

## Виртуальное имущество и право собственности

Научный руководитель – Ядревский Олег Олегович

*Липская Светлана Александровна*

*Студент (магистр)*

Белорусский государственный университет, Юридический факультет, Минск, Беларусь

*E-mail: lipskaja@mail.ru*

Бурное развитие информационных технологий и их внедрение в различные сферы общественных отношений в последние годы привели к необходимости развития правового регулирования интеллектуальной собственности.

Одним из вопросов, требующих внимания, является отнесение к интеллектуальной собственности продуктов игровой деятельности GameDev. Игровая индустрия постоянно растет, возникает необходимость в новых кадрах. Если раньше созданием игр занимались программисты, то сейчас в этой сфере задействован широкий перечень специалистов от сценаристов, продюсеров, актеров до программистов и аниматоров.

Темпы развития игровой индустрии существенно опережают реакцию законодательства. Это приводит к вынужденным торможениям развития. Вопрос права собственности на виртуальное имущество несмотря на то, что оно находится в игре, также рассматривается в государствах по-разному. Подход к определению принадлежности права собственности на него важен, ведь в случае преступных посягательств возникает вопрос о том, данное виртуальное имущество принадлежит разработчику компьютерной игры или пользователю, который оплатил приобретение данного виртуального танка, щита и т.д. в соответствии с публичной офертой, размещенной на сайте данного разработчика игры.

В Республике Беларусь вопрос квалификации правоотношений между разработчиком и пользователем (игроком) в отношении внутри-игровых приобретений остается открытым, но международная практика признания условий публичной оферты, где в правилах, обычно, описывается, что лицо, приобретающее виртуальное имущество становится собственником виртуального имущества. Одновременно возникает вопрос о том, к каким объектам оно относится, возникают ли права, распространяются ли нормы о вещах и праве собственности, является ли предоставление прав на пользование в пределах компьютерной игры различными предметами услугой.

Обратившись к мировой практике, мы видим, что подход различен. В Китайской Народной Республике виртуальное имущество в многопользовательских играх признается за игроками, приобретающими его, удовлетворяя иски в случае кражи данного имущества или блокировки аккаунта разработчиком. Имущество, связанное с игрой, но не имеющее стоимости оценивается с учетом затраченного игроком времени, способностей и т.д. При наличии стоимости виртуального имущества, когда осуществлялась оплата любыми способами за его приобретение, именно данная стоимость становится стоимостной оценкой имущества. В качестве доказательств в судебном процессе зачастую выступают свидетели. Дача свидетельских показаний обеспечивает возможность установления фактов, обстоятельств материалов дела [3].

В судах Российской Федерации дела по вопросам компьютерных игр рассматриваются с отнесением их к азартным играм и пари, в связи с чем не подлежат судебной защите в силу п. 1 ст. 1062 ГК РФ [1],[2].

Многие развитые страны приравнивали виртуальное имущество к имуществу, за кражу которого полагается уголовная ответственность с реальными сроками. Рассматриваются возможность введения продажи, наследования и дарения виртуального имущества, данное

«неосязаемое» имущество становится предметом споров при разводах. Внедрение технологии блокчейна, токенизация виртуального игрового имущества приводят к необходимости постоянного развития прав для регулирования всех сфер жизни граждан. Очевидно, что к основным вопросам, связанным с компьютерными играми, относятся к создаваемым копиям, пиратству, заимствованию и дублированию элементов у конкурентов, нарушения внутри компьютерных игр. Одной из проблем является вопрос защиты детей и подростков в соответствии с их возрастными ограничениями, так как именно молодежь является значительной частью потребителей данной продукции игровой индустрии.

В Республике Беларусь данные вопросы не урегулированы, а потому целесообразным было бы квалифицировать отнесение виртуального имущества к имуществу, что позволило бы квалифицировать правоотношения между разработчиком и игроком, как это произошло с криптовалютами (токенами), принадлежащих на праве собственности или на ином вещном праве, как объекта гражданских правоотношений в Республике Беларусь.

Настолько активное развитие игровой индустрии тормозится такими простыми вопросами, решение которых назрело уже более 20 лет назад: определение правового режима данного объекта интеллектуальной собственности, недопущение торможения правового регулирования в сфере GameDev за счет несовременности и неактуальности принимаемых решений. Данная работа возможна при совместной коллективной общности как специалистов в юриспруденции, ученых, так и специалистов GameDev. Часто одной из проблем в игровой индустрии является ориентированность на зарубежные рынки, что объясняется незначительным количеством граждан, проживающих в стране, и высоким уровнем программирования и создания игр.

#### Источники и литература

- 1) Гражданский кодекс Российской Федерации (часть вторая) от 26.01.1996 N 14-ФЗ (ред. от 01.07.2021, с изм. от 08.07.2021)(с изм. и доп., вступ. в силу с 01.01.2022. // СПС КонсультантПлюс.
- 2) Постановление Президиума Московского городского суда от 24.05.2013 по делу N 44г-45 // КонсорциумКодекс. – <https://sudrf.cntd.ru/rospravo/document/457558751>.
- 3) Wang, H. Intangible Property: Protection of Virtual Property in Electronic Games in China and US / H.Wang // Journal of Finance Research. – Volume 04. – Issue 02. – October 2020. – DOI: <https://doi.org/10.26549/jfr.v4i2.3752>.