

Правовая природа "виртуальной собственности" как объекта гражданских прав

Горохова Ольга Николаевна

Студент (бакалавр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Юридический факультет, Москва, Россия

E-mail: olg.gorohova2016@yandex.ru

1. Актуальность проблемы "виртуальной собственности" в РФ.

В настоящее время прослеживается тенденция к совершенному новому типу правовых отношений - отношения по поводу "виртуальной собственности" на реальную валюту. Например, в ролевых онлайн играх MMORPG, в которых участники приобретают виртуальные вещи для игры за настоящие деньги. Однако часто происходят кражи таких вещей, могут заблокироваться сервера.[1] И в результате игрок теряет не только своеобразие преимущество в игре, но и свой заработок. Дошла ли проблема правоотношений по поводу "виртуальной собственности" за реальную валюту до такого критического момента, что её необходимо особо закрепить в отечественном законодательстве или объекты "виртуальной собственности" уже регулируется ГК РФ?

2. "Виртуальная собственность" — обычная вещь, объект интеллектуального права или новый вид собственности?

С одной стороны, некоторые ученые-цивилисты считают, что "виртуальную собственность" возможно отнести к обычной собственности, но только в виртуальном пространстве. Согласно статье 130 ГК РФ п. 2, движимыми вещами являются вещи, не относящиеся к недвижимости, включая деньги и ценные бумаги.[9] "Виртуальная собственность" не относится к недвижимости, следовательно, это движимая вещь. Думается, вряд ли их позицию можно считать абсолютно верной. С другой стороны, виртуальная собственность создаётся реальными людьми, является продуктом деятельности разума человека, то есть объектом его интеллектуальных прав. Согласно статье 128 Гражданского кодекса РФ, к объектам гражданских прав относятся интеллектуальные права. Кроме того, зачастую игровые компании отрицают право собственности на виртуальные объекты в игре участников, поскольку в противном случае владельцы могут понести значительные убытки.[8] Плата же признаётся аналогом пожертвования. Однако ни та, ни другая собственность не отражают концепцию "виртуальной собственности", поэтому, возможно, необходимо внести такое понятие в ГК РФ.[2] Например, такой собственностью можно пользоваться только в виртуальном пространстве, её нельзя осязать, трудно доказать своё право на владение, пользование, распоряжение ввиду сложности объекта.

3. Механизм защиты виртуальной собственности в РФ

В настоящее время количество киберпреступлений увеличивается с каждым годом.[3] Если исходить из статьи 35 К РФ, гласящей, что право частной собственности охраняется законом и закрепляющей охрану законом права частной собственности и статьи 1 ГК РФ, в которой в РФ признаётся неприкосновенность собственности, то ясно видно, что в РФ охраняются все виды частной собственности, в том числе, предполагаю, и виртуальная. То есть если относить виртуальную собственность как к движимому имуществу, интеллектуальной собственности, так и к особому виду, её всё равно будет защищать закон. Но к кому нужно обращаться при нарушении прав собственности в игровую компанию или в суд? По моему мнению, необходимо чётко обозначить одинаковую позицию владельцев игр на собственность, разделить компетенцию компаний и судов, закрепить открытым пе-

речнем.

4. Понятие виртуальной собственности в зарубежных странах

Виртуальную собственность признают во многих странах. Например, в Японии (Гражданский кодекс Японии), Корее, Тайване (Постановление от 23 ноября 2011 г.) [7], частично в США. "Виртуальная собственность", несмотря на невозможность её осязать, согласно законодательству США, обладает потенциальной или действительной коммерческой ценностью [5], поскольку люди платят реальную валюту за её использование.[6] Но и в подобной системе есть проблемы: жалобы игроков, касающиеся "виртуальной собственности", не были признаны судом в большинстве стран из-за недостаточности оснований и доказательств истца, позиции владельцев игры и судей. Считаю, что за рубежом гораздо в большей степени урегулирован этот вопрос[4], поэтому и РФ необходимо, изучив опыт стран, обратить на это внимание, поскольку в России проблемы значительно серьезнее. В ГК РФ вообще нет понятия 'виртуальная собственность', суды не воспринимают подобные правоотношения всерьёз, а игровые компании, пользуясь этим, извлекают материальную выгоду из участников.

5. Рекомендации по совершенствованию гражданского законодательства

"Права собственности" на виртуальные вещи должны регулироваться законодательством в полном объёме, поскольку только тогда право сможет выполнить свое социальное назначение по регулированию общественных отношений, только так права субъектов гражданских правоотношений, складывающихся по поводу "виртуальной собственности", будут защищены законом, только так данный институт может получить реальное развитие в российском праве. Необходимо внести понятие виртуальной собственности в перечень объектов гражданских прав, а именно в статью 128 ГК РФ. Кроме того, я бы ввела отдельную главу, которая должна включать как минимум понятие виртуальной собственности, ее содержание, а также регулировать вопросы, связанные с ее защитой и участием в гражданском обороте.

Источники и литература

- 1) Архипов В.В. Виртуальная собственность: системные правовые проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр // "Закон 2014, N 9
- 2) Савельев А. И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх //"Вестник гражданского права 2014, N 1
- 3) Семенюта Б. Онлайн-игры: правовая природа отношений // Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права. 2014. N 8.
- 4) Bartle R.A. Pitfalls of Virtual Property. The Themis Group, 2004.
- 5) Virtual economies need clarification, not more taxes // Joint Economic Committee, October 17, 2006
- 6) <https://www.irs.gov/Businesses/Small-Businesses-&Self-Employed/Tax-Consequences-of-Virtual-World-Transactions>
- 7) <http://www.moj.gov.tw/mp095.html>
- 8) https://pw.mail.ru/docs/license_agreement.html
- 9) Гражданский кодекс Российской Федерации : часть 1 // Собр. законодательства Рос. Федерации. – 1994. – № 32. – Ст. 3301.