового процесса при блокировке аккаунта пользователя. К сожалению, в судебном решении не поясняется, что это за суммы, однако

можно предположить, что это суммы аванса, подлежащего возврату при досрочном расторжении договора, который был квалифицирован судом как "пользовательское соглашение на осуществление последним комплекса услуг и мероприятий развлекательного характера".

<1> См., например: Постановление Президиума Московского городского суда от 24 мая 2013 г. по делу N 44Г-45; Определение Костромского областного суда от 12 мая 2010 г. по делу N 33-562; Определение Костромского областного суда от 31 мая 2010 г. по делу N 33-672; решение Басманного районного суда от 17 августа 2010 г. по делу N 2-2360/10; решение Лефортовского районного суда г. Москвы от 5 октября 2010 г.

<2> Постановление Президиума Московского городского суда по делу от 24 мая 2013 г. N 44Г-45.

Рассмотрим подробнее, насколько корректным является применение ст. 1062 ГК РФ к финансовым аспектам отношений, возникающих между пользователями и операторами виртуальных (игровых) пространств.

Как известно, ГК РФ не содержит определений понятий "игра" и "пари". В настоящее время дефиниции указанных понятий содержатся в Федеральном законе от 29 декабря 2006 г. N 244-ФЗ "О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации". Под азартной игрой понимается основанное на риске соглашение о выигрыше, заключенное двумя или несколькими участниками такого соглашения между собой либо с организатором азартной игры по правилам, установленным организатором азартной игры; под пари понимается азартная игра, при которой исход основанного на риске соглашения о выигрыше, заключаемого двумя или несколькими участниками пари между собой либо с организатором данного вида азартной игры, зависит от события, относительно которого неизвестно, наступит оно или нет.

Насколько отношения, возникающие в связи с приобретением и распоряжением виртуальными объектами за реальные деньги в многопользовательских играх, подпадают под указанные определения?

Во-первых, в данных отношениях достаточно сложно найти то самое соглашение о выигрыше, которое является краеугольным камнем во всем регулировании игр и пари. Пользователя интересуют сам процесс пребывания, общения с другими игроками и прогресс его статуса в виртуальном мире. Причем достижение персонажем максимальных уровней не влечет остановки игры с последующей выплатой каких-либо призов или дивидендов. Все, что обычно получает пользователь по достижении определенного уровня, - это облегчение игрового процесса, сопровождаемое неким чувством самоудовлетворения, но никак не некий выигрыш из призового фонда игры. В многопользовательских играх, в отличие от карточных игр или спортивных соревнований, отсутствует само понятие выигравшего, а вместе с ним и проигравшего. Можно проиграть конкретную

битву, но не всю игру в целом. В связи с этим достаточно сложно считать игроком такого участника игры, который не может проиграть. А в отсутствие соглашения о выигрыше, заключенного с другими участниками или хотя бы с правообладателем (организатором игры), нельзя говорить об игре или пари в юридическом смысле.

Конечно, можно говорить о том, что прогресс в многопользовательской игре, в том числе возможность получения обладания виртуальным объектом, зависит от случая, способностей и ловкости участника. Но данных признаков самих по себе еще недостаточно для того, чтобы говорить об игре в юридическом смысле. В равной степени все вышеуказанные обстоятельства определяют успех и при ведении предпринимательской деятельности, особенно в Российской Федерации.

Но самое главное заключается в том, что при таком механическом применении положений гл. 58 ГК РФ к отношениям, возникающим в виртуальной среде, происходит отождествление самого игрового процесса с теми правами и обязанностями, которые могут быть с ним связаны. Никто не утверждает, что право должно регулировать то, как игрок должен убивать монстров в игре, подобно тому как право не должно регулировать то, как надо играть в шахматы. Но отношения, связанные с организацией игрового процесса, которые носят явно выраженный экономический характер, вполне могут охватываться предметом правового регулирования. Ничто ведь не препятствует обязательствам из договора купли-продажи шахматной доски или колоды карт иметь исковую защиту, несмотря на их потенциальную связь с играми и пари.

Таким образом, отношения, возникающие в многопользовательских играх и прочих виртуальных мирах по поводу виртуальных объектов, имеющих реальную денежную оценку, не охватываются существующей законодательной дефиницией игр и пари. Следовательно, отсутствуют и формальные основания для применения к ним положений гл. 58 ГК РФ.

Для того чтобы в полной мере убедиться в справедливости данного вывода, целесообразно рассмотреть вопрос не только с формально-догматической, но и с политико-правовой точки зрения, а именно проанализировать мотивы, по которым законодатель ввел ограничения на признание юридической силы обязательств из игр и пари, и определить, насколько они применимы к виртуальным мирам.

Как известно, гражданское право еще со времен римского права достаточно настороженно относится к обязательствам, возникающим из игр и пари. Дигесты Юстиниана упоминают о сенатусконсультах и законах, которые запрещают играть (заключать пари) на деньги, за исключением состязаний в метании копья, беге, прыжках, борьбе, кулачном бое и других случаев состязаний "ради доблести" (D. 11.5.2.1). Не облеченный в форму стипуляции долг из игры не мог быть истребован посредством иска, однако, будучи уплаченным, не подлежал возврату. Пари на деньги по поводу игр, не связанных с "навыками тела", не дозволялись, и уплаченный по ним долг не только мог быть истребован (возвращен) посредством иска, но и при

определенных обстоятельствах влек санкции со стороны государства <1>. Впоследствии подобный подход был реципирован средневековым правом и оттуда попал во многие современные европейские правовые порядки <2>.

<1> Федотов А.Г. Игры и пари в гражданском праве // Вестник гражданского права. 2011. Т. 11. N 2.

<2> См., например: § 762 ГГУ ("Обязательство из игры или пари не устанавливается. Предоставленное на основании игры или пари не может быть истребовано к возврату"), ст. 1965 - 1967 ФГК ("Закон не предоставляет никакого права на иск ввиду долга, вытекающего из игорного договора или из платежного обязательства по договору пари... То, что проигравший уплатил добровольно, он не может истребовать обратно").

Разумеется, сразу же возникает вопрос: по какой причине данного рода отношения были лишены исковой защиты? Достаточно распространена точка зрения, что такое решение принято законодателем по причине аморальности игр и пари или по крайней мере их "неполезности" для общества <1>. Однако данное объяснение вряд ли может считаться удовлетворительным. Во-первых, право, как известно, - это минимум морали <2>. Наличие азарта, а равно посвящение своего времени тому, что не приводит к увеличению валового внутреннего продукта, вряд ли может быть квалифицировано как аморальное, особенно в современных условиях, когда представления о морали носят весьма плюралистический характер. Во-вторых, гражданское право допускает исковую защиту требований из игр и пари, которые организованы государством, что говорит не столько о нравоучительной ориентации права в данном вопросе, сколько о его прагматизме: соответствующие платежи имеют немалое фискальное значение. Так что есть основания полагать, что причина кроется в чем-то ином.

<1> Весьма ярко эта мысль была отражена в одном средневековом трактате: "Азартная игра есть игра, порожденная дьяволом из его стремления обманывать людей и тем искушать естество и губить души" (Tractatus diversi super maleficiis. Lugduni: Apud haeredes Jacobi Iuntae, 1555. P. 581 (цит. по: Федотов А.Г. Указ. соч. С. 27 (сн. 3))). Представляется, что в такой интерпретации данный аргумент все же может иметь определенное значение применительно к многопользовательским компьютерным играм, которые зачастую вызывают у игроков сильные формы зависимости. Однако вряд ли отказ в исковой защите требований, связанных с оборотом виртуальных объектов, будет как-то способствовать излечению от данного недуга или предотвращать его.

<2> Брагинский М.И., Витрянский В.В. Договорное право. Книга первая. Общие положения. 3-е изд., стер. М.: Статут, 2001. С. 187.

А.Г. Федотов, автор одного из наиболее интересных исследований по тематике игр и пари, высказывает мнение, что отнесение игр и пари к

натуральным обязательствам (и, соответственно, невозможность их судебной защиты и оспаривания) является особой формой правовой защиты пари, при которой признание отношений юридически существующими неразрывно соединено с невозможностью предъявления иска, что неизбежно привело бы к признанию сделки пари недействительной либо незаключенной, поскольку она заведомо для сторон была совершена под влиянием заблуждения. Игры и пари являются сделками, при заключении которых один или некоторые из участников сделки неизбежно заблуждаются касательно некоторых (а при широком толковании предмета - существенных) условий этой сделки. Без этого пари и игра невозможны: это лежит в их природе и составляет их суть. Поэтому, признавая в виде исключения некоторые основания для правовой защиты требований из игр и пари, закон тем самым позволяет обеспечить их участников хоть какой-то правовой защитой.

Нетрудно убедиться в том, что данные соображения неприменимы по отношению к сделкам, опосредующим оборот виртуальных объектов. Участники виртуальных пространств обычно отдают себе отчет в том, какие функции выполняет тот или иной объект или какими параметрами обладает тот или иной персонаж. Заблуждение как таковое может иметь место, но будет носить факультативный характер, а не являться неизбежным атрибутом действий, совершаемых в связи с оборотом таких объектов. Не может участие в многопользовательской игре или виртуальном мире рассматриваться в качестве аморального поступка в условиях всеобщей распушенности.

При таких обстоятельствах отсутствуют веские политико-правовые основания для отказа в признании юридической силы сделок, связанных с виртуальными объектами, - по крайней мере со ссылкой на положения гл. 58 ГК РФ.

В целом рассматриваемый подход судов общей юрисдикции хотя и привлекателен с точки зрения возможной разгрузки судов и их освобождения от необходимости разбираться с природой спорных отношений, но он не является решением вопроса. Конечно, необходимо, с одной стороны, оградить игровой процесс от необоснованного вмешательства права, ведь речь идет об игре, сама суть которой заключается в предоставлении игроку возможности действовать так, как он не стал бы действовать в реальном мире <1>. Но, с другой стороны, право должно быть достаточно эффективным, чтобы пресекать возможные злоупотребления, совершаемые под прикрытием такого игрового процесса, особенно когда речь идет об объектах, пусть и виртуальных, но обладающих реальной рыночной ценностью, а также об отношениях, которые составляют часть реальной жизни реальных людей.

<1> Duranske В.Т. Op. cit. P. 60.

В зарубежной литературе в качестве компромиссного решения данной дилеммы была предложена концепция "волшебного круга" (The Magic Circle Test). Ее суть заключается в том, что виртуальные отношения подпадают под

действие права в том случае, когда их участник предвидел или должен был предвидеть, что такие виртуальные отношения будут иметь определенные последствия в реальном мире <1>. Например, если речь идет о совершении кражи в игре, условия которой допускают возможность существования персонажей, которые крадут, как это имеет место во многих многопользовательских онлайн-играх <2>, то факт совершения кражи в рамках игрового процесса является проявлением игры и не выходит за рамки "волшебного круга". Если же пользователь специально взламывает аккаунт и совершает "кражу" виртуального персонажа или иных объектов, то это уже действие, имеющее последствия в реальном мире и подпадающее под правовые нормы, в частности под ст. 272 УК РФ (неправомерный доступ к компьютерной информации). Представляется, что концепция "волшебного круга" может служить неплохим ориентиром при определении судами пределов действия ст. 1062 ГК РФ применительно к виртуальным отношениям. Например, оператор виртуального мира, организовавший продажу виртуальных объектов за реальные деньги, не может не осознавать, что такие действия имеют определенные последствия в реальном мире - начиная от вопросов совершения платежа и кончая налоговыми последствиями, в связи с чем его ссылки на то, что все это часть игрового процесса, не должны влечь отказа в рассмотрении спора по существу со ссылкой на нормы об играх и пари.

<1> Ibid. P. 75.

<2> Например, в известной многопользовательской игре Ultima On-line есть специальный класс персонажей - "Вор" ("Thief"), существуют гильдии воров и прочие атрибуты, свойственные данному виду деятельности.

2.2. Распространение на виртуальные объекты норм о вещах и праве собственности.

В некоторых правопорядках, преимущественно азиатских, взят курс на придание правам пользователей на виртуальные объекты статуса, близкого к праву собственности.

Например, Китай предпринимает активные действия по разработке собственного виртуального права как составной части программы по построению конкурентоспособной индустрии продажи объектов виртуальной собственности <1>. Так, в решении по делу Li Hongchen v. Beijing Arctic Ice Technology Development Co. Второй кассационный суд г. Бейджинг рассмотрел спор между пользователем онлайн-игры и правообладателем. Аккаунт истца был взломан и украден третьим лицом. Суд обязал правообладателя вернуть аккаунт, восстановив тем самым право его первоначального владельца <2>. И это далеко не единичное судебное решение, касающееся виртуальной собственности, вынесенное в данной стране. В частности, проводятся расследования по факту кражи виртуальной валюты. Существуют даже специальные инструкции по вопросам расследования подобного рода дел.

<1> Fairfield J. Op. cit. P. 1085.

<2> Knight W. Gamer Wins Back Virtual Booty in Court Battle
(<http://www.newscientist.com/article.ns?id=dn4510>).

Тайвань идет в том же направлении. Министерство юстиции Тайваня издало Постановление от 23 ноября 2011 г., в котором было указано, что объекты виртуальной собственности являются собственностью в правовом смысле, отчуждаемы и передаваемы, а кража таких объектов наказуема по нормам уголовного права <1>. С тех пор тайваньская юриспруденция насчитывает сотни дел, связанных с кражей и мошенничеством с виртуальной собственностью. Аналогичные тенденции имеют место и в Южной Корее, где за один только год было рассмотрено около 22 тыс. заявлений по поводу кражи объектов виртуальной собственности <2>.

<1> Taiwan Ministry of Justice Official Notation No. 039030 (90) (цит. по: Fairfield J. Op. cit. P. 1086).

<2> Ward M. Does Virtual Crime Need Real Justice?
(<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/3138456.stm>).

Как видно, придание виртуальным объектам характеристик собственности во многом обусловлено уголовно-правовой составляющей, что в определенной степени логично, поскольку если стоит цель защитить подобного рода объекты от неправомерных посягательств на них, то для начала необходимо придать им соответствующий статус: нельзя украсть то, что не принадлежит потерпевшему.

Идеи о квалификации виртуальных объектов в качестве объектов права собственности высказываются и в американской доктрине, где предлагается распространить на виртуальные объекты нормы общего права (common law) о праве собственности. Виртуальные объекты являются, с точки зрения сторонников данной позиции, нематериальными объектами особого рода, занимая промежуточное положение между объектами интеллектуальной собственности и классическими объектами права собственности. Последними они не являются, поскольку существуют лишь на экране компьютера, а к первым не относятся, поскольку в ряде случаев они не являются предметом творческого труда пользователя <1>. В качестве аргументов в пользу своей позиции сторонники распространения на виртуальные объекты норм о праве собственности ссылаются на то, что такие объекты могут приобретаться и отчуждаться и обладают явно выраженной потребительской ценностью <2>. К тому же "определенные виды виртуальной собственности обладают многими характеристиками, свойственными традиционным объектам права собственности, и не должны быть исключены из-под правовой охраны только потому, что первоначально выглядят незнакомыми" <3>.

<1> Duranske B.T. Op. cit. P. 80.

<2> Lastowka G., Hunter D. The Laws of the Virtual Worlds // California Law Review. 2004. Vol. 92. Issue 1. P. 49.

<3> Hunt K. This Land is not Your Land: Second Life, Copybot and the Looming Question of Virtual Property Right // Texas Review of Entertainment and Sports Law. 2007. Vol. 9. P. 172.

В пользу возможности распространения на виртуальные объекты режима собственности свидетельствуют и возможности применения к ним постулатов трудовой теории Джона Локка, выступающей одним из наиболее популярных обоснований права собственности индивида на объекты, к которым был приложен его труд <1>. Ведь на развитие своего виртуального персонажа пользователь тратит немало времени, сил, а зачастую и средств, что дает основания для определенных собственнических притязаний пользователя на результат своих усилий <2>. Как отмечает один автор, "зарабатывание реальных и виртуальных денег имеет одну общую черту - затрачиваемое на это реальное время" <3>.

<1> Джон Локк утверждал, что по "закону разума" "разрешается, чтобы вещи принадлежали тому, кто затратил на них свой труд, хотя до этого все обладали на них правом собственности". Свое понимание собственности Локк обосновывал тем, что человек является господином и владельцем своей собственной личности, а стало быть, и владельцем своих действий и своего труда. Вот почему "труд вначале давал право на собственность... труд вначале послужил источником права собственности" (см.: Локк Дж. Сочинения: В 3 т. М.: Мысль, 1988. Т. 3. С. 278, 290).

<2> См.: Shen L. Who Owns the Virtual Items? // Duke Law and Technology Review. 2010. Vol. 9. No. 1. P. 5 - 6; Passman M. Transaction of Virtual Items in Virtual Worlds // Alabama Law Journal of Science and Technology. 2008. Vol. 18. P. 263 - 264. Правда, другие авторы делают вывод, что трудовая теория Джона Локка больше работает на правообладателей, трудом которых создано соответствующее виртуальное пространство и чьи притязания на право в этой связи гораздо сильнее (см.: Horowitz S. Competing Lockean Claims to Virtual Property // Harvard Journal of Law & Technology. 2007. Vol. 20. No. 2. P. 457).

<3> Jankowich A. Property and Democracy in Virtual Worlds // Boston University Journal of Science and Technology. 2005. Vol. 11. No. 2. P. 183.

Тем не менее американские суды пока не решились на открытое признание прав на виртуальные объекты собственностью пользователя - отчасти вследствие консерватизма, а отчасти вследствие лобби индустрии многопользовательских игр, которая не заинтересована в предоставлении пользователям каких-либо прав на виртуальные объекты, ибо это может пошатнуть ее монополию на регулирование отношений, возникающих в рамках виртуальных пространств, и возложить дополнительные

обременения. Дело в том, что правообладатели имеют законный интерес в защите произведенных инвестиций в разработку виртуального мира, а также в осуществлении контроля над тем, что там происходит <1>. Особенно это касается тех виртуальных миров, где основной интерес пользователей заключается в прогрессе персонажа в ходе выполнения определенных заданий. В таких мирах правообладатели нередко запрещают продажу виртуальных объектов и аккаунтов под угрозой блокировки аккаунта <2>. В противном случае получался бы существенный дисбаланс: игрок, который только что присоединился к игре, мог бы сравняться по своим показателям с опытными игроками лишь за счет значительных финансовых вливаний в игру, что отпугнуло бы многих пользователей.

<1> Westbrook T. Owned: Finding a Place for Virtual World Property Rights // Michigan State Law Review. 2006. P. 788 - 789.

<2> В правилах World of Warcraft установлен запрет на продажу аккаунтов игроков и указано, что пользователи не приобретают прав или титула на виртуальные товары или валюту (см.: World of Warcraft Terms of Use Agreement. Para. 8 (<http://www.worldofwarcraft.com/legal/termsofuse.html>)). Однако такие запреты в значительной степени являются причиной появления черных рынков соответствующих виртуальных объектов. Как отмечалось ранее, несмотря на существующий запрет, именно в этой игре был поставлен один из рекордов по стоимости проданного аккаунта.

Признание виртуальной собственности собственностью в правовом смысле может также повлечь ответственность правообладателей за внесение изменений в виртуальный мир, которые влекут ущерб или снижение стоимости таких объектов <1>. Например, в результате создания новых объектов виртуальной недвижимости рядом с теми, которые были ранее приобретены пользователями, их стоимость может существенно снизиться и инвестиции, сделанные пользователями, обесценятся. Или другой пример: если ценность какого-либо виртуального объекта неразрывно связана с его редкостью, дополнительное введение правообладателем в игру подобных объектов для целей корректировки баланса игры может быть расценено как нарушение права "виртуальной собственности" пользователя. Иными словами, создание правообладателем определенного виртуального объекта будет равнозначно признанию за ним определенного "долга" по отношению к пользователю - владельцу такого объекта, к чему вряд ли готово большинство правообладателей <2>.

<1> Bartle R.A. Pitfalls of Virtual Property. The Themis Group, 2004 (<http://www.themis-group.com/uploads/Pitfalls%20of%20Virtual%20Property.pdf>).

<2> Duranske B.T. Op. cit. P. 96.

В настоящее время вопрос о правовом статусе виртуальных объектов в

американской судебной практике не является решенным. Один из наиболее цитируемых в американской доктрине споров, где рассматривались вопросы принадлежности объектов виртуальной собственности, связан с проектом Second Life.

В качестве истца выступал Марк Брэг (Marc Bragg), юрист из штата Пенсильвания, который являлся активным пользователем Second Life. Иск касался неправомерного лишения его "права собственности" на виртуальные земельные участки ответчиком - компанией Linden Lab, выступающей правообладателем программного продукта Second Life. В процессе своего участия в виртуальном мире Second Life истец приобрел ряд земельных участков за валюту, принятую в данном виртуальном пространстве ("линдены"). Стоимость аккаунта истца составляла порядка 2 тыс. долл. США. Один из виртуальных земельных участков был приобретен Брэгом с использованием уязвимости программного кода Second Life, которая позволила ему приобрести его достаточно дешево. Данное действие являлось нарушением правил оказания услуги, и, как следствие, Linden Lab заблокировала аккаунт истца и стерла его имя из реестра "прав" на все земельные участки, в том числе и те, которые были приобретены им без каких-либо нарушений. Впоследствии данные участки были перепроданы Linden Lab другим пользователям без выплаты какой-либо компенсации истцу. Истец ссылаясь на то, что подобные действия ответчика составляют деликт, именуемый "конверсия" ("conversion"), суть которого сводится к неправомерному присвоению чужого имущества <1>. К сожалению, суду не было предоставлено возможности вплотную заняться вопросами квалификации существующих отношений, поскольку после того, как он признал недействительной арбитражную оговорку в правилах оказания услуги, дело завершилось мировым соглашением <2>.

<1> Restatement (Second) of Torts (1965), § 222A.

<2> Bragg v. Linden Research, Inc., 487 F. Supp. 2d 593, 603 (E.D. Pa. 2007).

Если даже американское право, достаточно гибко подходящее к определению понятия собственности и объектов данного права, не готово признать виртуальные объекты в качестве объектов права собственности, то что уж говорить о российском праве. Как известно, объектом права собственности в системе координат российского вещного права могут быть только вещи, причем индивидуально-определенные <1>, поэтому виртуальные объекты формально не могут регламентироваться нормами о праве собственности ввиду их явно выраженного нематериального характера <2>. Правда, следует отметить, что в отечественной литературе все же высказываются осторожные суждения о возможности пополнения нормы ст. 128 ГК РФ об объектах гражданских прав "виртуальными вещами", а также о возможности возведения в статус недвижимости "некоторых из появляющихся сегодня "виртуальных вещей". Отмечается, что "практика уже

знает случаи "продажи" за вполне реальные деньги таких объектов, как "дома" и даже "острова", существующие только в виртуальном пространстве в сети Интернет (как правило, в сетевых играх), и, если подобные объекты станут распространенным объектом оборота, с большой долей вероятности для них может быть создана новая фикция - из чисто практических соображений, чтобы использовать наиболее удобные и проработанные нормы" <3>. Отдавая должное смелости и возможной прозорливости, проявленной в данной позиции, хотелось бы отметить два момента: во-первых, существующая редакция ст. 128 ГК РФ обладает достаточной гибкостью, чтобы охватить виртуальные объекты без внесения в нее специальных изменений, о чем будет подробнее сказано далее; во-вторых, не очень понятно, какие именно "наиболее удобные и проработанные нормы", касающиеся недвижимости и ее оборота, могут быть потенциально применимыми к виртуальной недвижимости. Вряд ли нормы, касающиеся государственной регистрации перехода прав на недвижимость, особого порядка передачи таких объектов или особых условий договоров, опосредующих оборот таких объектов, могут иметь ценность для виртуальной недвижимости, которая "живет" по своим "законам". А вот возможность предъявления аналогов виндикационных исков к нарушителям прав на виртуальную недвижимость вполне может иметь ценность, как показало дело *Bragg v. Linden Lab*. Но возможность предъявления таких исков не свойственна исключительно недвижимости, а является общим способом защиты права собственности, распространяемым на все его объекты, за редким исключением.

<1> См., например: Суханов Е.А. О понятии и видах вещных прав в российском гражданском праве // Журнал российского права. 2006. N 12.

<2> 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. Здесь возникает ситуация, схожая с земельным участком, к которому невозможен доступ без использования чужого земельного участка. В вещном праве данный конфликт решается посредством ограниченных вещных прав вроде сервитутов. Вопрос в том, как быть с виртуальными земельными участками, доступ к которым невозможен без согласия правообладателя программного продукта.

<3> См.: Гражданское право: Учебник: В 3 т. Т. 1 / Под ред. С.А. Степанова. М.: Проспект; Екатеринбург: Институт частного права, 2010. Параграф 1 гл. 8.

В любом случае так или иначе механическое распространение на виртуальные объекты положений о вещах и праве собственности вряд ли целесообразно в рамках российского права, что может проиллюстрировать произошедшая эволюция в понимании природы интеллектуальной

собственности. Известно, что специфика объектов интеллектуальной собственности потребовала существенной корректировки классического права собственности, повлекшей в конечном итоге возникновение особого правового режима исключительных прав. Не последнюю роль в этом сыграл нематериальный характер объектов интеллектуальной собственности <1>, который имеет место и применительно к внутриигровым (виртуальным) объектам.

<1> Комментарий к части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации / Под ред. А.Л. Маковского; Вступ. ст. В.Ф. Яковлева; Иссл. центр частн. права. М.: Статут, 2008. С. 281.

2.3. Регулирование виртуальных объектов средствами договорного права.

В условиях отсутствия специального регулирования и невозможности по тем или иным причинам использования традиционных положений о праве собственности можно использовать регулятивный материал, содержащийся в договоре. Фактически это сейчас и происходит на практике, когда соответствующие отношения рассматриваются в контексте лицензионных отношений между правообладателем (оператором игрового процесса) и лицензиатом (пользователем), оформленных в виде различного рода пользовательских соглашений, представляющих собой click-wrap соглашения <1>. Приобретение виртуальных объектов (элементов экипировки героя, виртуальной валюты, премиум-аккаунтов и т.д.) за реальные деньги можно рассматривать как своего рода лицензионный платеж, в обмен на который правообладатель "активирует" определенные компоненты компьютерной программы и пользователь получает возможность использования ее дополнительных функциональных характеристик. Ведь с технической точки зрения все эти виртуальные объекты представляют собой не что иное, как определенный программный код, являющийся составной частью основной программы и не представляющий особой ценности в отрыве от нее <2>.

<1> Подробнее о соглашениях данного рода и их правовом статусе см.: Савельев А.И. Электронная коммерция в России без ЭЦП: иллюзия или реальность? // Вестник гражданского права. 2013. Т. 13. N 3.

<2> Kwong J. Getting the Goods on Virtual Items: A Fresh Look at Transactions in Multi-User On-line Environments // William Mitchell Law Review. 2011. Vol. 37. No. 4. P. 1812.

Рассмотрение существующих между пользователем и оператором игрового процесса отношений в качестве договорных влечет ряд важных следствий.

Во-первых, это возможность регламентации в договорном порядке оснований для его расторжения и одностороннего изменения. Поскольку пользовательские соглашения и иные подобные договоры представляют

собой не что иное, как договор присоединения, условия которого разрабатываются оператором игрового процесса в одностороннем порядке, вполне логично ожидать, что такой договор будет предусматривать максимум распорядительных возможностей данного лица применительно к такому договору. Фактически пользовательское соглашение играет роль закона в отношении соответствующего виртуального пространства, однако закона, который принят в рамках абсолютной монархии, без каких-либо демократических процедур. В этой связи неудивительно, что на какую-либо объективность можно рассчитывать при рассмотрении споров между пользователями, но не между пользователем и правообладателем (оператором игрового процесса), который сочетает в одном лице всю полноту "законодательной", "исполнительной" и "судебной" власти.

Во-вторых, если виртуальные объекты представляют собой "дополнение" к лицензионному договору, то обязанность оплаты возникает из самого факта их предоставления пользователю, без каких-либо гарантий со стороны правообладателя (оператора игрового процесса), безотносительно к их последующему использованию и дальнейшей судьбе аккаунта такого пользователя <1>. Аналогичные последствия возможны и в случае, когда предоставление внутриигровых объектов рассматривается пользовательским соглашением в качестве услуги: она считается оказанной в момент "зачисления" таких ценностей на аккаунт пользователя, и никаких последующих возмещений не производится <2>.

<1> См.: п. 13.7 Постановления Пленума ВС РФ N 5 и Пленума ВАС РФ N 29 от 26 марта 2009 г. "О некоторых вопросах, возникших в связи с введением в действие части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации".

<2> См., например, ст. 6 Пользовательского соглашения World of Tanks: "Предоставление Владельцем Проекта или Администрацией Пользователю доступа к специальным возможностям Игры осуществляется на возмездной основе, за плату и является услугой... Услуги обеспечивают Пользователю возможность использовать дополнительные, расширенные, специальные возможности Игры. В процессе использования таких дополнительных возможностей Пользователь получает внутриигровые ценности (игровая валюта, игровое имущество и т.п.), которые способствуют более быстрому или комфортному развитию в Игре... Пользователь соглашается, что услуги в виде получения и использования дополнительных возможностей, которые Пользователь получает за плату, считаются оказанными в момент зачисления внутриигровых ценностей на Учетную Запись Пользователя в соответствии с полученными от него указаниями. Денежные средства, использованные Пользователем для приобретения внутриигровых ценностей, Владельцем Проекта и Администрацией не возмещаются, в том числе и в связи с неиспользованием их в процессе Игры или ее прекращением" (http://worldoftanks.ru/ru/content/docs/user_agreement/).

В-третьих, квалификация виртуальных объектов в контексте лицензионных отношений не может не импонировать тем, кто не хотел бы уплачивать НДС с хозяйственных операций, связанных с реализацией виртуальных объектов, поскольку такая реализация подпадала бы под льготу подп. 26 п. 2 ст. 149 НК РФ. Другое дело, что в таком случае, сказав "А", надо говорить и "Б", квалифицируя отношения по передаче таких внутриигровых объектов другому пользователю в качестве сублицензионного договора. А это влечет уже существенное усложнение картины.

Однако рассматриваемый подход имеет два основных недостатка. Прежде всего, он чреват всевластием правообладателя (оператора игрового процесса) и сопряженным с этим бесправием пользователей <1>. Как показывает пока еще немногочисленная судебная практика, именно отношения между правообладателем и пользователем являются наиболее конфликтными. Кроме того, недостатком является тот факт, что все равно остается вопрос: каков правовой статус такого рода объектов в случае, когда пользовательское соглашение никак не регламентирует его или такого соглашения просто нет, в том числе по причине признания его недействительным?

<1> В американской литературе уже бьют тревогу вследствие все большего подчинения отношений, связанных с интеллектуальной собственностью, а также с правами и свободами человека, договорно-правовому режиму, при котором условия такого договора в одностороннем порядке определяются одной из сторон (см., например: Fairfield J. Mixed Reality: How the Laws of Virtual Worlds Govern Everyday Life // Berkeley Technology Law Journal. 2012. Vol. 27. P. 83; Merges R. Justifying Intellectual Property. N.Y.: Harvard University Press, 2011. P. 262).

* * *

В условиях, когда существующие экономические отношения в виртуальных мирах не могут быть в полной мере урегулированы нормами пользовательских соглашений, а признание виртуальных предметов объектами права собственности с распространением на них всех соответствующих гарантий выглядит слишком революционным решением, могут пригодиться положения гражданского законодательства о неосновательном обогащении. Как известно, применение норм о неосновательном обогащении носит субсидиарный характер <1> и имеет своей целью восстановление нарушенного имущественного права, если это не может быть достигнуто путем предъявления иска из других оснований: закона, договора, деликта и пр. Как отмечает А.Л. Маковский, кондикционное обязательство является родовым по отношению ко всем способам возврата имущества <2>. Поэтому нормы о неосновательном обогащении потенциально вполне могут быть применены к отношениям,

связанным с виртуальными объектами, - правда, при условии что такие объекты или права на них будут признаны имуществом в юридическом смысле.

<1> Комментарий к Гражданскому кодексу Российской Федерации, части второй / Под ред. Т.Е. Абовой, А.Ю. Кабалкина. М.: Издательство "Юрайт", 2004. С. 1008.

<2> Гражданский кодекс Российской Федерации. Часть вторая. Текст, комментарии, алфавитно-предметный указатель / Под ред. О.М. Козырь, А.Л. Маковского, С.А. Хохлова. М.: Международный центр финансово-экономического развития, 1996. С. 599.

Несмотря на то что термин "имущество" достаточно часто употребляется в законодательстве, он не имеет четкой дефиниции. Напротив, в действующем ГК РФ, как отмечает А.Н. Лысенко, данный термин используется в различных значениях. Так, под имуществом могут пониматься отдельные вещи и их совокупность (п. 2 ст. 15, п. 2 ст. 46, ст. 211, п. 4 ст. 218, ст. 301, п. 2 ст. 561, п. 3 ст. 564, п. 2 ст. 690, п. 1 ст. 705, п. 2 ст. 947, ст. 1064 ГК РФ). Понятием "имущество" могут охватываться вещи, деньги и ценные бумаги (п. 1 ст. 302, п. 1 ст. 307 ГК РФ). Иногда имуществом называются не только перечисленные выше объекты, но и имущественные права (ст. 18, ст. 24, п. 1 ст. 56, п. 1 ст. 126, ст. 209, ст. 336, п. 3 - 6 ст. 582 ГК РФ). Бывают случаи, когда термин "имущество" может обозначать всю совокупность наличных вещей, денег, ценных бумаг, имущественных прав, а также обязанностей субъекта (п. 2 ст. 63, п. 2 ст. 132, ст. 217, 1112 ГК РФ). Наконец, в ряде случаев в состав имущества включаются: предприятия и другие имущественные комплексы; отдельные объекты, относящиеся к недвижимому имуществу; ценные бумаги; права, удостоверенные бездокументарными ценными бумагами; исключительные права и другое имущество, причем деньги (в подобном понимании) в состав имущества не входят (п. 1, 2 ст. 1013 ГК РФ) <1>.

<1> Лысенко А.Н. Имущество в гражданском праве России. М.: Деловой двор, 2010.

Европейский суд по правам человека демонстрирует чрезвычайно широкую трактовку понятия "имущество", нередко отождествляя его со всеми закрепленными правами, которые способен доказать заявитель (в том числе денежными требованиями, основанными на договоре или деликте, социальными льготами, лицензиями и т.д.) <1>. В столь же широком смысле предлагают понимать имущество и некоторые отечественные юристы <2>.

<1> См.: Лапач Л.В. Понятие "имущество" в российском праве и в Конвенции о защите прав человека и основных свобод // Российская юстиция. 2003. N 1.

<2> См.: Гражданское право России. Общая часть: Курс лекций / Отв. ред. О.Н. Садилов. М., 2001. С. 262.

Существующий в законодательстве и доктрине плюрализм в понимании имущества наталкивает на вывод, что данный термин носит конъюнктурный характер и его содержание может варьироваться в зависимости от конкретных потребностей и специфики отношений. Иными словами, включение какого-либо нового явления под "зонтик" понятия "имущество" не нарушит стройности гражданско-правовых конструкций и связанных с ними догматических построений, как это может иметь место при неосторожном обращении с иными гражданско-правовыми понятиями <1>. Так что категорию "имущество" можно использовать максимально гибко и включать в нее новые объекты, которые так или иначе вовлекаются в имущественный оборот. Вряд ли можно оспаривать тот факт, что объекты, обладающие качеством товара, т.е. те, которые имеют коммерческую ценность и могут приобретаться за деньги, не заслуживают того, чтобы быть причисленными к объектам гражданских прав, хотя бы в качестве иного имущества.

<1> См. подробнее: Суханов Е.А. Осторожно: гражданско-правовые конструкции // Законодательство. 2003. N 9.

Отнесение виртуальных объектов к категории имущества открывает возможность для защиты прав их владельцев посредством инструментария норм о неосновательном обогащении. Так, неосновательное присвоение таких объектов другими лицами вполне может быть квалифицировано в качестве неосновательно приобретенного имущества с возникновением правового обязательства по его возврату в натуре либо - при невозможности такого возврата - возмещению его стоимости (ст. 1102, 1104, 1105 ГК РФ). Таким образом, кража чужого аккаунта с персонажем многопользовательской игры, кража виртуальной валюты или объектов виртуальной инфраструктуры (вроде земельных участков из Second Life) могут породить возникновение юридически значимого обязательства лица, которое приобрело их, по возврату такого объекта в натуре или в стоимостном выражении. Аналогичным образом необоснованное лишение пользователя приобретенных им объектов виртуальной собственности правообладателем (оператором игрового процесса) может быть квалифицировано в качестве неосновательного обогащения. В данном случае обогащение будет выражено в тех средствах, которые правообладатель получил за такие объекты. В случае *Braggs v. Linden Lab* правообладатель лишил пользователя не только того объекта, который был получен с нарушением установленных норм, но и всех остальных, к характеру приобретения которых у него не было претензий. Причем такие конфискованные объекты впоследствии перепродавались правообладателем другим лицам, в результате чего он получал необоснованную выгоду.

Представляется, что иск из неосновательного обогащения вполне мог бы быть применен в случае рассмотрения данного спора по российскому праву, поскольку присвоение чужого имущества в этом случае привело к обогащению другого лица <1>.

<1> См.: п. 2 информационного письма Президиума ВАС РФ от 11 января 2000 г. N 49 "Обзор практики рассмотрения споров, связанных с применением норм о неосновательном обогащении". При этом сам по себе факт наличия договорных отношений между потерпевшим и неосновательно обогатившимся лицом не препятствует применению норм о неосновательном обогащении (см. п. 1 указанного информационного письма).

3. Выводы

Новые виды социального взаимодействия, доступные посредством сети Интернет, породили ряд виртуальных пространств, обладающих развитой экономической подсистемой. Виртуальные объекты, существующие в рамках таких пространств, нередко обладают немалой экономической ценностью и могут приобретаться за реальные деньги, что обуславливает целесообразность их охраны с помощью права. В настоящее время правовой статус виртуальных объектов является "относительно неурегулированным в законодательстве большинства стран" <1>. Правоприменителям обычно достаточно сложно провести параллели между реальной собственностью и математическими алгоритмами, эмулирующими внешний вид и функционал объектов реального мира <2>.

<1> Steinberg A. For Sale - One Level 5 Barbarian for 94,800 Won: The International Effects of Virtual Property and the Legality of its Ownership // The Georgia Journal of International and Comparative Law. 2009. Vol. 37. P. 384.

<2> Westbrook T. Owned: Finding a Place for Virtual World Property Rights // Michigan State Law Review. 2006. P. 779 - 780.

В то время как некоторые азиатские правовые порядки распространяют на такие объекты положения о праве собственности, российские суды предпочитают дистанцироваться от разрешения данного вопроса, отказывая в исках пользователям со ссылкой на положения ГК РФ об играх и пари. Представляется, что данный подход противоречит существу отношений и не основан на законе. Российское законодательство обладает достаточной гибкостью для того, чтобы защитить имущественные права пользователей в отношении виртуальных объектов, которые были приобретены за реальные деньги. В качестве возможного инструмента могут использоваться положения гл. 60 ГК РФ "Неосновательное обогащение" в совокупности с рассмотрением таких объектов в качестве иного имущества в контексте ст. 128 ГК РФ. Однако можно предположить, что со временем возникнет необходимость в выработке специальных норм в отношении виртуальных

объектов, поскольку в силу существующей тенденции к дематериализации и виртуализации имущества отношения, возникающие в виртуальных мирах, будут все хуже и хуже поддаваться интерпретации на языке, унаследованном от римского права. Поэтому в определенный момент возникнет необходимость переосмысления традиционных представлений о праве собственности, его объектах и порядке их защиты с целью причисления к ним виртуальных объектов. Как справедливо указывает М.А. Федотов, "...он [законодатель. - А.С.] должен корректно включить киберпространство в сферу текущего правового регулирования, не противопоставляя реальный и виртуальный миры, а понимая, что эти миры существуют совместно, и то, что происходит в одном, может иметь серьезные последствия в другом" <1>. Ситуация, когда существует черный рынок таких объектов, а их регулирование осуществляется соглашениями, составленными в одностороннем порядке правообладателями без учета интересов пользователей и третьих лиц, является ненормальной. Многие эксперты сходятся во мнении, что рано или поздно суды, а вслед за ними и законодатели будут вынуждены признать реальность виртуальной собственности <2>.

<1> Федотов М.А. Проблемы доктрины информационного права // Труды по интеллектуальной собственности. 2012. Т. 10. N 1. С. 42.

<2> См.: Duranske B.T. Op. cit. P. 114.

References

Duranske B.T. *Virtual Law: Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds*. Chicago: ABA Publishing, 2008.

Lipson A., Brain R. *Computer and Video Game law: Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials*. Durham: Carolina Academic Press, 2009.

Sharma G., Baoku L., Lijuan W. *On-line Marketing in Second Life Virtual World: Survey* // *Asian Journal of Marketing*. 2012. Vol. 6. Issue 1.

Freedman R. *How to Make Real Money in Second Life: Boost Your Business, Market Your Services, and Sell Your Products in the World's Hottest Virtual Community*. N.Y.: McGraw-Hill, 2008.

Terdiman D. *The Entrepreneur's Guide to Second Life*. Indianapolis: Wiley Publishing, 2008.

Vairfield J. *Virtual Property* // *Boston University Law Review*. 2005. Vol. 85.

Fedotov A.G. *Igry i pari v grazhdanskom prave* [Games and wages in Civil law] (in Russian) // *Civil law Review*. 2011. Vol. 11. No. 2.

Braginsky M.I., Vitryansky V.V. *Dogovornoe pravo. Kniga pervaya: Obschie polozheniya* [Contract Law. First Book: General Provisions] (in Russian). M., 2001.

Lastowka G., Hunter D. *The Laws of the Virtual Worlds* // *California Law Review*. 2004. Vol. 92. Issue 1.

Hunt K. *This Land is not Your Land: Second Life, Copybot and the Looming*

Question of Virtual Property Right // *Texas Review of Entertainment and Sports Law*. 2007. Vol. 9.

Shen L. Who Owns the Virtual Items? // *Duke Law and Technology Review*. 2010. Vol. 9. No. 1.

Passman M. Transaction of Virtual Items in Virtual Worlds // *Alabama Law Journal of Science and Technology*. 2008. Vol. 18.

Horowitz S. Competing Lockean Claims to Virtual Property // *Harvard Journal of Law & Technology*. 2007. Vol. 20. No. 2.

Jankowich A. Property and Democracy in Virtual Worlds // *Boston University Journal of Science and Technology*. 2005. Vol. 11. No. 2.

Westbrook T. Owned: Finding a Place for Virtual World Property Rights // *Michigan State Law Review*. 2006.

Sukhanov E.A. O ponyatii i vidah veschnykh prav v rossiyskom grazhdanskom prave [On the Notion and Types of Property Rights in Russian Civil Law] (in Russian) // *Russian Law Journal*. 2006. No. 12.

Grazhdanskoe pravo: Uchebnik: V 3 t. T. 1 [Civil Law: Textbook: In 3 Vols. Vol. 1] (in Russian) / S.A. Stepanov (ed.). Ekaterinburg, 2010.

Kommentary k chasti chetvertoy Grazhdanskogo kodeksa Rossiyskoj Federacii [Commentary to the Part Four of the Civil Code of the Russian Federation] (in Russian) / A.L. Makovsky (ed.). M., 2008.

Savel'ev A.I. Elektronnyaya kommertsiya v Rossii bez ECP: illyuziya ili real'nost'? [Electronic Commerce in Russia without Digital Signature] (in Russian) // *Civil Law Review*. 2013. Vol. 13. No. 3.

Kwong J. Getting the Goods on Virtual Items: A Fresh Look at Transactions in Multi-User On-line Environments // *William Mitchell Law Review*. 2011. Vol. 37. No. 4.

Vairfield J. Mixed Reality: How the Laws of Virtual Worlds Govern Everyday Life // *Berkeley Technology Law Journal*. 2012. Vol. 27.

Merges R. *Justifying Intellectual Property*. N.Y.: Harvard University Press, 2011.

Kommentary k Grazhdanskomu kodeksu Rossiyskoj Federacii, chasti vtoroy [Commentary to the Part Two of the Civil Code of Russian Federation] (in Russian) / T. Abova, A. Kabalkin (eds.). M., 2004.

Grazhdansky kodeks Rossiyskoj Federacii. Chast' vtoraya. Tekst, kommentarii, alfavitno-predmetny ukazatel' [Civil Code of Russia. Part Two. Text, Commentaries, Index] (in Russian) / O. Kozyr', A. Makovsky, S. Hikhlov (eds.). M., 1996.

Lysenko A.N. Imuschestvo v grazhdanskom prave Rossii [Assets in Civil Law of Russia] (in Russian). M., 2010.

Lapach L.V. Ponyatie "imuschestvo" v rossiyskom prave i v Konvencii o zasyhite prav cheloveka i osnovnykh svobod [understanding of "Property" in Russian law and in European Convention on Human Rights] (in Russian) // *Russian Justice*. 2003. No. 4.

Grazhdanskoe pravo Rossii. Obshhaya chast': Kurs lekcii [Civil law of Russia. General Part: Lectures] (in Russian) / O.N. Sadikov (ed.). M., 2001.

Sukhanov E.A. Ostorozhno: grazhdansko-pravovye konstrukcii [Caution: Civil-Law Concepts] (in Russian) // Legislation. 2003. No. 9.

Steinberg A. For Sale - One Level 5 Barbarian for 94,800 Won: The International Effects of Virtual Property and the Legality of its Ownership // The Georgia Journal of International and Comparative Law. 2009. Vol. 37.

Fedotov M.A. Problemy doktriny informacionnogo prava [Problems of Information Law Doctrine] (in Russian) // Intellectual Property Law Transactions. 2012. Vol. 10. No. 1.
