

DOI: <https://doi.org/10.23670/IRJ.2023.135.58>

ВНУТРИИГРОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ НА ПЛАТФОРМАХ ЦИФРОВОЙ ДИСТРИБУЦИИ В РАМКАХ ГРАЖДАНСКОГО ПРАВА

Научная статья

Сальников Д.Е.^{1,*}, Прибыткова М.Р.²

¹ ORCID : 0009-0006-8953-558X;

² ORCID : 0009-0001-9933-745X;

^{1,2} Российский государственный университет правосудия, Челябинск, Российская Федерация

* Корреспондирующий автор (danil45rus3[at]mail.ru)

Аннотация

В данной статье рассматриваются внутриигровые предметы, в том числе и онлайн-игры, в рамках российского гражданского права. Проводится анализ положений пользовательского соглашения такой платформы цифровой дистрибуции многопользовательских онлайн-игр, как Steam, и норм Гражданского кодекса Российской Федерации. Авторами анализируется российская судебная практика по спорам, вытекающих из данных правоотношений. Также определяется принадлежность внутриигрового предмета к категории имущества гражданского права. Отмечается отсутствие полноценной законодательной базы данного правового института, предлагается путь решения по урегулированию данных правоотношений, путем создания правовых норм, определяющих статус внутриигровых предметов и онлайн-игр на платформах цифровой дистрибуции.

Ключевые слова: внутриигровые предметы, онлайн-игра, объект гражданского права, имущество.

IN-GAME ITEMS ON DIGITAL DISTRIBUTION PLATFORMS WITHIN THE CIVIL LAW FRAMEWORK

Research article

Salnikov D.Y.^{1,*}, Pribitkova M.R.²

¹ ORCID : 0009-0006-8953-558X;

² ORCID : 0009-0001-9933-745X;

^{1,2} Russian State University of Justice, Chelyabinsk, Russian Federation

* Corresponding author (danil45rus3[at]mail.ru)

Abstract

This article examines in-game items, including online games, within the framework of Russian civil law. The provisions of the user agreement of such a digital distribution platform for multiplayer online games as Steam, and the norms of the Civil Code of the Russian Federation, are analysed. The authors analyse the Russian judicial practice on disputes arising from these legal relations. It also defines the belonging of in-game items to the category of civil law property. The absence of a comprehensive legislative base of this legal institution is noted, the authors propose a way to resolve these legal relations by creating legal norms that determine the status of in-game items and online games on digital distribution platforms.

Keywords: in-game items, online game, civil law object, property.

Введение

С цифровизацией и компьютеризацией общества появляется необходимость в урегулировании правоотношений, вытекающих из данных процессов. В современном мире огромную популярность обрели многопользовательские компьютерные игры и, как следствие, из-за этого на мировом рынке появились платформы цифровой дистрибуции. Под платформами цифровой дистрибуции понимаются такие интернет площадки, на которых есть возможности, без какого-либо материального носителя, осуществить процесс скачивания цифрового контента, а также приобрести внутриигровые предметы и услуги. Наиболее популярными платформами цифровой дистрибуции в сфере многопользовательских онлайн игры являются: Steam, Origin, Epic Games Store. К примеру, в 2023 году количество онлайн пользователей на площадке Steam достигло свыше 33,5 млн. [1]. На вышеуказанных площадках предоставляется возможность зарегистрированным пользователям приобрести не только игры, но и внутриигровые предметы.

Деятельность игроков регулируется внутренней политикой платформы, однако, кроме политики самой платформы, никакими иными законами в Российской Федерации платформы цифровой дистрибуции не регулируются. Поскольку на данных платформах можно приобретать игры и игровой инвентарь, возникает вопрос об отнесении игр и внутриигровых предметов к категории имущества и применению к ним норм гражданского права.

Основная часть

Чтобы стать пользователем платформы цифровой дистрибуции необходимо создать личный аккаунт и «подписать» пользовательское соглашение с правообладателем. Некоторые платформы при регистрации требуют введения персональных данных, а затем для покупки игр или различных внутриигровых предметов ввести данные карты. В рамках интернет-платформ цифровой дистрибуции необходимо понимать что подразумевается под термином «внутриигровой предмет». Внутриигровой предмет – это предмет атрибутики, который как-либо влияет на характеристики персонажа или игровой процесс, который можно получить бесплатно в игре, выполняя какие-то

поставленные задачи и задания или приобрести за денежные средства [2]. Таким образом, зарегистрированный пользователь имеет право на пользование аккаунтом, но тогда возникает вопрос о том, можно ли отнести аккаунт и предметы инвентаря к категории имущества, согласно гражданскому законодательству.

Проанализировав статью 128 ГК РФ [3], на первый взгляд, можно прийти к выводу, что игровой аккаунт и виртуальные предметы относятся к категории имущества, поскольку они являются нематериальной собственностью человека, а значит нормы гражданского законодательства должны действовать на данную категорию имущества. Однако, на примере цифровой платформы Steam, изучив «Соглашение подписчика Steam», следует отметить следующее [4]: «После завершения регистрации учетной записи пользователя Steam Вы становитесь подписчиком... под термином «Подписки» в настоящем Соглашении понимаются права доступа», т.е. права владения аккаунтом после регистрации на цифровой платформе отсутствует. Пользователь имеет лишь право пользования аккаунтом и всем внутриигровым сегментом, а не право собственности. Из этого можно сделать вывод, что аккаунт и внутриигровые предметы не являются имуществом игрока. Стоит обратить внимание, что некоторые пользователи подобных площадок, в особенности Steam, придерживаются мнения о том, что они могут не только приобрести определенные внутриигровые предметы за денежные средства у правообладателя, но и совершить обратную продажу предметов другим пользователям за денежные средства, например, виртуальные облики оружия Counter-Strike: Global Offensive или облики персонажей в игре Dota 2 [5]. Однако это мнение ошибочно, поскольку правообладатель в своем пользовательском соглашении ставит четкие рамки регулирования оборота внутриигрового рынка, предлагаемых им предметов и услуг, следовательно, оборот регулируется только внутри самой площадки и не подразумевает обратной конвертации в денежные средства.

Иными словами, правообладатель предлагает пользователю заключить оферту, по которой пользователь не является собственником аккаунта и всех вещей, находящихся на аккаунте, а взять под личное пользование аккаунт. Пользователь лишь может выразить свой акцепт, то есть выразить полное согласие со всеми условиями пользовательского соглашения или целиком отказаться от него [6].

В российской судебной практике существуют примеры разрешения споров, вытекающих из данных правоотношений. К примеру, обращаясь к судебной практики Московского городского суда от 20.05.2019 по делу №33-21065/2019 и №33-24464 от 14.07.2015 г., можно выделить следующие аспекты [7]:

1) суд признал требования при регистрации аккаунта, поскольку каждый имеет право зарегистрировать аккаунт, но гражданин должен принять условия пользовательского соглашения, правил и законов игры, либо полностью отказаться от оферты;

2) суд признал многопользовательскую онлайн-игру игрой в рамках п. 1, ст. 1062 ГК РФ, следовательно, требования пользователя принявшего правила оферты правообладателя не подлежат судебной защите и данные правоотношения регулируются пользовательским соглашением (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 пункте 5 статьи 1063 ГК РФ);

3) суд признал ограниченный оборот внутриигровых валют и предметов в силу их нематериального характера, следовательно, они не подлежат обратной конвертации и денежной оценки. Поэтому они могут быть использованы только в самой игре в рамках пользовательского соглашения правообладателя и пользователя.

Стоит отметить, что деятельность платформ цифровой дистрибуции в Российской Федерации никак не регламентирована. Всем, чем может руководствоваться пользователь – это пользовательское соглашение цифровой платформы и некоторыми общими положениями Гражданского кодекса. К примеру, платформа цифровой дистрибуции Steam, в пользовательском соглашении указывает, что при запрете онлайн-игр, азартных игр, и прочих, на территории страны, где находится пользователь, он немедленно должен прекратить использование игры и услуг Steam [8]. Особое внимание следует уделить возможностям действиями правообладателя по пользовательскому соглашению. На примере платформы Steam, правообладатель не несет никакой ответственность, если произойдет любая неисправность с программным и аппаратным обеспечением, также действия пользователя на его территории будут признаны незаконными, если пользователь утратит доступ к аккаунту и так далее.

Правообладатель может совершить следующие действия за нарушение правил пользования платформой [8]:

- 1) ограничить пользователю пользование почтой;
- 2) принудительно переименовать игрока, персонажа, предмет, если название противоречит политике платформы;
- 3) изъять предметы, внутриигровую валюту и другое;
- 4) ограничить доступ или полностью прекратить доступ пользователю к сайту;
- 5) расторгнуть пользовательское соглашение.

Пользователь не может совершать какие-либо действия с приобретенными им играми, предметами, музыкой и прочим без письменного разрешения правообладателя. Иными словами, пользователь не имеет право ни на что, кроме как право пользования онлайн-игрой и полученными предметами [9].

Заключение

Обобщая выше сказанное, следует отметить, что внутриигровые предметы не признаются имуществом в рамках российского гражданского права, также сам правообладатель не дает пользователю права собственности на приобретенные им внутриигровые предметы, в том числе и игры.

Таким образом, в законодательстве Российской Федерации сфера деятельности платформ цифровой дистрибуции многопользовательских онлайн игр, в особенности внутриплатформенных товаров и услуг, предлагаемых правообладателем, является еще не сформированным правовым институтом. Судебная практика Российской Федерации охватывает лишь малую часть правоотношений, вытекающих из данной сферы, поэтому нельзя назвать ее полноценной и единообразной. Законодательству следует обратить внимание на полноценное урегулирование ранее

упомянутой сферы, а именно создание дефинитивных норм, определяющих правовой статус внутриигровых предметов и онлайн-игр на платформах цифровой дистрибуции [10].

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Мхитарян Л.Ю., Пермский государственный национальный исследовательский университет, Пермь, Российская Федерация
DOI: <https://doi.org/10.23670/IRJ.2023.135.58.1>

Conflict of Interest

None declared.

Review

Mkhitaryan L.Y., Perm State National Research University, Perm, Russian Federation
DOI: <https://doi.org/10.23670/IRJ.2023.135.58.1>

Список литературы / References

1. Steam DB: official site. — URL: <https://steamdb.info/app/753/charts/> (accessed: 13.07.2023).
2. Гаразовская Н.В. Виртуальное имущество в играх: перспективы правового регулирования / Н.В. Гаразовская // E-SCIO. — 2020. — 4(43). — с. 276-290. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=42818384> (дата обращения: 13.07.2023).
3. Российская Федерация. Законы. Гражданский кодекс Российской Федерации : от 30 ноября 1994 г. № 51-ФЗ : [принят Государственной думой 21 октября 1994 г.]. — [32-е изд.]. — М.: Собрание законодательства РФ., 1994.
4. Steam Community: official site. — URL: <https://steamcommunity.com/> (accessed: 18.07.2023).
5. Савельев А.И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх / А.И. Савельев // Вестник гражданского права. — 2014. — 1(14). — с. 127-150. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=21968844> (дата обращения: 17.07.2023).
6. Байбак В.В. Договорное и обязательственное право (общая часть) постатейный комментарий к статьям 307-453 Гражданского кодекса Российской Федерации / В.В. Байбак, Р.С. Бевзенко, О.А. Беляева. — Москва: Логос, 2017. — 1120 с.
7. Апелляционное определение Московского городского суда от 20 марта 2019 г. № 33-13196/2019 // Официальный сайт Московского городского суда. — URL: <https://mos-gorsud.ru/mgs/services/cases/appeal-civil/details/37a98e38-e80c-40ab-b0ed-8f42379d50dd> (дата обращения: 15.07.2023).
8. User Agreement: Steam. — URL: https://store.steampowered.com/eula/290730_eula_0?eulaLang=russian (accessed: 15.07.2023).
9. Останина Е.А. Основание присоединения к многопользовательской онлайн игре — договор с участием потребителей / Е.А. Останина // Право в сфере Интернета / под ред. М.А. Рожкова. — Москва: Статут, 2018. — с. 311-345. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=36521788> (дата обращения: 17.07.2023).
10. Латухина В.С. Право виртуальных миров: новые объекты гражданских прав / В.С. Латухина // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. — 2016. — 1. — с. 245-252. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=27380624> (дата обращения: 17.07.2023).

Список литературы на английском языке / References in English

1. Steam DB: official site. — URL: <https://steamdb.info/app/753/charts/> (accessed: 13.07.2023).
2. Garazovskaja N.V. Virtual'noe imuschestvo v igrakh: perspektivy pravovogo regulirovanija [Virtual Property in Games: Prospects for Legal Regulation] / N.V. Garazovskaja // E-SCIO. — 2020. — 4(43). — p. 276-290. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=42818384> (accessed: 13.07.2023). [in Russian]
3. Rossijskaja Federacija. Zakony. Grazhdanskij kodeks Rossijskoj Federatsii [Russian Federation. Laws. Civil Code of the Russian Federation] : № 51-FZ dated November 39, 1994 : [accepted by State Duma on October 21, 1994]. — [32 edition]. — М.: Collection of Legislation of the Russian Federation, 1994. [in Russian]
4. Steam Community: official site. — URL: <https://steamcommunity.com/> (accessed: 18.07.2023).
5. Savel'ev A.I. Pravovaja priroda virtual'nyh ob'ektov, priobretaemyh za real'nye den'gi v mnogopol'zovatel'skih igrakh [Legal Nature of Virtual Objects Purchased for Real Money in Multiplayer Games] / A.I. Savel'ev // Vestnik grazhdanskogo prava [Bulletin of Civil Law]. — 2014. — 1(14). — p. 127-150. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=21968844> (accessed: 17.07.2023). [in Russian]
6. Bajbak V.V. Dogovornoe i objazatel'stvennoe pravo (obschaja chast') postatejnyj kommentarij k stat'jam 307-453 Grazhdanskogo kodeksa Rossijskoj Federatsii [Contract and Obligation Law (general part) article-by-article commentary on articles 307-453 of the Civil Code of the Russian Federation] / V.V. Bajbak, R.S. Bevenko, O.A. Beljaeva. — Moscow: Logos, 2017. — 1120 p. [in Russian]
7. Apellyacionnoe opredelenie Moskovskogo gorodskogo suda ot 20 marta 2019 g. № 33-13196/2019 [Appeal ruling of the Moscow City Court dated March 20, 2019 № 33-13196/2019] // Official website of the Moscow City Court. — URL: <https://mos-gorsud.ru/mgs/services/cases/appeal-civil/details/37a98e38-e80c-40ab-b0ed-8f42379d50dd> (accessed: 15.17.2023). [in Russian]
8. User Agreement: Steam. — URL: https://store.steampowered.com/eula/290730_eula_0?eulaLang=russian (accessed: 15.07.2023).
9. Ostanina E.A. Osnovanie prisoedinenija k mnogopol'zovatel'skoj onlajn igre — dogovor s uchastiem potrebitelej [The Basis for Joining the Multiplayer Online Game is an Agreement with the Participation of Consumers] / E.A. Ostanina //

Internet Law / edited by M.A. Rozhkov. — Moscow: Statut, 2018. — p. 311-345. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=36521788> (accessed: 17.07.2023). [in Russian]

10. Latuhina V.S. Pravo virtual'nyh mirov: novye ob'ekty grazhdanskih prav [The Law of Virtual Worlds: New Objects of Civil Rights] / V.S. Latuhina // Mezhdunarodnyj zhurnal gumanitarnyh i estestvennyh nauk [International Journal of the Humanities and Natural Sciences]. — 2016. — 1. — p. 245-252. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=27380624> (accessed: 17.07.2023). [in Russian]