

Феномен виртуальной собственности в контексте цифровых правоотношений

Мухатдинова Алёна Габдульбаровна, Санкт-Петербургский государственный университет, юридический факультет (Санкт-Петербург, Российская Федерация)

студентка 1-го курса бакалавриата;

e-mail: alenamuhatdinova@gmail.com

Научный руководитель:

Веселова Дарья Николаевна, Санкт-Петербургский государственный университет; факультет политологии, кафедра российской политики (Санкт-Петербург, Российская Федерация)

доцент кафедры, кандидат политических наук;

e-mail: d.veselova@spbu.ru

Аннотация

В статье рассмотрены основные тенденции современного развития цифровых правоотношений, а также природа иных инновационных явлений, имеющих ирреальный характер и природу.

Цель статьи — изучение основных перспектив правового регулирования цифровых объектов, в частности виртуальной собственности, и интеграции их в российское законодательство.

В ходе исследования применены такие методы, как синтез, абстрагирование, сравнение и специально-юридический метод.

Приведены некоторые подходы правового регулирования виртуальной собственности в соответствии с существующими гражданско-правовыми институтами. Также выделен ряд ключевых проблем интеграции виртуальной собственности в современное российское законодательство. Сделаны выводы о том, что на данный момент внедрение положений о виртуальной собственности в российское законодательство представляется неприоритетным направлением деятельности, несмотря на то что сам вопрос является актуальным. Законодательная интеграция имеет ряд препятствий, которые подразумевают множество преобразований в нынешней российской системе права.

Ключевые слова: виртуальная собственность, цифровые правоотношения, цифровые объекты, интеллектуальная собственность, интернет, виртуальное право, проблемы регулирования, онлайн-игры, внутриигровая валюта.

The Phenomenon of Virtual Property in the Context of Digital Legal Relationships

Alyona G. Mukhatdinova, Saint Petersburg State University; Faculty of Law (Saint Petersburg, Russian Federation)

BA student;

e-mail: alenamuhatdinova@gmail.com

Academic Supervisor:

Daria N. Veselova, Saint Petersburg State University; Department of Russian Politics (Saint Petersburg, Russian Federation)

Associate Professor of the Department, PhD of Political Sciences;

e-mail: d.veselova@spbu.ru

Abstract

The article considers the main trends of modern development of digital legal relations, as well as the nature of other innovative phenomena possessing irreal character and nature. The objective of the article is to study the major perspectives of legal regulation of digital objects, in specific virtual property, and their integration into the Russian legislation. The research employed such methods as synthesis, abstraction, comparison and special-legal one.

The author presents some approaches to the legal regulation of virtual property in accordance with the existing civil law institutions. The paper highlights a number of key problems of integration of virtual property into modern Russian legislation. The author concludes by claiming that currently the introduction of provisions on virtual property into Russian legislation seems to be a non-priority area of activity despite the fact that the issue itself is relevant. Legislative integration faces a number of obstacles implying numerous transformations in the current Russian legal system.

Keywords: virtual property, digital legal relationships, digital objects, intellectual property, Internet, virtual law, regulatory issues, online games, in-game currency.

ВВЕДЕНИЕ

В XXI веке процесс развития информационных технологий и наукоемких отраслей экономики — наиболее перспективное направление общественного прогресса, что свидетельствует о наступлении «четвертой индустриальной (технологической) революции» (от англ. Tech Industry 4.0) [9, с. 1].

Этим обусловлена актуальность данной статьи. Развитие цифровых технологий, их отдельных элементов, например, виртуальной собственности, а также их правового регулирования является сложным процессом, порождающим большое количество неоднозначностей, вопросов и дискуссий. В связи с этим необходимо изучить различные точки зрения на указанную тему.

На основании актуальности статьи можно выделить цель проводимого исследования. Так, целью является рассмотрение различных элементов цифровых правоотношений, изучение сущности цифровых объектов, в том числе на примере виртуальной собственности, а также возможные перспективы российского правового регулирования по данному вопросу.

Методология исследования включает в себя метод синтеза, заключающегося в комплексном рассмотрении различных источников с целью получения наиболее полного результата. Применяется также метод абстрагирования, необходимый для выделения наиболее значимых элементов и признаков цифровых феноменов. Использование метода сравнения позволяет выделить преимущества и недостатки разнящихся подходов к изучаемой теме. Наконец, специально-юридический метод способствует системному изучению правовых норм, касающихся цифровых правоотношений, а также их элементов.

Теоретической основой научной статьи являются работы В. В. Архипова [1], И. В. Новикова [7], Л. Г. Ефимовой [4], Ч. Бай [9], Г. Мьюджин [10] и др.

Эмпирической базой научной статьи являются положения нормативных правовых актов, а также материалы судебной практики.

ОБСУЖДЕНИЕ

Цифровые правоотношения затрагивают всё больше и больше аспектов жизни общества по мере того, как информационные технологии становятся неотъемлемой частью повседневной жизни каждого человека.

В узком смысле данного термина цифровыми правоотношениями можно назвать общественные отношения, урегулированные нормами права, по поводу имущественных цифровых прав. В широком — это любые правоотношения, имеющие цифровое содержание и(или) цифровую форму выражения [3, с. 3].

Согласно российскому законодательству, цифровые правоотношения кодифицированы в ст. 128 Гражданского кодекса РФ (далее также — ГК РФ), Федеральном законе № 259¹, Федеральном законе № 149² и иных.

Проанализировав указанные нормативные правовые акты, можно выделить следующие признаки цифровых правоотношений:

- возникают по поводу информационных и(или) цифровых объектов;
- имеют цифровое содержание и(или) выражение;
- возникают, изменяются и прекращаются в рамках законодательно закрепленных информационных систем.

Таким образом, становится очевидным, что существование цифровых правоотношений невозможно вне контекста цифровой среды или без применения информационно-цифровых технологий, методик и средств.

Л. Г. Ефимова в своей работе рассматривает подвиды цифровых правоотношений, возникающих на платформе Blockchain, которые можно переинтерпретировать и в более широкую категорию:

1. Организационные правоотношения.
2. Абсолютные правоотношения.
3. Относительные правоотношения [4, с. 5].

Первая категория характеризуется возникновением правоотношений по поводу самой цифровой системы. Это многосторонние правоотношения, в которых задействован неопределенный круг субъектов, объединяемых общей цифровой средой, информационной платформой.

Вторая категория — абсолютные правоотношения, которые возникают между субъектом, обладающим абсолютным субъективным цифровым правом, и неограниченным кругом лиц.

Однако некоторые ученые не считают данную категорию настолько однозначной в своем абсолютном характере [2, с. 9]. Так как такие правоотношения должны быть строго индивидуализированы, однако на них может оказывать значительное влияние и третье лицо, например, цифровой посредник.

Относительные правоотношения характеризуются возникновением обязательств между субъектами, участниками цифровой среды. Зачастую они возникают на основе заключения между сторонами любого гражданско-правового договора или же смарт-контракта (т. е. самовыполняющегося договора, где условия соглашения между сторонами прописаны в виде программного кода, который автоматически исполняется при наступлении определенных условий) в киберфизическом пространстве.

Как и любые правоотношения, цифровые правоотношения имеют свою структуру, включающую в себя объект, субъект и содержание. Цифровым объектом можно назвать «самостоятельную правовую категорию, представляющую собой криптографический код, который дает владельцу цифрового объекта право осуществлять с ним любые дейст-

¹ Федеральный закон от 31.07.2020 № 259-ФЗ (ред. от 14.07.2022) «О цифровых финансовых активах, цифровой валюте и о внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 11.01.2023) // «Собрание законодательства РФ», 03.08.2020, № 31 (часть I), ст. 5018.

² Федеральный закон от 27.07.2006 № 149-ФЗ (ред. от 12.12.2023) «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» // «Российская газета». № 165. 29.07.2006.

вия: владеть, распоряжаться, отчуждать, совершать сделки и иные действия, не запрещенные законом» [6, с. 5].

Принимая во внимание данное толкование, можно перечислить следующие признаки цифровых объектов:

- нематериальная (виртуальная, киберфизическая) форма выражения и(или) форма содержания;
- способность существовать исключительно в связи с цифровой средой;
- законодательное закрепление в качестве цифрового объекта;
- любые действия, осуществляемые с подобным объектом, носят киберфизический характер.

В отношении первого признака стоит сделать акцент на дефиниции понятий «форма содержания» и «форма выражения» относительно конкретной темы данного исследования. Формой выражения можно считать программный, криптографический код, написанный для использования в ЭВМ и существующий в неразрывной связи с цифровой средой. Формой содержания же является то виртуальное воплощение, сущность которого зашифрована в криптографическом коде, то есть то, что видит пользователь цифрового объекта.

Субъектами цифровых правоотношений могут быть физические лица (например, пользователи цифровых платформ), юридические лица (например, поставщики цифровых услуг) и др.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Наиболее заслуживающим детального изучения цифровым объектом представляется именно виртуальная собственность.

Виртуальная собственность — это «информационный объект, право на владение которым имеет один или несколько человек; онлайн-имущество, которое включает в себя: веб-сайты, доменные имена, онлайн-сервисы» [7, с. 2] и т. д.

Относительно правового статуса виртуальной собственности как объекта гражданских правоотношений, а точнее цифрового объекта, уже разработано несколько подходов. Правовое регулирование виртуальной собственности может происходить на основе:

1. Вещного права и права собственности.
2. Договорного права в виде лицензионных соглашений.
3. Договорного права в виде договора об оказании услуг.
4. Положений об имущественных правах (в частности, цифровых прав).

Помимо перечисленных подходов существует также позиция «невмешательства». Например, ее достаточно часто применяют российские суды в отношении споров относительно имущества в многопользовательских онлайн-играх, обосновывая отказ истцу в судебной защите положениями ст. 1062 ГК РФ, регулирующей организацию игр и пари³.

В качестве наиболее оптимального решения представляется выработка качественно новой позиции на основе синтеза положений о праве собственности (ст. 209 ГК РФ) и положений об имущественных правах, в частности цифровых (ст. 141.1 ГК РФ). Они сопоставимы с изучаемым феноменом, и потому использование норм права по аналогии упростит задачу разработки надлежащей правовой позиции.

Несмотря на отсутствие общепринятого и официально закрепленного правового положения, объекты, которые можно отнести к виртуальной собственности, и критерии их

³ Апелляционное определение Санкт-Петербургского городского суда от 20.09.2023 по делу № 2–5519/2022. URL: <https://rusexpert.ru/public/partners-archive/Apell.opredSPbnov2023.pdf> (дата обращения: 20.08.2024).

идентификации представляются гораздо более четкими. Так, например, существует следующий перечень:

- наличие законного интереса, поддающегося точному определению;
- наличие возможности исключительного владения объектом или контроля над ним правообладателем;
- предъявление правообладателем законного основания на требования исключительного владения или контроля.

Данные признаки были составлены в ходе судебного разбирательства в США — *Kremen v. Cohen VP BVI LLC* [10, с. 1]. Указанное дело одним из первых в США представило выводы о том, что виртуальную собственность можно квалифицировать как полноценное имущество, а его обладателя — назначить собственником такого имущества.

Приведенные выше примеры судебных дел из отечественной и зарубежной практики в обоих случаях напрямую связаны с многопользовательскими онлайн-играми. Это обусловлено тем, что в современных реалиях мир «игровой виртуальной (мета-)вселенной» является наиболее ярким примером киберфизического пространства, в котором возможно существование виртуальной собственности.

В отечественной доктрине существуют несколько возможных толкований понятия «многопользовательская онлайн-игра». Так, А. К. Рябов определяет онлайн-игры как «разновидность видеоигр, использующих постоянное соединение с сетью Интернет и функционирующих независимо от воли каждого отдельного игрока, осуществляющего внутриигровое взаимодействие посредством аватара с другими игроками, в рамках которого возникают взаимоотношения, носящие экономический характер, при этом данные отношения могут возникать как с иными пользователями, так и с издателем игры» [8, с. 5].

Поскольку многопользовательские онлайн-игры — это относительно новое цифровое явление и конкретных законодательных положений по его регулированию не разработано, вопрос юридической квалификации остается открытым. На данный момент можно выделить четыре подхода:

1. Игра как результат интеллектуальной деятельности.
2. Игра как информационный ресурс.
3. Игра как средство коммуникации.
4. Игра как самостоятельное и автономное цифровое явление развлекательного характера [1, с. 14].

Тем не менее нельзя отрицать, что игра является достаточно реальным объектом гражданских правоотношений, имеющих в том числе и материально-экономическую составляющую. В связи с этим вытекают следующие проблемы законодательного регулирования.

Во-первых, вопрос соотношения реальной и внутриигровой валюты, а также законодательное закрепление последней в качестве признаваемого актива. Большинство разработчиков онлайн-игр внедряют в игровые механизмы систему покупки игрового имущества за внутриигровую валюту, которую можно приобрести за реальные деньги. Очевидной является особенность валютной конвертации: она устанавливается индивидуально от игры к игре и зависит от условий, предоставляемых разработчиком и прописанных им в разного рода соглашениях.

Многие разработчики называют внутриигровую валюту «виртуальным продуктом» или «виртуальной услугой». Так, компания-разработчик онлайн-игр “Your Story Interactive” в своем пользовательском соглашении прописывает следующее: «Что касается виртуальных продуктов, то ваш заказ будет представлять собой предложение нам приобрести лицензию на соответствующие услуги, которое будет принято нами, когда мы сделаем виртуальные предметы доступными в вашей учетной записи для использования в наших играх или дебитуем вашу кредитную карту или счет, в зависимости от того,

что наступит раньше»⁴. Таким образом, в данном случае конвертация реальной валюты в виртуальную является транзакцией по лицензионному договору, предполагающему передачу пользователю права ограниченного использования.

Виртуальные правоотношения можно классифицировать по-разному. В контексте непосредственно многопользовательских онлайн-игр в зависимости от иерархичности субъектов можно выделить вертикальные и горизонтальные правоотношения. Вертикальными стоит считать тот вид виртуальных правоотношений, которые возникают в отношении онлайн-игры или отдельных ее элементов между разработчиком и пользователем игры — отношения «разработчик-игрок». С ними связана вторая проблема.

Главной неопределенностью является вопрос нормативного регулирования. Поскольку это вертикальная структура, разработчик имеет больше влияния на внутриигровые и организационные аспекты. Он также составляет единственный документ (на территории Российской Федерации), который может регулировать отношения: пользовательское, лицензионное или же иное соглашение. Такая ситуация приводит к тому, что разработчик может злоупотреблять своими правами, изменять соглашения в одностороннем порядке.

Кроме того, регулирование горизонтальных правоотношений также остается «правовым пробелом», что представляет собой третью проблему. Горизонтальными виртуальными правоотношениями следует считать вид виртуальных правоотношений, которые возникают между двумя пользователями — отношения «игрок-игрок». Вопрос нормативного регулирования в данном виде проявляется еще больше: если вертикальные правоотношения в подавляющем числе случаев подчиняются различным соглашениям, то горизонтальные редко регулируются чем-либо вообще.

Зачастую подобные взаимоотношения подчиняются негласным неформальным правилам внутри игрового сообщества (внутриигровыми обычаями). Однако система обычаев является ненадежной, поскольку ничем не санкционирована, и в случае неправомерных действий кого-либо из игроков привлечение его к ответственности будет затруднительным. Известны случаи, когда одни пользователи игр неправомерно завладевали виртуальным имуществом других пользователей путем обмана и злого умысла⁵.

На данный момент за правонарушения в игровой среде пользователь может понести ответственность только в случае ее применения разработчиком или же администратором игры. Как одну из мер, в пример можно привести «запрет на дальнейшее пользование игровым продуктом» [5, с. 7], что для игрока будет являться достаточно серьезной санкцией относительно масштабов самой многопользовательской онлайн-игры.

Однако, если рассматривать возможность разработки и законодательного закрепления юридической ответственности нормами уголовного, административного или гражданского права, ключевым препятствием представляется потенциальное возникновение двойной ответственности, что противоречит принципам российского права.

Таким образом, представляется затруднительными разработка и определение юридической ответственности относительно цифровых правоотношений на почве виртуальной (игровой) собственности.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В современном мире новейшие технологии проникают во все уровни общественной жизни, преобразуя все аспекты социума. В соответствии с этим возникает и новый вид

⁴ Your Story Interactive. “Terms of use agreement” [Электронный ресурс]. – URL: <https://yourstoryinteractive.com/en/terms-of-use> (дата обращения: 21.08.2024).

⁵ Как воруют скины и аккаунты // Valve Corporation [Электронный ресурс]. – URL: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?l=english&id=1614288404> (дата обращения: 22.08.2024).

правоотношений — цифровые правоотношения, затрагивающие различные взаимодействия субъектов по поводу информационных явлений. На данный момент не существует однозначной позиции насчет регулирования этого вида правоотношений, а также их отдельных элементов. Такая ситуация вызывает ряд проблем.

В качестве возможных решений для возникающих неопределенностей можно выдвинуть следующие предложения. Во-первых, следует интегрировать понятие «цифровые объекты» в систему отечественного законодательства. Это позволит обеспечить положение подобных объектов в качестве правовых. Во-вторых, необходимо урегулировать внутриигровые правоотношения, чтобы гарантировать возможность правовой защиты субъектам таких отношений. Отсутствие такой возможности ведет к потенциальному злоупотреблению правом как администраторов игровых платформ, так и самих игроков. В-третьих, следует рассмотреть возможность закрепления юридической ответственности за совершение правонарушений, касающихся виртуальной собственности.

Таким образом, нормативное правовое регулирование цифровых правоотношений в общем и виртуальной собственности в частности позволит обеспечить необходимый уровень правовой защиты различным субъектам цифровых правоотношений, а также избежать правовых пробелов в современном законодательстве.

Литература

1. *Архипов В. В.* и др. Компьютерные игры в юридических исследованиях: к вопросу о предпосылках модели регулирования // Вестник Санкт-Петербургского университета. Право. — 2023. — Т. 14. — № 1. — С. 5–21.
2. *Аюшеева И. З.* Цифровые объекты гражданских прав // Lex russica. — 2021. — Т. 74. — № 7. — С. 32–43.
3. *Головкин Р. Б.* Цифровая форма правоотношений // Вестник Владимирского юридического института. — 2021. — № 1 (58). — С. 129–134.
4. *Ефимова Л. Г.* Виды правоотношений, возникающих на платформе Blockchain // Вестник Университета имени О. Е. Кутафина. — 2020. — № 8 (72). — С. 16–26.
5. *Каткова М. М., Сурьянинова П. А.* Виртуальная собственность в компьютерных играх: проблемы регулирования в российском законодательстве // Труды по интеллектуальной собственности. — 2022. — Т. 43. — № 4. — С. 91–100.
6. *Кириллова Е. А., Зулфугарзаде Т. Э., Метелёв С. Е.* Институт цифровых прав в гражданском праве России // Правоприменение. — 2022. — Т. 6. — № 1. — С. 245–256.
7. *Новиков И. В.* Виртуальная собственность: перспективы регулирования // Вопросы российской юстиции. — 2019. — № 1. — С. 789–804.
8. *Рябов А. К.* Гражданско-правовое регулирование массовых многопользовательских онлайн-игр в Российской Федерации // Цифровые технологии и право: сборник научных трудов II Международной научно-практической конференции (г. Казань, 22 сентября 2023 г.) / Под ред. И. Р. Бегишева, Е. А. Громовой, М. В. Залоило, И. А. Филипповой, А. А. Шутовой. В 6 т. Т. 3. — Казань: Изд-во «Познание» Казанского инновационного университета, 2023. — 424 с.
9. *Bai C. et al. (2020) Industry 4.0 technologies assessment: A sustainability perspective // International journal of production economics. — Vol. 229. — P. 107776.*
10. *Muijen G. (2019) Property rights in virtual objects [Электронный ресурс]. — URL: <https://arno.uvt.nl/show.cgi?fid=139050>*

References

1. Arkhipov V. V. et al. Computer games in legal research: to the question of the prerequisites of the regulation model // Vestnik of St. Petersburg University. Law. – 2023. – Vol. 14. – No. 1. – Pp. 5–21.
2. Ayusheeva I. Z. Digital Objects of Civil Rights [Cyfrovye objekty gragdanskyh prav] // Lex russica. – 2021. – Vol. 74. – No. 7. – Pp. 32–43.
3. Golovkin R. B. (2021) Digital Form of Legal Relations [Cyfrovaya forma pravootnosheniy] // Vestnik Vladimirskogo yuridicheskogo instituta. – No. 1 (58). – Pp. 129–134.
4. Efimova L. G. (2020) Types of Legal Relations Arising on the Blockchain Platform [Vidy pravootnosheniy voznikaushih ns platforme blockchain] // Vestnik of O. E. Kutafin University. – No. 8 (72). – Pp. 16–26.
5. Katkova M. M., Suryaninova P. A. (2022) Virtual Property in Computer Games: Problems of Regulation in Russian Legislation [Virtualnaya sobstvennost v komputernykh igrakh: problem regulirovania v rossiyskom zakonodatelstve] // Labour on Intellectual Property. – Vol. 43. – No. 4. – Pp. 91–100.
6. Kirillova E. A., Kirillova E. A., Zulfagarzadeh T. E., Metelev S. E. (2022) Institute of Digital Rights in the Civil Law of Russia [Institut cyfrovyyh prav v gragdanskom prave v Rossii] // Pravoprimereneniye. – Vol. 6. – No. 1. – Pp. 245–256.
7. Novikov I. B. (2019) Virtual Property: Prospects of Regulation [Virtualnaya sobstvennost: prospect regulirovania] // Issues of Russian justice. – No. 1. – Pp. 789–804.
8. Ryabov A. K. Civil Rights Regulation of Mass Multiple User Online Games in Russian Federation [Gragdansko-pravovoe regulirovanie massovykh mnogopolzovatelskykh onlajn igr v Rossiysloy Federacii] // Digital Technologies and Law: Collection of scientific papers of the II International Scientific and Practical Conference (Kazan, 22 September 2023) / Edited by I. R. Begishev, E. A. Gromova, M. V. Zaloilo, I. A. Filipova, A. A. Shutova. – In 6 vol. Vol. 3. – Kazan: Izdvo “Poznanie” Kazan Innovation University, 2023. – 424 p.
9. Bai C. et al. (2020) Industry 4.0 technologies assessment: A sustainability perspective // International journal of production economics. – Vol. 229. – P. 107776.
10. Muijen G. (2019) Property Rights in Virtual Objects [Electronic resource]. URL: <https://arno.uvt.nl/show.cgi?fid=139050>

Для цитирования:

Мухатдинова А. Г. Феномен виртуальной собственности в контексте цифровых правоотношений // Новизна. Эксперимент. Традиции (Н.Экс.Т). – 2024. – Т. 10. – № 4 (28). – С. 40–47.