

ПРАВОВАЯ МОДЕЛЬ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ В ИНТЕРНЕТ-ПРОСТРАНСТВЕ (на примере многопользовательских онлайн-игр)

У.А. Алиев¹, Д.В. Пятков², Ю.В. Холоденко²

¹ *Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации, г. Москва, Россия*

² *Алтайский государственный университет, г. Барнаул, Россия*

Информация о статье

Дата поступления –

14 мая 2025 г.

Дата принятия в печать –

12 января 2026 г.

Дата онлайн-размещения –

20 марта 2026 г.

Ключевые слова

Виртуальная реальность, виртуальная собственность, право собственности, предметы виртуальной реальности, многопользовательская онлайн-игра, уступка права

На основе анализа современных подходов к определению понятия виртуальной реальности и отношений, возникающих в связи с оборотом предметов виртуальной реальности, утверждается возможность и потребность в регулировании таких отношений, в частности в сфере онлайн-игр. Желание урегулировать все сферы жизни человека избыточно и не влечет тех последствий, на которые оно нацелено, но игровая виртуальная деятельность будет подчиняться реальному праву, если лицо, вступающее в нее, осознает, что его действия повлекут последствия для реального мира. В центре внимания авторов – отношения, возникающие между участниками многопользовательских онлайн-игр, взятые как пример виртуальной реальности, мало изученной со стороны юриспруденции и не имеющей адекватного правового регулирования. В частности, рассматривается проблема юридической квалификации отношений между игроками по отчуждению друг другу различных игровых предметов в многопользовательской онлайн-игре: допустимы ли такие сделки, носят ли они юридический характер, какой институт и какой отрасли права призван регулировать действия игроков? Сделан вывод, что в таких случаях имеет место уступка права требования между пользователями-игроками: уступается право требования к разработчику игры, возникшее по договору об организации игрового процесса. Сегодня такая квалификация отношений оптимальна, однако имеет характер временного решения. По мнению авторов, ни вещное, ни обязательственное право в традиционном виде не способны стать полноценным регулятором виртуальной реальности, рано или поздно суды, а вслед за ними и законодатели будут вынуждены признать реальность виртуальной собственности как особой разновидности общественных отношений.

THE LEGAL MODEL OF VIRTUAL REALITY IN THE INTERNET SPACE (using the example of online multiplayer games)

Ulvi A. Aliyev¹, Dmitry V. Pyatkov², Yuri V. Kholodenko²

¹ *Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration, Moscow, Russia*

² *Altai State University, Barnaul, Russia*

Article info

Received –

2025 May 14

Accepted –

2026 January 12

Available online –

2026 March 20

Keywords

Virtual reality, virtual property, ownership, virtual reality items, massively multiplayer online game, assignment of rights

The subject of study is the category of "virtual reality," as examined by the authors in the context of multiplayer online games.

The purpose of the article is to analyze modern approaches to defining the concept of virtual reality and the relationships arising from the circulation of virtual reality objects.

The research methodology incorporates general scientific methods, as well as a comparative research method and a formal legal approach.

Results. An analysis of modern approaches to defining the concept of virtual reality and the relationships arising from the circulation of virtual reality objects suggests both the possibility and the necessity of regulating such relationships, particularly in the context of online games. In identifying the philosophical basis of this study, the authors of the article believe that the ontological principle of virtual reality lies in overcoming the limitations of human nature within a virtual environment. The desire to regulate all aspects of human life is excessive and does not lead to the desired consequences. However, virtual gaming actions will be subject to real law if the participant understands that their actions will have consequences in the real

world. To support their position, the authors apply the so-called "magic circle theory": the rules in the game space differ from those in the real world until a violation of the game rules is detected, leading to negative consequences for the copyright holder in reality.

The authors focus on the relationships that develop between participants in multiplayer online games. These relationships are used as an example of virtual reality, which has been insufficiently studied from a legal perspective and lacks qualified legal regulation.

The authors identify three main approaches developed in legal scholarship regarding the description of virtual reality, gameplay, its objects, and relationships: reification of virtual world objects by applying property law to the relevant relationships; consideration of the relationships between players transferring game assets as services for modifying game parameters; and description of the relationships between players as the transfer of a claim (a claim) between the initial and subsequent users of virtual property under a contract for the provision of services for organizing the game process (an agreement between the initial user and the game organizer).

In examining the legal classification of relationships between players regarding the alienation of various in-game items in multiplayer online games, the authors seek to answer the question: are such transactions permissible, do they have legal significance, and which legal institution and branch of law should regulate the actions of players? The article concludes that in these cases, a transfer of rights of claim (right of claim) occurs between the users-players: the right of claim against the game developer, arising from the agreement with the gaming organization, is transferred. Currently, this classification of relationships is considered optimal, but it is temporary. According to the authors, neither property law nor contract law in their traditional forms can serve as a full-fledged regulator of virtual reality; sooner or later, courts and legislators will be forced to recognize virtual property as a special type of social relationship.

1. Введение

Реальность цифрового компьютерного пространства, которую для краткости можно обозначить термином «виртуальная реальность», – это просто компьютерный код. Та виртуальная реальность, которая соотносится с имуществом и собственностью в традиционных отношениях между людьми, в рамках юридического исследования может быть названа виртуальным имуществом или виртуальной собственностью. Компьютерный код виртуальной собственности разработан так, чтобы действовать как земля или движимое имущество [1]. Невещественный характер этого блага, которое имитирует вещи, создано по образу и подобию этих вещей, ставит перед юриспруденцией и другими науками сложную задачу квалификации отношений по поводу виртуальной реальности (можно сказать, отношений в виртуальной реальности).

Сложилась ли к сегодняшнему дню адекватные правовые модели виртуальной реальности? Нужна ли обществу правовая регламентация отношений по поводу предметов виртуальной реальности?

В качестве примера взяты многопользовательские онлайн-игры. Надо заметить, что получивший

распространение среди специалистов термин «виртуальное имущество» часто используется ими для того, чтобы обозначить так называемое «игровое имущество» – оружие, артефакты, снаряжение, внутриигровые деньги и иное. При этом под иным имуществом подразумевается также «внешность» и дополнительные способности аватара (персонажа) игрока в многопользовательской онлайн-игре.

Можно выделить три основных подхода, которые сложились в юриспруденции применительно к описанию виртуальной реальности игрового процесса, ее предметов и отношений.

Сторонники первого подхода «овеществляют» предметы виртуального мира. Таким образом, эти предметы предлагается считать объектами права собственности как вещного права. Но основная проблема наделения игроков правом собственности кроется в понимании вещи. Ведь одним из главных признаков отличия вещи от виртуальной реальности является отсутствие фактического господства субъекта над объектом виртуальной реальности. Эта идея осязаемости вещей четко не выражена в Гражданском кодексе (далее – ГК) РФ¹, но влияет на содержание многих институтов в гражданском праве.

¹ Собрание законодательства Российской Федерации. 1994. № 32. Ст. 3301.

Аналогичным образом в гражданском законодательстве Германии вещами признаются только физические предметы. Впрочем, могут быть и противоположные законодательные решения, когда в гражданском праве под вещью понимается всё, что отделено от лица и удовлетворяет потребности людей.

Некоторые специалисты отказываются отождествлять предметы виртуальной реальности и вещи. В таком случае приобретение виртуального игрового имущества – это не купля-продажа в обычном понимании этой сделки, с такой сделкой не связан переход права собственности. Сделки между пользователями-игроками квалифицируются как услуга по изменению параметров игрового процесса. Выходит, передавая какой-либо предмет виртуальной реальности, один игрок многопользовательской онлайн-игры оказывает другому игроку услугу, привнося в игру последнего полезные для него изменения². При таком подходе могут возникнуть проблемы чисто юридического свойства: лицензионным соглашением с пользователем может быть запрещено предоставление игровых услуг.

Описанные выше отношения можно было бы квалифицировать как уступку права требования (уступка права между первоначальным и последующим пользователями) по договору об оказании услуг по организации игрового процесса (по договору между первоначальным пользователем и организатором игрового процесса). Такой вывод следует из предложенной Федеральной налоговой службой (далее – ФНС России) квалификации отношений между пользователем и разработчиком игры, когда игрок отдает денежные средства. Во время судебного процесса в споре с ООО «Мэйл.Ру Геймз» по делу № А40-91072/14³ в Арбитражном суде г. Москвы ФНС России заявила, что воля сторон лицензионных договоров при их заключении в действительности была направлена на оказание со стороны ООО «Мэйл.Ру Геймз» клиентам услуг по организации игрового процесса.

² Архипов В.В., Рыбалов А.О. Право собственности на виртуальные объекты // Legal Academy. 2018. 17 мая. URL: <https://legalacademy.ru/course/1496348> (дата обращения: 11.05.2025).

³ См.: Определение Верховного Суда РФ от 30 сентября 2015 г. № 305-КГ15-12154 по делу № А40-91072/14 // СПС «КонсультантПлюс».

⁴ Собрание законодательства Российской Федерации. 2000. № 32. Ст. 3340.

⁵ Бондарева О. Виртуальная реальность за реальные деньги: как регулируются правовые отношения между владельцем компьютерной игры и пользователями //

ООО «Мэйл.Ру Геймз» настаивало на том, что игровое имущество предоставляется участникам игрового процесса за деньги в порядке передачи прав на программное обеспечение по лицензии. В такой ситуации организатор игрового процесса освобождается от налогов в соответствии с пп. 26 п. 2 ст. 149 Налогового кодекса РФ⁴. ФНС России и суд иначе истолковали отношения организаторов игрового процесса с игроками: продажа игрового имущества и сервисов осуществляется по договору возмездного оказания услуг, а значит, подлежит налогообложению⁵. С технической точки зрения игрок приобретает строчки компьютерного кода. Активируя код, игрок получает преимущество над другими игроками – вот почему такие покупки можно квалифицировать как предоставление услуг⁶.

Позднее организатору игрового процесса удалось доказать, что описанные транзакции больше похожи на предоставление доступа к цифровому контенту, а не на услугу по организации игрового процесса. Приняв во внимание новое лицензионное соглашение, предлагаемое организатором игрового процесса игрокам, ФНС России подтвердила, что возникающие отношения являются предоставлением права доступа к неактивированным данным и командам игры, т. е. относятся к лицензионному договору, следовательно, на них распространяются положения пп. 26 п. 2 ст. 149 Налогового кодекса РФ⁷.

Всё же вернемся к варианту квалификации отношений между игроками как уступки права требования по договору об оказании услуг по организации игрового процесса (по договору между первоначальным пользователем и организатором игрового процесса). Цедент переводит свое право на виртуальный объект цессионарию. Нарушает ли такая сделка пользовательское соглашение? Не всегда, но такая сделка может подпадать под договорный запрет на уступку в лицензионных соглашениях некоторых игр⁸.

EzyBrand. 2023. 11 янв. URL: <https://ezybrand.ru/blog/pravovye-otnosheniya-mezhdu-vladelczem-kompyuternoj-igrj-i-polzovatelyami/> (дата обращения: 11.05.2025).

⁶ Кухно М. Внутриигровое имущество пользователей в онлайн-играх: особенности правового регулирования // StopGame. 2022. 11 февр. URL: https://stopgame.ru/blogs/topic/109695/vnutriigrovoe_imuschestvo_polzovatelej_v_onlayn_igrah_osobennosti_pravovogo_regulirovaniya (дата обращения: 11.05.2025).

⁷ Письмо Федеральной налоговой службы России от 23 января 2017 г. № СД-4-3/988 // СПС «Гарант».

⁸ Архипов В.В., Рыбалов А.О. Указ. соч.

Мы предлагаем не искать окончательные ответы в области действия традиционных институтов права. Конечно, первое время нельзя избежать применения существующих норм по аналогии: сегодня мы склонны рассматривать отношения виртуальной реальности так, как если бы это были обязательственные правоотношения. Пожалуй, оптимальным вариантом описания сделок между игроками по отчуждению игрового имущества будет вариант уступки права в отношениях с игровой компанией (разработчиком игры). Но в перспективе следует регулировать такие отношения как принципиально новые для общества и права. Не стоит в них искать признаки вещного права или обязательства. Виртуальную собственность следует понимать как *sui generis*, а сложившиеся в вещном праве правила о собственности и вещах применять по аналогии.

2. Теоретическая основа исследования

Важно и продуктивно рассматривать виртуальную реальность с точки зрения онтологии. В российской юриспруденции такое исследование было проведено, в частности, А.М. Асташкиным [2]. Им подготовлен обзор философских воззрений на виртуальную реальность. Ж. Деррида, например, придерживается мнения, что виртуальные сущности зависят от восприятия, а также от способности воспринимающего субъекта их осознавать. Виртуальные сущности, по мнению Дерриды, возникают из синтеза мышления и представления. Основные качества виртуальных объектов – призрачность и симулятивность. Напротив, Ж. Бодрийяр ставит под сомнение само понятие виртуальной реальности: когда мы используем словосочетание «виртуальная реальность», мы имеем дело не с философским виртуальным, которое находилось с актуальным в диалектических отношениях – стремилось превратиться в актуальное. Теперь виртуальное идет на смену реальному.

По мнению самого А.М. Асташкина, виртуальные объекты, порождаемые цифровыми технологиями, не присутствуют в самих технологиях, но рождаются в сознании человека.

Антрополог Н. Уее изучал количество времени, проведенного людьми в вымышленном мире Норрата, а также мотивы людей пребывать в этом мире. Оказалось, что подписчики игры проводят в вымышленном мире в среднем 22,71 часа в неделю, но примерно 10 % пользователей проводят в этой игре более 40 часов в неделю, а 2 % тратят до 60 часов в не-

делю [3]. Есть и другие исследования, согласно которым 22 % участников игрового процесса считают мир Норрата своим основным местом жительства и даже заявили, что согласились бы проводить там всё свое время [4].

Каждый день пользователи виртуальных миров тратят огромные денежные суммы на предметы виртуальной реальности. Самой дорогой покупкой считается планета *Calipso*, которая обошлась владельцу в 6 млн долларов США⁹.

В. Pollitzer объяснил причину приобретения виртуальными объектами реальной ценности: «Экономисты скажут вам, что стоимость конкретного предмета связана с его нехваткой. Чтобы игроки могли присвоить виртуальному предмету ценность в реальном мире, должен существовать какой-то дефицитный предмет реального мира, необходимый для его создания. Этот товар – время...» [5, р. 13]. О каком времени идет речь? Например, мир уже создан, но для победы над «красным драконом» требуется «зелье с заклятием». Для этого нужно достигнуть 10-го уровня, а это примерно 1 000 часов игрового времени. В силу этого пользователи готовы сразу приобретать необходимые им преимущества в игре у тех, кто уже имеет в запасе такие предметы. Можно просто купить соответствующий аккаунт.

Пользователи думают, что виртуальные объекты являются их собственностью. F.G. Lastowka и D. Hunter отмечают, что «исследователи в поведенческой экономике обнаружили склонность людей лично вкладываться в объекты, которые они считают принадлежащими им. “Эффект вклада” – это постоянный когнитивный уклон, когда люди переоценивают приобретенные ими активы по сравнению с теми, которые принадлежат другим. То есть люди выше оценивают объекты, которые, как они понимают, являются их собственными» [6, р. 46].

Интересны и другие причины популярности виртуальных реальностей. А.А. Трофимова отмечает, что осознание и страх смерти организуют и направляют деятельность человека на формирование условий комфортного и безопасного существования. Таким образом, формируется стремление к бессмертному существованию в других, более частных сферах – это игровая реальность, пространство художественного смысла, где человек прорабатывает разные возможные ситуации, и смерть в этом отношении лишь условность [7].

⁹ Ford S. Planet Calypso Sold for \$6 Million USD // MMORPG.com. Jan 27, 2011. URL: <https://www.mmorpg.com/entropia-universe/news/planet-calypso-sold-for-6-million-usd-1000019414> (дата обращения: 11.05.2025).

com/entropia-universe/news/planet-calypso-sold-for-6-million-usd-1000019414 (дата обращения: 11.05.2025).

Полагаем, право не может игнорировать виртуальную реальность как объект регулирования. Но важно найти в системе права институт, соответствующий виртуальной реальности. Наряду с общими правовыми принципами есть принципы отраслевые, принципы суботраслевого характера, даже на уровне отдельных институтов права встречаются характерные для конкретного института важные идеи, которые придают чрезвычайную специфику нормам этого института. Нельзя исключать, что одна и та же сфера общественной жизни может быть в разное время объектом воздействия со стороны различных отраслей и институтов права. Но выбор регулятора будет влиять на качество регламентации, степень защищенности прав, на качество жизни людей, вовлеченных в общественные отношения.

3. Основные результаты исследования

Сегодня человек может общаться с людьми, которые ранее ему никогда не были известны, «жениться и справить свадьбу» в виртуальном мире, не выходя из своей комнаты. Гражданка Японии была арестована за то, что «убила» виртуального «мужа», украв коды доступа к его профилю, после того как он с ней «развелся»¹⁰. Другой пример: за 2003 г. в полицию Южной Кореи поступило более 22 000 сообщений о киберпреступлениях, связанных с виртуальной собственностью, при этом за кражу виртуальной собственности были арестованы 10 187 подростков [1]. Еще пример: в 2005 г. Qui Chengwei, пользователь онлайн-игры *Legends of Mir III*, предоставил уникальный меч в пользование своему другу, тот не возвратил меч, а перепродал его на аукционе *eBay* за сумму, эквивалентную 820 евро. Поскольку полиция отказалась вмешиваться, Qui Chengwei взял правосудие в свои руки и убил своего бывшего друга¹¹. Известны случаи, когда на практике происходили кражи виртуальных объектов либо блокировались серверы [8].

Профессор А. Lakhani считает, что виртуальные миры имеют три основные характеристики. Во-первых, они интерактивны – хотя виртуальный мир может существовать на одном компьютере или одном сервере, к нему может обращаться удаленно большое количество людей. Во-вторых, виртуальные миры имитируют реальный мир, его уровень «фи-

зичности». Третья характеристика виртуальных миров заключается в их постоянстве, т. е. в способности виртуальной программы продолжать работу независимо от того, есть ли кто-либо в месте нахождения людей и владельца объектов [9].

В.В. Архипов выделяет также три признака виртуальной реальности, но по-иному их формулирует: содержать моделируемый мир (среду), допускать участие нескольких пользователей, которые могут быть идентифицированы, и обеспечивать возможность взаимодействия между пользователями [10].

Чаще всего виртуальные миры представлены массовыми многопользовательскими онлайн-играми. Это сложные части программного обеспечения, которые создают трехмерный мир и позволяют пользователям создавать индивидуальность (или «аватар»), которая может перемещаться и взаимодействовать с этим миром. Отличительной чертой виртуальных миров, является сложность поведения, возможная в играх.

К виртуальным предметам (виртуальному имуществу) относят те невещественные объекты, которые имеют экономическую ценность, но полезны или могут быть использованы только в виртуальном пространстве. Перечень виртуального имущества достаточно широк и является открытым.

Отношения по поводу аккаунтов, аватаров и иного виртуального имущества регулируются правом для целей эффективной реализации и защиты прав на виртуальное имущество. Даже если национальное законодательство какой-либо страны не имеет специальных норм, регулирующих виртуальную реальность, эта сфера общественной жизни всё же известна юриспруденции благодаря международному праву.

Для примера можно обратиться к разработанной Европейским Судом по правам человека (далее – ЕСПЧ) концепции имущества, которая в российских публикациях часто ошибочно именуется концепцией «собственности» [11]. Данная концепция предполагает очень широкое толкование понятия «имущество», используемого в ст. 1 Протокола № 1 к Конвенции о защите прав человека и основных свобод. Широкая трактовка понятия «имущество» поз-

¹⁰ Japanese woman arrested after 'murdering' virtual husband in online computer game // Telegraph. Oct. 23, 2008. URL: <https://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/asia/japan/3248106/Japanese-woman-arrested-after-murdering-virtual-husband-in-online-computer-game.html> (дата обращения: 11.05.2025).

¹¹ Cao Li. Death sentence for on-line gamer // China Daily. June 8, 2005. URL: http://www.chinadaily.com.cn/english/doc/2005-06/08/content_449494.htm (дата обращения: 11.05.2025).

воляет судьям ЕСПЧ распространять положения этой статьи, гарантирующей защиту имущества, не только на имущество в классическом его понимании (вещи, ценные бумаги, интеллектуальная собственность и пр.), но и объекты, которые прямо могут быть не упомянуты в качестве имущества в национальном законодательстве, но обладают вполне определенной экономической ценностью.

Понятием «виртуальное имущество» охватываются самые разнообразные объекты, права на которые, вне всяких сомнений, относятся к числу имущественных прав, несмотря на «нереальность» (нематериальность, неосвязаемость) самих объектов. Отсутствие сведений о перечисленных объектах в гражданском законодательстве в перечне объектов гражданских прав ничуть не влияет на признание за ними качества объекта гражданских прав. Например, в ст. 128 ГК РФ не определено, что подпадает под понятие «имущество», а содержащийся в ней перечень объектов гражданских прав является открытым. Поэтому можно сделать следующее заключение: понятием «имущество» охватывается всё то, что обладает экономической ценностью для участников гражданского оборота и допускает передачу (переход) от одного лица к другому.

Анализ научных публикаций по теме настоящего исследования заставил нас усомниться в принципиальной необходимости выделять виртуальные объекты с целью регулировать отношения по поводу них с помощью норм права, рассчитанных на реальный мир. Для регулирования отношений между участниками игр разумно обратиться к теории «магического круга», которая часто упоминается в работах юристов по данной тематике. Идея «магического круга» состоит в том, что любая игра заключает в себе отдельное, оторванное от реального мира этическое пространство. Внутри игрового пространства действуют иные правила, нежели в реальном мире. Поэтому, например, практика убийства других игроков не воспринимается как негативная [12].

Согласно теории «магического круга», поведение игроков не будет подчиняться юридическим нормам до тех пор, пока не обнаружится нарушение правил игры и не наступят негативные последствия для субъектов права в реальности.

Конечно, вывод о том, что виртуальная реальность в принципе подвержена правовому регулированию, как и вывод о том, что права на предметы виртуальной реальности могут защищаться в качестве права на имущество, еще не позволяют сделать

выбор конкретных норм права, применимых к виртуальной реальности.

Рассматривать отношения по поводу предметов виртуальной реальности исключительно с позиций обязательственного права означало бы существенно снизить уровень правового обеспечения интересов участников виртуальной реальности. Если международно-правовая и конституционная основа этих отношений не дает повода для большого беспокойства, то при переходе к специальному законодательству, например гражданскому, обязательно-правовая характеристика отношений по поводу предметов виртуальной реальности существенно ослабляет юридические позиции игроков. Это обстоятельство заставляет смотреть в сторону вещного права вообще и права собственности в частности. Но вряд ли право собственности в его традиционном виде готово распахнуть свои объятия для такой новой и загадочной сферы общественной жизни. Напротив, оно стремится убежать от виртуальной реальности, сосредоточив свое внимание на обычных вещах, которые можно потрогать, которые имеют вес и занимают некоторое пространство в реальном мире. Доказательством тому являются попытки реформировать российское законодательство о собственности, предполагающие прямую фиксацию в ГК РФ того, что право собственности – это только право на вещи, а вещи в современной российской юриспруденции принято понимать как предметы реального мира.

Вот почему уместна постановка вопроса о виртуальной собственности как собственности особого рода, не относящейся ни к вещному праву, ни к авторскому праву, ни к обязательственному праву. Если доказано, что виртуальная реальность – это отношения особого рода, почему же правовое регулирование этих отношений должно уместаться в рамки традиционных институтов права?

Например, J.A.T. Fairfield предлагает три характеристики, позволяющие определить, является ли что-то виртуальной собственностью или нет: соперничество, постоянство и взаимосвязанность [1]. Чтобы помочь идентифицировать эти защищаемые интересы виртуальной собственности, J.A.T. Fairfield проводит юридическую аналогию между традиционными и виртуальными имущественными интересами. Сходство с традиционной собственностью будет, но есть и существенные отличия. Игрок не может контролировать, использовать или владеть какой-либо виртуальной собственностью, не полагаясь на то, что разработчик предоставит механизм для

обеспечения сохранения виртуальной собственности. То есть, участник игрового процесса имеет доступ к своей виртуальной собственности в результате того, что разработчик игры сделал инвестиции в создание и представление как виртуального мира, так и способа получения доступа к виртуальному миру. Без сотрудничества с организатором игрового процесса у игрока не было бы собственности.

4. Критические замечания по поводу некоторых концепций

Среди разработчиков доминирует позиция о том, что предметы виртуальной реальности – это создание разработчика, которое является объектом интеллектуальной собственности. В свою очередь, пользователь получает доступ к такому предмету посредством заключения неисключительного лицензионного соглашения. Такая практика применима к компаниям *Wargaming*, ООО «Мэйл.ру». При этом *Electronic Arts* не определяет природу объекта, указывая только возможность покупки внутриигрового контента. Но право на результаты интеллектуальной деятельности в целом не дает четких указаний на то, применимо ли оно к виртуальной собственности. R.A. Bartle утверждает, что виртуальная собственность не попадает в четкую категорию как программное обеспечение или база данных. Он заявляет, что виртуальная собственность не рассматривается как программное обеспечение, а является результатом выполнения программного обеспечения. Виртуальная собственность – это не база данных, а просто записи в базах данных [13]. Мы склонны с ним согласиться.

Есть точка зрения, что действия с предметами виртуальной реальности, совершаемые игроками в порядке обмена или иного их отчуждения, являются услугами по изменению параметров игрового процесса¹². Но даже сторонники такой интерпретации склонны называть ее «юридическими костылями», не имея более удачного законодательного решения.

Наблюдение за практикой судов позволяет сделать вывод о двойных стандартах в по отношению к многопользовательским онлайн-играм. Если речь идет об ответственности разработчиков игр за неуплату налогов, отношения разработчика многопользовательской онлайн-игры с игроками могут быть квалифицированы как отношения из смешанного договора, который включает в себя элементы как лицензионного договора, так и договора возмездного ока-

зания услуг. Совсем другую квалификацию суды дают отношениям, когда спор возникает между игроком и разработчиком игры: суд может отказать в удовлетворении исковых требований игрока, вызванных нарушением правил игры, на основании п. 1 ст. 1062 ГК РФ. Характеристика договора как смешанного, включающего в себя элементы договора возмездного оказания услуг, забывается, когда речь идет об отношениях между разработчиком игры и игроком; на первый план выводится понятие «игра»¹³.

5. Выводы

Без особой необходимости не нужно придавать виртуальным объектам правовой режим объектов гражданских прав, подчинять соответствующие отношения внутри игры нормам права, регулирующим отношения реального мира, поскольку игра представляет собой симулятор жизни человека, она позволяет «выйти» из правового поля. Однако, стоит только поведению третьего лица либо участника игрового процесса нарушить обычные принятые правила игры и повлечь реальные имущественные последствия, защита пострадавшему игроку должна быть обеспечена.

Сейчас это еще кажется странным, но со временем и различные виртуальные образы вполне могут оказаться частью вещи [14]. В перспективе могут добавиться и гораздо более экзотические объекты наподобие виртуальных вещей. Мы солидарны с теми экспертами, которые прогнозируют, что суды, а вслед за ними и законодатель рано или поздно признают реальность виртуальной собственности, будут вынуждены это сделать под напором общественной жизни [15].

В России пока не сложилось специальное регулирование отношений на игровых онлайн-платформах. Предметы виртуальной реальности рассматриваются то в качестве услуг, то в качестве дополнительного функционала программного обеспечения компьютерной техники, то в качестве азартной игры. При неопределенности подходов в правоприменительной практике снижается уровень защищенности прав геймеров, возникают риски для операторов игр. Принятие специальных норм позволит нивелировать негативные моменты в конструировании и развитии общественных отношений по организации игр в цифровой интернет-среде.

¹² Архипов, В.В., Рыбалов А.О. Указ. соч.

¹³ Бондарева О. Указ. соч.; Кухно М. Указ. соч.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Fairfield J. A. T. *Virtual Property* / J. A. T. Fairfield // *Boston University Law Review*. – 2005. – Vol. 85. – P. 1047–1102.
2. Асташкин А. М. Анализ онтологического статуса виртуальных объектов: модальная логика и современная французская философия (Ж. Делёз, К. Мейясу, Ж. Бодрийар и Ж. Деррида) / А. М. Асташкин // *Философская мысль*. – 2018. – № 10. – С. 75–85. – DOI: 10.25136/2409-8728.2018.10.26563.
3. Yee N. *The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments* / N. Yee // *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*. – 2006. – Vol. 15, Iss. 3. – P. 309–329. – DOI: 10.1162/pres.15.3.309.
4. Castronova E. *Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier* : CESifo Working Paper No. 618 / E. Castronova. – Munich : Center for Economic Studies & Ifo Institute for Economic Research, December 2001. – 40 p.
5. Pollitzer B. *Serious Business: When Virtual Items Gain Real World Value* / B. Pollitzer. – December 1, 2007. – 51 p. – DOI: 10.2139/ssrn.1090048.
6. Lastowka F. G. *The Laws of the Virtual Worlds* / F. G. Lastowka, D. Hunter // *California Law Review*. – 2004. – Vol. 92, No. 1. – P. 1–73. – DOI: 10.2307/3481444.
7. Трофимова А. А. Онтологическая специфика виртуальной реальности / А. А. Трофимова // *Вестник Томского государственного университета*. – 2012. – № 395. – С. 47–49.
8. Архипов В. В. Виртуальная собственность: системные правовые проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр / В. В. Архипов // *Закон*. – 2014. – № 9. – С. 69–90.
9. *Commercial Transactions in the Virtual World: Issues and Opportunities* / Ed. by A. Lakhani. – Hong Kong : City University of Hong Kong Press, 2014. – 376 p.
10. Архипов В. В. Виртуальное право: основные проблемы нового направления юридических исследований / В. В. Архипов // *Известия высших учебных заведений. Правоведение*. – 2013. – № 2 (307). – С. 93–114.
11. Рожкова М. А. Понятие «имущества» в правоположениях Европейского Суда по правам человека / М. А. Рожкова // *Объекты гражданского оборота : сб. ст. / отв. ред. М. А. Рожкова*. – М. : Статут, 2007. – С. 95–112.
12. Архипов В. В. Компьютерные игры, «магический круг» и смысловые пределы права / В. В. Архипов // *Международный журнал исследований культуры*. – 2019. – № 1. – С. 73–87.
13. Bartle R. A. *Pitfalls of Virtual Property* / R. A. Bartle. – April 2004. – URL: <https://mud.co.uk/richard/rovr.pdf> (дата обращения: 11.05.2025).
14. Иванов А. А. Интеллектуальная собственность и вещные права: проблемы соотношения / А. А. Иванов // *Закон*. – 2017. – № 1. – С. 84–90.
15. Duranske B. T. *Virtual Law: Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds* / B. T. Duranske. – Chicago : ABA Publishing, 2008. – xv, 461 p.

REFERENCES

1. Fairfield J.A.T. *Virtual Property*. *Boston University Law Review*, 2005, vol. 85, pp. 1047–1102.
2. Astashkin A.M. Analysis of the ontological status of virtual objects: modal logic and contemporary French philosophy (G. Deleuze, Q. Meillassoux, J. Baudrillard and J. Derrida). *Filosofskaya mys'*, 2018, no. 10, pp. 75–85. DOI: 10.25136/2409-8728.2018.10.26563. (In Russ.).
3. Yee N. The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 2006, vol. 15, iss. 3, pp. 309–329. DOI: 10.1162/pres.15.3.309.
4. Castronova E. *Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier*, CESifo Working Paper No. 618. Munich, Center for Economic Studies & Ifo Institute for Economic Research Publ., December 2001. 40 p.
5. Pollitzer B. *Serious Business: When Virtual Items Gain Real World Value*. December 1, 2007. 51 p. DOI: 10.2139/ssrn.1090048.

6. Lastowka F.G., Hunter D. The Laws of the Virtual Worlds. *California Law Review*, 2004, vol. 92, no. 1, pp. 1–73. DOI: 10.2307/3481444.
7. Trofimova A.A. Ontological specificity of virtual reality. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta = Tomsk State University Journal*, 2012, no. 395, pp. 47–49. (In Russ.).
8. Arkhipov V.V. Virtual property: systemic legal issues in the context of the development of the computer games industry. *Zakon*, 2014, no. 9, pp. 69–90. (In Russ.).
9. Lakhani A. (ed.). *Commercial Transactions in the Virtual World: Issues and Opportunities*. Hong Kong, City University of Hong Kong Press, 2014. 376 p.
10. Arkhipov V.V. Virtual law: main problems of the new direction of legal studies. *Izvestiya vysshikh uchebnykh zavedenii. Pravovedenie = Proceedings of Higher Educational Institutions. Pravovedenie*, 2013, no. 2 (307), pp. 93–114. (In Russ.).
11. Rozhkova M.A. The concept of "property" in the legal provisions of the European Court of Human Rights, in: Rozhkova M.A. (ed.). *Obyekty grazhdanskikh prav*, Collection of articles, Moscow, Statut Publ., 2007, pp. 95–112. (In Russ.).
12. Arkhipov V. Computer games, "magic circle" and semantic limits of law. *Mezhdunarodnyi zhurnal issledovaniy kul'tury = International Journal of Cultural Research*, 2019, no. 1, pp. 73–87. (In Russ.).
13. Bartle R.A. *Pitfalls of Virtual Property*. April 2004. Available at: <https://mud.co.uk/richard/povp.pdf> (accessed: May 11, 2025).
14. Ivanov A.A. Intellectual property and real rights: issues of correlation. *Zakon*, 2017, no. 1, pp. 84–90. (In Russ.).
15. Duranske B.T. *Virtual Law: Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds*. Chicago, ABA Publishing, 2008. xv + 461 p.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Алиев Улви Амиль оглы – аспирант 3-го курса
Российская академия народного хозяйства
и государственной службы при Президенте
Российской Федерации
119571, Россия, г. Москва, пр. Вернадского, 82/1
E-mail: u.aliyeff@yandex.ru
ORCID: 0000-0002-1577-7176

Пятков Дмитрий Валерьевич – кандидат юриди-
ческих наук, доцент, доцент кафедры граждан-
ского права юридического института
Алтайский государственный университет
656049, Россия, г. Барнаул, пр. Ленина, 61
E-mail: pitkov@yandex.ru
ORCID: 0000-0001-6029-0335
SPIN-код РИНЦ: 9436-1920

Холоденко Юрий Витальевич – кандидат юриди-
ческих наук, доцент, доцент кафедры граждан-
ского права юридического института
Алтайский государственный университет
656049, Россия, г. Барнаул, пр. Ленина, 61
E-mail: holodenko@de-kons.ru
ORCID: 0009-0002-0902-8002
SPIN-код РИНЦ: 9491-2601

INFORMATION ABOUT AUTHORS

Ulvi A. Aliyev – 3rd-year Postgraduate Student
Russian Presidential Academy of National Economy
and Public Administration
82/1, Vernadskogo pr., Moscow, 119571, Russia
E-mail: u.aliyeff@yandex.ru
ORCID: 0000-0002-1577-7176

Dmitry V. Pyatkov – PhD in Law, Associate Professor;
Associate Professor, Department of Civil Law of the
Law Institute
Altai State University
61, Lenina pr., Barnaul, 656049, Russia
E-mail: pitkov@yandex.ru
ORCID: 0000-0001-6029-0335
RSCI SPIN-code: 9436-1920

Yuri V. Kholodenko – PhD in Law, Associate
Professor; Associate Professor, Department of Civil
Law of the Law Institute
Altai State University
61, Lenina pr., Barnaul, 656049, Russia
E-mail: holodenko@de-kons.ru
ORCID: 0009-0002-0902-8002
RSCI SPIN-code: 9491-2601

БИБЛИОГРАФИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ СТАТЬИ

Алиев У.А. Правовая модель виртуальной реальности в интернет-пространстве (на примере многопользовательских онлайн-игр) / У.А. Алиев, Д.В. Пятков, Ю.В. Холоденко // Правоприменение. – 2026. – Т. 10, № 1. – С. 94–103. – DOI: 10.52468/2542-1514.2026.10(1).94-103.

BIBLIOGRAPHIC DESCRIPTION

Aliyev U.A., Pyatkov D.V., Kholodenko Yu.V. The legal model of virtual reality in the Internet space (using the example of online multiplayer games). *Pravoprimenenie = Law Enforcement Review*, 2026, vol. 10, no. 1, pp. 94–103. DOI: 10.52468/2542-1514.2026.10(1).94-103. (In Russ.).