

УГОЛОВНО-ПРАВОВЫЕ ПРОБЛЕМЫ ПРОТИВОДЕЙСТВИЯ ПРЕСТУПНОСТИ

CRIMINAL LAW PROBLEMS OF CRIME COUNTERACTING

Научная статья

УДК 343.7; 347.21

DOI 10.17150/2500-4255.2021.15(6).744-755

ПРОБЛЕМЫ УГОЛОВНО-ПРАВОВОЙ ОХРАНЫ ВИРТУАЛЬНОГО ИГРОВОГО ИМУЩЕСТВА

П.П. Степанов, М.А. Филатова

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, г. Москва, Российская Федерация

Информация о статье

Дата поступления

2 августа 2021 г.

Дата принятия в печать

29 ноября 2021 г.

Дата онлайн-размещения

28 декабря 2021 г.

Ключевые слова

Виртуальное игровое имущество;
преступления против собственности;
хищение; компьютерные
преступления; тест магического
круга; лицензионное соглашение с
конечными пользователями

Аннотация. Исследование правового регулирования отношений, складывающихся в виртуальном пространстве, вызывает все больший интерес в доктрине. Соответствующие работы в отечественной и зарубежной литературе можно встретить по разным отраслям: гражданскому, налоговому, трудовому праву, международному гуманитарному праву, криминологии.

Криминологические исследования основаны в том числе на анализе социокультурных аспектов: того, как поведение в игре отражается на «культурной нормализации» подобного поведения в действительности, проблем и границ разрешенного применения насилия. В то же время актуальной становится проблема посягательств на виртуальное игровое имущество. Обусловлено это в первую очередь тем, что владение игроком виртуальной собственностью может оказывать влияние на реальность в виде последствий — юридических и экономических. Вторая причина связана с отсутствием в большинстве юрисдикций регулирования оснований возникновения прав собственности (или иных вещных прав) на игровое имущество у пользователей, что осложняет привлечение к ответственности за преступления в отношении рассматриваемого предмета, а для некоторых стран делает невозможным в силу привязки уголовно-правовой охраны к позитивному законодательству.

Наиболее верным, по мнению авторов, является подход к вопросу через призму преступлений против собственности, а не компьютерных преступлений (или, точнее, не только их). При этом очевидно, что проблемы квалификации таких деяний как хищений в виртуальном пространстве основаны на понимании предмета хищения и иных его признаков, в связи с чем анализ проводится преимущественно в контексте сопоставления правовой природы виртуального игрового имущества и потенциального соответствия ее признакам хищения. Формулируются основные концепции правовой природы виртуального игрового имущества, которые анализируются на предмет применимости для целей уголовного права. Предлагаются основные пути развития права, необходимые для эффективной уголовно-правовой защиты такого имущества: расширение признаков хищения, что иллюстрируется в работе примерами из зарубежной практики, или конструирование самостоятельного режима правовой защиты для цифровых аспектов имущественных отношений.

Original article

PROBLEMS OF PROTECTING VIRTUAL GAME PROPERTY BY MEANS OF CRIMINAL LAW

Pavel P. Stepanov, Maria A. Filatova

Lomonosov Moscow State University, Moscow, the Russian Federation

Article info

Received

2021 August 2

Accepted

2021 November 29

Available online

2021 December 28

Abstract. The legal regulation of social relations in virtual reality is attracting an increasing attention of scholars. There are corresponding Russian and foreign publications concerning different branches of law: civil, tax, labor, international humanitarian, and criminology.

Criminological research is based, among other things, on the analysis of sociocultural factors: how online gaming behavior influences the «cultural normalization» of similar behavior in the real world, the problems and boundaries of permitted violence. At the same time, the problem of infringements on virtual game property is becoming

© Степанов П.П., Филатова М.А., 2021

Keywords

Virtual game property; offences against property; theft; cybercrimes; magic circle test; End User Licensing Agreement

more urgent. The first reason for this is the fact that the possession of virtual property can have legal and economic consequences in the real world. The second reason is connected with the absence, in most jurisdictions, of the legal regulation of the emerging property rights (or other «rights in rem») to game property, which hinders prosecution for crimes against it, or makes it impossible in some countries where criminal law protection is linked to positive legislation.

The authors believe that it is best to view these crimes as offences against property, and not cybercrimes in the narrow sense of the word. It is obvious that the problems of defining the crime of theft in the virtual space are connected with the understanding of the object and other features of theft, and the analysis thus mainly focuses on comparing the legal nature of virtual game property with how it corresponds to the features of theft in the current legislation. Key concepts of the legal nature of virtual game property are formulated, which are then analyzed from the standpoint of their applicability in criminal law. According to the authors, there are two main ways to solve the problem of virtual game property protection: either, following the approaches found in foreign practice, the definition of theft should be broadened, or the legal protection regime *sui generis* should be created to deal with the protection of all cyber aspects of property relations.

В настоящее время все более очевидна необходимость расширения уголовно-правового запрета в целях охраны виртуального игрового имущества, под которым понимаются предметы, выделяемые в игре в качестве такового: к ним относятся аватары¹ и иное имущество, приобретаемое в процессе игры (например, оружие, амулеты, карты и пр.). Можно выделить несколько основных причин для такой охраны.

1. Последствия ситуаций внутри игры могут оказывать влияние на реальность. Данный тезис выступает, на наш взгляд, одновременно причиной и условием вторжения права в сферу виртуальной реальности. Его оформление является продолжением «теста магического круга» (Magic Circle test), сформулированного Б.Т. Дюранске [1]. Термин «магический круг» использовался и ранее, в частности в посвященной исследованию игр в культуре работе Й. Хёйзинги «Homo Ludens» («Человек играющий», 1938), в которой автор пишет о «подлинном магическом круге, игровом пространстве» [2; 3]. Б.Т. Дюранске развивает термин, разрабатывая тест для применения в качестве процессуальной теории в американском суде.

Суть концепции заключается в том, что игровое и виртуальное пространство отделено «магическим кругом» от реальности, и последняя не должна испытывать негативные последствия происходящего в первом. Правовое регулирование не требуется, если (и пока) все происходит только внутри игры и все подчиня-

ется ее правилам [4]: люди специально играют в игры, чтобы попробовать то, чего в реальной жизни они сделать не могут. Так, многими играми предусмотрены роли пиратов, убийц, воров и т.п. С точки зрения криминологии именно поэтому внутриигровое пространство становится особым предметом исследования. Так, можно встретить утверждения, что в онлайн-играх мы более «аутентичны себе», более реальны, чем в мире, где наше поведение ограничено социальными нормами [5, p. 1297].

Когда внутри игры происходит ситуация, последствия которой оказывают воздействие на реальный мир или лицу причиняется вред в реальности, «магический круг» разрывается. В таких случаях очевидно наличие общественной опасности и необходимо обращаться к праву. «Деятельность, имеющая место в виртуальном мире, подчиняется праву реального мира в том случае, если пользователь, участвующий в данной деятельности, во время ее осуществления разумно осознает или должен разумно осознавать, что она влечет последствия для реального мира» [6]. Применительно к владению игроком виртуальной собственностью в литературе делается акцент на экономических и юридических последствиях [7].

Указанные концепция и тест не являются аксиоматическими для исследователей, занимающихся проблематикой игрового имущества как предмета хищения. Некоторые авторы предлагают делать акцент не на том, какие правила относятся к реальным, а какие — к виртуальным ценностям, а на том, с какими из действий со стороны других пользователей был согласен игрок как член сообщества, играющего в ту или

¹ Персонажи, которые используются игроком в игре, развиваются или в результате затраты сил и энергии их создателя, или с использованием средств, которые вкладываются им в эту игру.

иную игру. Утверждается, что не существует реального мира, отличного от виртуального, но существуют действия в виртуальном пространстве, которые превышают тот объем действий, на которые игрок (как и все другие игроки) дал свое реальное согласие. По мнению исследователей, различие между реальным и виртуальными мирами стремительно стирается, а концепция «магического круга» устарела [8]. Если лицо А. взламывает учетную запись Б. и удаляет виртуального персонажа Б., то предмет является виртуальным, процесс — электронным, а последствия — реальными; если же лицо А., используя своего виртуального персонажа и виртуальный пистолет, убивает персонажа Б., то предмет вновь виртуальный, процесс также электронный, но последствия на этот раз лишь виртуальные. Разница состоит в том, что первое «убийство» персонажа выходит за рамки согласия, которое Б. давал применительно к условиям игры, а второе «убийство» не выходит, поскольку допускается игрой и принято в сообществе игроков.

Другой пример связан с распространенными в виртуальном пространстве навязчивыми сексуальными предложениями, расцениваемыми в некоторых правовых порядках как сексуальное домогательство (некоторые платформы допускают возможность прикрепления различных изображений к своим сообщениям), а в ряде случаев они могут сопровождаться более или менее завуалированными угрозами применения насилия в случае отказа [там же]. И здесь имеет значение согласие пользователя, выражаемое, например, фактом нахождения в виртуальном сексуальном клубе. Если же лицо его покидает, демонстрируя отказ, продолжение угрожающих сообщений может влечь реальную ответственность за преследование или угрозы.

Владение игровым имуществом регулируется неоднородным массивом правил: соглашениями с пользователями, нормами сообщества, согласием игрока с первыми и вторыми, а также нормами законодательства конкретного правового порядка. Однако последнее должно применяться только тогда, когда деяние, совершенное в отношении игровых ценностей, не укладывается в соглашение, нормы игрового сообщества. Указанный подход представляется прогрессивным и, скорее всего, неизбежным.

Рассматриваемая причина криминализации неразрывно связана с такими особенностями современных игр, как вложение в них большо-

го количества денежных средств и возможность зарабатывать с их помощью. За 2019 г. в игровом пространстве было потрачено 152,1 млрд долл. (из них 1,8 млрд долл. — в России) [9, с. 64]. Игра Entropia Universe не раз попадала в «Книгу рекордов Гиннеса» в связи с приобретением виртуального имущества в ней за значительные суммы. В 2009 г. в рамках игры приобрели космическую станцию за 330 тыс. долл., в 2012 г. — остров за 2,5 млн долл.

Кроме того, разработчики игр стимулируют игроков вкладывать в игры денежные средства, в частности с помощью лут-боксов, т.е. наборов игровых артефактов, конкретные предметы в которых неизвестны до покупки и обладают разными характеристиками — могут выступать исключительно украшением, а могут обеспечивать победу в игре. С учетом игрового поведения лица разработчиками предусмотрены определенные стратегии, когда лучше всего предлагать игроку лут-брокс, чтобы он приобрел его с наибольшей вероятностью. Критическая оценка лут-боксов среди игроков получила в литературе название «купи, чтобы победить» («pay-to-win» criticism») [10, p. 3].

2. Вторым аргументом в пользу признания необходимости защиты виртуального игрового имущества уголовным правом является распространенность игр среди населения планеты в целом и в России в частности, международная популярность игр. По статистике, в виртуальных играх зарегистрировано до 2,5 млрд геймеров, т.е. потенциальными жертвами в данной сфере могут стать до трети населения Земли².

3. В качестве отдельного аспекта следует отметить тот факт, что, не получая правовой защиты, люди обращаются к самосуду как средству восстановления нарушенного права (интереса). Например, в Китае молодой человек (Qui Chengwei) дал на время попользоваться своему товарищу уникальный меч внутри игры, после чего последний продал меч на аукционе eBay. Поскольку заявление в правоохранительные органы было отклонено, молодой человек убил своего друга³.

² Number of video gamers worldwide in 2021, by region // Statista. URL: <https://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers> ; Number of Gamers Worldwide 2021/2022: Demographics, Statistics, and Predictions // FinancesOnline. URL: <https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide>.

³ Chinese gamer who killed over online game is sentenced // Videogamer. URL: <https://www.videogamer.com/news/chinese-gamer-who-killed-over-online-game-is-sentenced>.

4. Вопросы применения насилия в игровом пространстве все чаще поднимаются в криминологических исследованиях. При этом многие авторы указывают, что обусловлено насилие не только потребностью в физической разрядке или неудовлетворенностью в повседневной жизни, но и потребностью развивать своего персонажа, начиная с бедности и двигаясь вверх по социальной лестнице внутри игры [11, р. 749]. Такая тесная взаимосвязь между двумя мирами может иметь в долгосрочной перспективе сложные социокультурные последствия, когда паттерн игрового поведения будет перекладываться в реальность для решения стоящих в любом социуме задач.

Таким образом, в настоящее время игровой и реальный миры зачастую оказываются переплетены, в силу чего уже возникают судебные процессы по спорам, которые разворачиваются внутри игр. В свою очередь, разнообразие игровых пространств также велико: различным играм свойственны определенные особенности, и во многих вклад игрока выражен особенно сильно. Например, существуют многопользовательские онлайн-игры с предусмотренными сюжетными линиями. Такие игры, как *Entropia Universe*, *Ultima Online* и *Second Life*, фактически имитируют реальный мир; в игре *Second Life* есть возможность программирования особого компьютерного кода: в результате его создания и применения в игре появляется то, что изначально не было продумано самими создателями игры [12; 13, р. 25–26].

Перед рассмотрением вопроса о возможности непосредственно хищения виртуального игрового имущества целесообразно описать ключевые концепции регулирования отношений, связанных с данным имуществом, актуальные для разных отраслей права, поскольку нормы о хищении опираются на позитивное законодательство (в первую очередь гражданское).

1. Первая из них заключается в том, что право не должно вмешиваться в подобного рода отношения, поскольку это отношения игрового характера. Люди добровольно отказываются от любой правовой защиты, следовательно, применимо законодательство об азартных играх и пари. Эта концепция наиболее распространена в гражданско-правовой отечественной практике. Она актуализируется в ситуациях, когда игроки пытаются получить защиту в связи с блокировкой своего аккаунта, осуществляемой разработчиком в случае нарушения игроком соглашения, вне зависи-

мости от количества вложенных в продвижение аватаров реальных денежных средств. В одном из дел учетная запись истца была заблокирована ответчиком в связи с нарушением истцом правил игры. Суд указал, что наличие или отсутствие в действиях пользователя нарушений правил игры относится к организации игрового процесса, таким образом, требования истца, связанные с участием в игре, в силу п. 1 ст. 1062 ГК РФ не подлежат судебной защите⁴.

Очевидно, что данный подход не может быть использован для целей защиты виртуального игрового имущества от хищений.

2. Существует подход, согласно которому разработчик предоставляет услуги по использованию виртуального игрового пространства, игрового имущества. Он тесно связан с процессом налогообложения, поэтому применяется налоговыми органами, которые по одному из дел указали, что Mail.ru оказывает услуги по организации игрового процесса посредством предоставления дополнительного игрового функционала [14, с. 279–281]. Верховный Суд в 2015 г. поддержал позицию ответчика, указав, что продажа виртуального имущества является договором оказания платных услуг.

3. Приведенный выше подход налоговых органов переплетается с позицией, исходя из которой правовая природа в целом может быть выведена ad hoc на основе положений лицензионного соглашения. Так, в другом споре Mail.ru и ФНС последняя указала, что наличие в лицензионном соглашении условия о предоставлении физическим лицам права использования компьютерной игры свидетельствует о том, что игра является программой для ЭВМ, которая представляет собой совокупность данных и команд, порождающих аудиовизуальные изображения [там же, с. 280–281]. Таким образом, покупка объектов внутри игры — это предоставление на условиях простой неисключительной лицензии права использовать компьютерные игры.

Получают ли игроки права по положениям соглашений? Чаще всего правила получения и оборота внутриигрового имущества в массовых многопользовательских онлайн-играх (ММОГ) регулируются лицензионными соглашениями с

⁴ Дело № 02-4488/2018 : решение Чертан. район. суда г. Москвы от 7 дек. 2018 г. // Официальный портал судов общей юрисдикции города Москвы. URL: <https://mos-gorsud.ru/rs/chertanovskij/services/cases/civil/details/b2fac727-0490-443f-acb0-21306e0c6663?participants=wargaming>.

конечными пользователями (End User Licencing Agreement, EULA) или условиями предоставления услуг (Terms of Service, ToS), реже — кодексами поведения (Code of Conduct, CoC). Данные соглашения изначально предусматривались разработчиками как способ обеспечения защиты своего программного обеспечения от его воспроизведения и распространения его незаконных копий. С повсеместным развитием внутриигрового имущества и валюты разработчики используют эти лицензионные соглашения для сохранения всех прав собственности на объекты, находящиеся внутри их MMOG. Такие соглашения представляют собой набор условий, которые каждый игрок должен принять перед получением доступа к игре и обязуется соблюдать в ходе использования программного обеспечения.

В литературе такие договоры обычно называют click-wrap-соглашениями, т.е. такими договорами, которые заключаются пользователем с разработчиками путем щелчка мышью по «клавише» (чаще всего гиперссылке) «Я согласен». Они сопровождаются текстом такого договора и описанием ценовых и иных условий сделки⁵. Такие соглашения, как EULA, ToS или CoC, являются договорами присоединения, условия которых по общему правилу не подлежат обсуждению: они в единой форме предоставляются каждому потенциальному пользователю игры. В доктрине отмечается, что правообладатели сейчас чувствуют себя полностью защищенными от оспаривания условий таких договоров как по причине высокой стоимости юридической помощи, так и в связи с невысоким уровнем правовой грамотности [15, р. 455–456].

⁵ Российское право не содержит специальных положений, посвященных click-wrap-соглашениям, они подчиняются общим положениям о порядке заключения договоров (см., напр.: Дело № А70-17167/2019 : решение Арбитраж. суда Тюм. обл. от 18 дек. 2020 г. // СПС «КонсультантПлюс»). Выработан ряд обстоятельств, очевидно свидетельствующих о том, что «подпись щелчком мыши» подтверждает свободное волеизъявление потребителя (см.: Об особенностях click-wrap-соглашений : письмо Роспотребнадзора от 5 нояб. 2020 г. // Роспотребнадзор. URL: https://rospn.gov.ru/about/info/news/news_details.php?ELEMENT_ID=15893&phrase_id=3292986). Обязывающий характер неоспорим и в других юрисдикциях. Например, в 1998 г. Окружной суд штата Калифорния признал, что соглашения click-wrap должны считаться договорами, имеющими обязательную для сторон силу, а их положения должны подлежать судебной защите и исполнению (см.: Hotmail Corp. v. Van\$ Money Pie Inc., et al., 47 U.S.P.Q.2d 1020, 1998 WL 388389 (N.D.Cal.1998)).

Обсуждаемые лицензионные соглашения содержат положения, лишаящие пользователей прав на виртуальные объекты, которые они приобретают в MMOG-играх, включая аватара, виртуальный инвентарь и его содержимое (в том числе виртуальную игровую валюту). Анализ текстов большинства соглашений для современных MMOG-игр демонстрирует, что такие объекты принадлежат разработчикам (или лицензиарам). Исследователи отмечают, что столь односторонний характер соглашений, когда пользователи, «уплачивая» за инвентарь и виртуальную валюту временем, усилиями или реальной валютой, не получают на них прав, создает асимметричную, ущербную с моральной точки зрения ситуацию [16, р. 4].

Крупнейший онлайн-сервис цифрового распространения компьютерных игр Steam предусматривает в пользовательском соглашении⁶, что предоставляет подписчикам доступ к программным продуктам и к контенту. Под контентом в соглашении (EULA) понимаются среди прочего любые виртуальные объекты, обмен, продажа или покупка которых осуществляются на торговой площадке подписок Steam. Определяя правовой статус отношений с подписчиком относительно контента, разработчики предусмотрели, что передается именно право *пользования* контентом и услугами, а не вещные права, что передаваемое право не порождает ни титула, ни права собственности на контент. «Все права собственности и права интеллектуальной собственности... принадлежат компании Valve и (или) ее лицензиарам или лицензиарам аффилированных лиц»⁷.

Корейская компания NCSoft, разработчик MMORPG-вселенной Lineage 2, предусмотрела в соглашении следующее: «Мы предоставляем Виртуальные товары для использования в рамках предоставления Услуг. Мы не продаем вам какие-либо права или интересы в отношении Виртуальных товаров, а также не происходит обмена товарами или передачи права собствен-

⁶ Соглашение подписчика Steam // Steam. URL: https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/russian.

⁷ Следует отметить, что сходные положения содержатся и в соглашении с одним из конкурентов Steam, платформой Epic Games: «Epic и его лицензиары владеют всеми исключительными и иными интеллектуальными правами на Программное обеспечение и Услуги» (Лицензионное соглашение для конечных пользователей магазина Epic Games // Epic Games. URL: <https://www.epicgames.com/store/ru/eula>).

ности. Вы не владеете Виртуальными товарами. ...Виртуальные товары не имеют денежной стоимости и не являются процентными начислениями (accrued interest). Виртуальные товары могут быть обменены только на товары и услуги в рамках Услуг и не могут быть обменены или проданы иным образом. ...Если иное не предусмотрено в Разделе 7 ниже, мы можем ограничивать, прекращать, изменять, обесценивать или удалять Виртуальные товары из любой Учетной записи или из Услуг... установить любые другие разумные дополнительные ограничения, связанные с Виртуальными товарами»⁸. Сходные положения предусмотрела и компания Blizzard, разработчик и лицензиар вселенной World of Warcraft⁹.

Лицензионное соглашение¹⁰ с компанией Wargaming (World of Tanks, World of Warplanes, World of Warships и некоторые другие) называет внутриигровую валюту, премиум-техники, премиум-аккаунт и др. правами на неактивированные данные и команды. Соглашение устанавливает, что «приобретение Прав на неактивированные данные и команды является реализацией собственного волеизъявления и желания Пользователя». Приобретать такие права разрешено только у компании Wargaming, а после приобретения их можно лишь использовать, отчуждать (передавать) другим пользователям их запрещается. Соглашение с Wargaming, в отличие от EULA Steam, прямо не указывает, что приобретение контента не порождает прав собственности для пользователя. Здесь предусмотрено, что, «приобретая Права на неактивированные данные и команды, Пользователь получает права использования расширенного функционала Игры. Wargaming в одностороннем порядке определяет виды и содержание неактивированных данных и команд». Приобретая «неактивированные данные», пользователь получает право использования контента, а не сам контент. В отличие от игры Lineage 2 (или World of Warcraft), самой игрой World of Tanks передача имущества внутри игры от пользовате-

ля к пользователю не предусмотрена, поэтому дополнительный контент здесь можно похитить только целиком, вместе с игровым аккаунтом.

Более прогрессивным и доходным для разработчика, как отмечают исследователи, является соглашение с LindenLab, разработчиком популярной среди игроков зарубежных стран игры с элементами социальной сети — уже упоминавшейся Second Life. В частности, Дж. Аккерман отмечает, что доход LindenLab только от комиссии, взимаемой за транзакции между пользователями, составляет 75 млн долл. в год [17]. В данной игре пользователи имеют возможность самостоятельно создавать контент: образ аватара, одежду, дома, элементы интерьера и пр. Согласно условиям, указанным в соглашении, именно пользователь определяет порядок доступа к его виртуальной земле других игроков (п. 3.4 соглашения¹¹), равно как и к другому контенту, созданному пользователем (п. 1.5 соглашения), т.е. может извлекать прибыль. Для оборота контента в Second Life функционирует собственная виртуальная экономика¹², основой которой составляет внутриигровая валюта — Linden-доллары. Покупать и продавать Linden-доллары разрешается только на специальной внутриигровой бирже LindeX. Несмотря на наличие возможности свободной конвертации данной игровой валюты в другие, внеигровые виртуальные валюты (PayPal, Webmoney), соглашением предусмотрено, что пользователь, вступая в игру, признает, что Linden-доллары не являются валютой, заменителем валюты или финансовым инструментом, не подлежат обмену на какую-либо денежную сумму. LindenLab имеет право регулировать, контролировать и (или) изменять лицензионные права, лежащие в основе Linden-долларов, по своему усмотрению, может переоценить их.

Похожие правила предусмотрены и в отношении виртуальных земельных участков Virtual Land: пользователи признают, что это ограниченное лицензионное право, которое не является правом на недвижимое имущество или реальным недвижимым имуществом, и LindenLab имеет право регулировать, контролировать, изменять, удалять такую «виртуальную землю», управлять ей по своему усмотрению (п. 3.4 соглашения).

⁸ NC Legal. User Agreement (updated 5 May, 2021) Chapter 1.4.3 Virtual Goods // NC Soft. URL: <https://us.ncsoft.com/en-us/legal/ncsoft/user-agreement>.

⁹ Лицензионное соглашение Blizzard с конечным пользователем // Blizzard. URL: <https://www.blizzard.com/ru-ru/legal/08b946df-660a-40e4-a072-1fbd65173b1/licenzionnoe-soglashenie-blizzard-s-konechnym-polzovatelem>.

¹⁰ Лицензионное соглашение. Версия от 01.04.2017 // Юридические документы Wargaming.net. URL: <https://legal.ru.wargaming.net/ru/eula>.

¹¹ Second Life Terms and Conditions // LindenLab. URL: <https://www.lindenlab.com/legal/second-life-terms-and-conditions>.

¹² SecondLife. MarketPlace. URL: <https://marketplace.secondlife.com>.

В литературе утверждается, что соглашения могут быть признаны судом недействительными в случаях, если он сочтет лицензионное соглашение слишком односторонним (когда наличествуют неравные переговорные возможности¹³) [18], если виртуальная собственность, полученная и заработанная игроком, представляет реальную ценность или если кража виртуальной собственности была вызвана недостатками в обеспечении безопасности игры [19].

Данная точка зрения представляется справедливой, однако весьма оптимистичной. Анализ положений лицензионных соглашений показывает, что разработчики и лицензиары не предусматривают наделение пользователей какими-либо правами на внутриигровой контент, кроме лицензионных прав и прав пользования.

Наделение правами на контент необходимо для признания игроков потерпевшими от хищений. В этой связи в литературе предлагается целый ряд новшеств, направленных на изменение политики разработчиков в отношении имущества игроков и связанных со смещением акцента с интересов разработчиков в пользу интересов игроков [20].

Таким образом, использование лицензионных соглашений с целью защиты игрового имущества от хищений в настоящее время невозможно для российского уголовного права, поскольку они не предоставляют пользователям тех прав, которые охраняются положениями о хищении. Однако в будущем они могут дать основания для отнесения права на виртуальное игровое имущество к имущественным правам, охраняемым иными нормами гл. 21 УК (например, мошенничество в форме приобретения права на чужое имущество или вымогательство).

4. Предлагается применение к виртуальному имуществу по аналогии норм о вещах и праве собственности, отнесение его к иному имуществу. По такому пути пошли азиатские страны, которые, в отличие от большинства других государств, имеют правовое регулирование виртуального имущества. А.И. Савельев указывает, что на Тайване объект виртуальной собственности признан объектом права собственности в правовом смысле, он отчуждаем, передаваем и т.п., а в Китае судебная практика исходит из того, что объекты виртуальной соб-

ственности подлежат охране, в том числе уголовно-правовой. Так, автор описывает, что по делу *Li Hongchen v. Beijing Arctic Ice Technology Development Co* был спор между пользователем онлайн-игры и правообладателем. Аккаунт истца был взломан и украден третьим лицом. Суд обязал правообладателя возвратить аккаунт, восстановив тем самым право его первоначального владельца [21].

В США одно из наиболее ярких для рассматриваемой темы дел — *Bragg v. Linden Research, Inc*¹⁴. Несмотря на то что суд не вынес решения по делу в связи с заключением мирового соглашения, из текста судебного решения можно сделать вывод, что виртуальные объекты предлагаются рассматривать как нематериальные объекты особого рода, как нечто, находящееся между объектами интеллектуальной собственности и классическими объектами права собственности, поскольку они могут приобретаться, отчуждаться и обладают явно выраженной потребительной стоимостью. Безусловно, для защиты от хищений данный подход является наиболее удачным.

Статья 128 ГК РФ дает возможность признавать те или иные предметы гражданского оборота иным имуществом. С точки зрения уголовно-правового восприятия использование этой возможности будет соответствовать уже избранному законодателем подходу применительно к безналичным денежным средствам и электронным деньгам. А.И. Савельев указывает, что такой подход дает возможность применять нормы о неосновательном обогащении [там же]. Такое же предложение, равно как и использование иных гражданско-правовых механизмов защиты, активно обсуждается в зарубежной литературе применительно к лут-боксам в связи с неопределенностью содержащегося в них игрового имущества (т.е. фактически — товара) [10].

5. Интересной представляется концепция экспериментальной юриспруденции, согласно которой допустимо создать систему права исключительно для игрового пространства, в том числе для проверки возможности изменения некоторых институтов права, если аналогичные эксперименты в реальном мире по какой-либо причине неэтичны [22, с. 25]. Данный подход мо-

¹³ Данное обстоятельство было признано важным для признания «электронного» договора не имеющим юридической силы в деле *Bragg v. Linden Research, Inc.*, 2007.

¹⁴ United States District Court Eastern District of Pennsylvania. 06-4925 — *BRAGG v. LINDEN RESEARCH, INC et al.* Administrative Office of the United States Courts, May 30, 2007 // govinfo. URL: https://www.govinfo.gov/app/details/USCOURTS-paed-2_06-cv-04925.

жет быть использован для решения различных задач криминологии, однако в меньшей степени направлен на борьбу с последствиями в реальности (в частности, с ущербом от хищений игрового имущества). Например, в рамках экспериментальной юриспруденции возможно изучение потребности человека в применении насилия, которая реализуется в виртуальных играх [11, р. 737].

Переходя к уголовно-правовой оценке хищения виртуального игрового имущества в российской и зарубежной судебной практике, следует отметить, что в настоящее время примеров квалификации таких деяний в судах РФ не так много, однако сам по себе данный факт, а также несколько имеющихся дел демонстрируют довольно рудиментарный подход судов к проблеме.

Наиболее простые случаи — когда предметом выступают денежные средства потерпевшего, противоправно расходуемые на игровое имущество. В зависимости от способа суд может установить здесь мошенничество или кражу. Так, по одному из дел был вынесен обвинительный приговор по п. «г» ч. 3 ст. 158 УК РФ. Согласно обстоятельствам дела, виновный пришел к другу (оба — игроки в World of Tanks) починить компьютер, взамен тот обязался подарить ему лут-бокс (лут-боксы уже упоминались нами ранее, в контексте стратегий разработчиков игр по привлечению денежных средств игроков, при этом данные комплекты игрового имущества в некоторых играх могут быть проданы получателем другим игрокам [10, р. 3]). После покупки лут-бокса банковская карта потерпевшего осталась привязанной к аккаунту обвиняемого. Придя домой, обвиняемый обнаружил это и приобрел новые лут-боксы на сумму около 14 тыс. р. Предметом кражи были безналичные денежные средства¹⁵.

В другом деле курсант был осужден по ч. 1 ст. 159 УК РФ: он увидел товарища, звонящего по телефону, и сообщил ему, что обязан доложить о нарушении устава (такой обязанности в действительности на нем не лежало). Однако он предложил умолчать о нарушении за вознаграждение в виде виртуального танка. Потерпевший со своей банковской карты произвел оплату танка. Приобретенным на похищенные деньги танком М. распорядился по своему ус-

мотрению. Предметом мошенничества суд определил денежные средства¹⁶.

В тех же приговорах, где в действительности речь идет о противоправном посягательстве на имущество, выраженное в игровой форме, суды не обращаются к главе преступлений против собственности, подменяя ее иным объектом — безопасностью компьютерной информации. Причины такого подхода были изложены выше — отсутствие единого законодательного, доктринального или выработанного судебной практикой понимания правовой природы виртуального имущества, несмотря на очевидную его экономическую ценность.

В качестве примера таких решений можно привести следующие. Л. был осужден по ч. 1 ст. 272 УК. Найдя ресурс с данными для входа в аккаунты игры Lineage 2 в Интернете, он вошел в чужой аккаунт и использовал принадлежащие пользователю виртуальные объекты в собственных игровых целях. Л. был привлечен к уголовной ответственности за неправомерный доступ к компьютерной информации, а именно — за действия по взлому аккаунтов и хищению виртуальных ценностей. В обосновании суд указал, что потерпевший в ходе игры добился значительных результатов, его персонаж в разы превосходил по своим качествам и способностям вновь созданный персонаж. В виртуальных денежных единицах разница составляет значительную сумму. На подписку на онлайн-игру до взлома его аккаунта он потратил около 2 тыс. р.¹⁷

В мотивировочной части решения суд в действительности обосновывает именно имущественное преступление (критерии вложенного труда, экономической стоимости, значимости качественных характеристик для участников данного социума). Однако конструкция ст. 272 УК не позволяет дифференцировать ответственность в зависимости от причиненного преступлением имущественного ущерба. Даже ч. 2 ст. 272 УК, включающая мотив корыстной заинтересованности, не отражает наличие дополнительного объекта, очевидно присутствующего в описанной выше ситуации, когда виновный

¹⁵ Дело № 1-47/2020 : приговор Сасов. район. суда Ряз. обл. от 22 мая 2020 г. // Судебные и нормативные акты РФ. URL: <https://sudact.ru/regular/doc/8urNi00PJ5mr>.

¹⁶ Дело № 1-13/2016 : приговор Перм. гарнизон. воен. суда от 20 февр. 2016 г. // Судебные и нормативные акты РФ. URL: <https://sudact.ru/regular/doc/VZxogvkzrNgN>.

¹⁷ Дело № 22-1216/2018 : апелляц. постановление Нижегород. обл. суда от 22 марта 2018 г. // Там же. URL: <https://sudact.ru/regular/doc/QZbcQM3R4XIJ>.

хочет использовать приобретенное иными лицами виртуальное имущество.

Особый интерес представляет еще один обвинительный приговор по ч. 2 ст. 272 УК РФ: виновный незаконно получил пароль и логин от почты и выдвинул владельцу игрового аккаунта требование о передаче денежных средств. Подкреплением требования выступила угроза лишения потерпевшего всего игрового имущества, если денежные средства не поступят до 23:00. Денежные средства потерпевший не перечислил, утром обнаружил, что вся его техника — 21 танк — продана, экипажи демобилизованы, модули распроданы, камуфляж уничтожен. Техническая поддержка сайта восстановила все боевые машины (21 танк), но не восстановила экипажи, модули и камуфляж, что делает сами танки бесполезными, не способными принимать участие в боях в полной мере. Потерпевший указывал, что бесплатный экипаж по уровню навыков, боеспособности и мощности является просто мишенью для более опытных игроков и не способен удовлетворить потребности потерпевшего как пользователя с большим опытом¹⁸. В силу того что экипаж и модули он покупал за реальные денежные средства, реальный имущественный ущерб ему, несомненно, был причинен. Однако суд не учел данные аргументы потерпевшего.

С нашей точки зрения, все вышеописанное представляет собой причинение имущественного ущерба и, более того, могло бы быть квалифицировано по совокупности с вымогательством.

Здесь следует обратиться к зарубежной практике. В частности, одно из наиболее часто упоминаемых дел имело место в Нидерландах в 2007 г. Двое молодых людей напали на своего друга, угрожая ножом, требовали от него отдать его игровое имущество в игре Runescape, которое, по их мнению, он получил просто так, притом что они потратили много сил, чтобы добыть его. Испугавшись за свою жизнь, игрок вошел в свой аккаунт и передал игровые артефакты аватарам напавших на него людей. Дело было возбуждено по ст. 312 Уголовного кодекса Нидерландов — хищение с насилием и в группе [3] (аналог по российскому законодательству — разбой группой лиц по предварительному сговору).

Решение Суда Леувардена стало отправной точкой по аналогичным делам для многих

стран, в частности в силу подробной мотивировки (дополненной апелляционным судом). Сторона защиты утверждала, что разбой не может быть вменен, поскольку «товар» не обладает признаками, необходимыми для хищения: данные предметы коммерческой ценности не имеют, нематериальны, неосязаемы, а следовательно, их изъятие невозможно. Иначе говоря, фактически сторона защиты использовала те же аргументы, которые в настоящее время являются решающими и для российских судов, т.е. препятствующими возможности вменять имущественные преступления.

По первому аргументу суд указал, что обсуждаемые предметы имеют коммерческую ценность, потому что они приобретаются игроками путем приложения усилий и затрат времени, они ценны для пользователя, приносят ему виртуальное богатство. В качестве дополнительного тому подтверждения суд использовал и аргументы сторон: виновные пояснили, что потерпевший обладал такой властью, богатством и могуществом, которые не заслужил, найдя артефакты случайно, в то время как они долго за них трудились, однако по неудачному стечению обстоятельств их персонажи были слабее; потерпевший же указал, что был практически непобедим в игре в силу наличия украденных у него артефактов, в связи с чем он, опасаясь хакеров, менял пароль каждые три дня. Таким образом, суд подчеркнул, что ценность предметов определяется среди прочего количеством затраченных на их создание или получение времени и усилий.

Кроме того, суд указал, что коммерческая ценность этому «товару» присуща и потому, что данные игровые предметы важны для большого количества лиц. В данном деле маска и амулет имели ценность для истца и для виновных, однако желающих приобрести их было множество. Таким образом, суд описал коммерческую ценность этих виртуальных предметов через значимость для самих игроков и вложенный труд для их получения.

Говоря о неосязаемости, суд указал, что еще в 20-х гг. прошлого века электричество было признано предметом хищений, хотя оно не является материальной вещью; сходный подход с конца 1990-х гг. применяется и к безналичным деньгам, в связи с чем данный тезис не является препятствием для вменения хищения.

Один из наиболее интересных вопросов касался проблемы отсутствия физического изъятия, на которое опирались адвокаты. Суд ука-

¹⁸ Дело № 1-394/2014 : приговор Одинц. гор. суда от 23 мая 2014 г. // Судебные и нормативные акты РФ. URL: <https://sudact.ru/regular/doc/jj74tyQZBMWV>.

зал, что необходимо более широкое понимание термина «изъятие»: это не только физическое изъятие вещи, но и переход контроля или власти над ней от одного лица к другому.

Наконец, еще одним доводом защиты выступила цель игры: необходимость победить, одолеть своего противника, лишить его возможности становиться сильнее.

Здесь суд как раз применил «тест магического круга», описанный выше, подчеркнув, что правила игры не предусматривают такого способа достижения цели игры, как избиение и нападение с ножами в реальной жизни. Действия совершались вне контекста игры, влекли абсолютно реальные общественно опасные последствия, поэтому в данном случае подлежат применению нормы права о хищении.

В итоге суд вынес обвинительный приговор с использованием двух основных тезисов:

– цель рассматриваемой статьи уголовного закона — защищать капитал (доходы, ресурсы, деньги, имущество);

– имеющиеся обстоятельства соответствовали признакам хищения.

Апелляция решение поддержала, указав, что в настоящее время экономический критерий охватывает прежде всего ценность для владельцев и в целом для всех участников данных отношений. Суд подтвердил, что термин «принадлежность» должен толковаться шире, как установление власти над объектом, отклонив довод защиты о том, что имущество не во владении, а лишь в пользовании.

В другом деле группа подростков, которые с декабря 2006 г. по февраль 2007 г. забрали несколько предметов из аккаунтов других игроков в игре Habbo, использовали фишинг, действовали с помощью поддельного сайта на Hotmail, отправляя ссылку на этот фейковый сайт. После получения пароля от почты входили в аккаунт, меняли в нем данные для входа, чтобы легитимный владелец аккаунта не мог войти. Затем виртуальные предметы передавались на аккаунты виновных лиц¹⁹. Суд вынес обвинительный приговор, не анализируя отдельно вопрос о

том, возможно ли изъятие (в смысле хищения) виртуальных предметов: «Предметы были забраны из аккаунта, следовательно, было совершено хищение»²⁰. А неправомерный доступ к компьютерной информации, согласно позиции суда, не имеет своей целью переход «власти над предметом» от потерпевшего к виновному.

Положительными сторонами зарубежной судебной практики следует признать четкое разграничение разных охраняемых законом объектов: неправомерный доступ к компьютерной информации неверно использовать для защиты виртуального имущества. Кроме того, более гибкие подходы к хищению позволяют признать игровое имущество предметом хищения в силу его коммерческой ценности, признать переход контроля над объектом изъятием, отказаться от узкого понимания законного владения.

Для российского уголовного права рассмотренные решения предоставляют актуальные аргументы. В частности, в силу включения в предмет хищения безналичных и электронных денежных средств, а также в силу неопределенности содержания и соотношения норм, закрепленных в п. «г» ч. 3 ст. 158, ст. 159.3, ст. 159.6 УК РФ (подробнее в [23–25]), представляются возможными два пути развития.

Первый заключается в возврате к хищению в традиционном его понимании при условии параллельной разработки иного регулирования имущественных отношений в отношении цифровых (включая виртуальные) активов. Традиционное хищение в таком случае распространялось бы только на вещи, а в отношении имущественных ценностей в цифровом (электронном) виде был бы создан отдельный режим уголовно-правовой охраны.

Второй путь состоит в расширении признаков хищения путем иного толкования вещного и экономического признаков предмета хищения, а также широкого подхода к владению и изъятию. Судам следует выработать критерии отграничения исключительно игровых отношений (т.е. внутри игры) от тех, к которым требуется применение норм права, в том числе в силу общественной опасности деяний, нарушающих установленные правила поведения. В основу может быть положена одна из описанных в работе концепций.

Предпочтительным нам представляется вариант выработки принципиально новых поло-

²⁰ Защита утверждала, что hacking — lex specialis для кражи, поэтому ее исключает.

¹⁹ Решения Суда Амстердама 2009 года: ECLI:NL:RBAMS:2009:BH9789 Rechtbank Amsterdam, 02-04-2009, 13-431516-08 // Rechtspraak. URL: <http://www.rechtspraak.nl/ljn.asp?ljn=BH9789> ; ECLI:NL:RBAMS:2009:BH9790 Rechtbank Amsterdam, 02-04-2009, 13/431513-08 // Ibid. URL: <http://www.rechtspraak.nl/ljn.asp?ljn=BH9790> ; ECLI:NL:RBAMS:2009:BH9791 Rechtbank Amsterdam, 02-04-2009, 13/431515-08 // Ibid. URL: <http://www.rechtspraak.nl/ljn.asp?ljn=BH9791>.

жений и конструкций в отношении предметов, имеющих цифровую форму, с одновременным возвратом содержания традиционных положений о хищении имущества. При этом, однако, анализ тенденций судебной практики показыва-

ет, что до внесения таких изменений в законодательство суды вынуждены самостоятельно продолжать расширять объем действующих норм об имущественных преступлениях в целях охраны цифровых активов граждан (включая и игровые).

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Duranske B.T. *Virtual Law. Navigating Legal Landscapes of Virtual Worlds* / B.T. Duranske. — Chicago : American Bar Association, 2008. — 461 p.
2. Хейзинга Й. *Homo ludens. Человек играющий* / Й. Хейзинга ; пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова. — Санкт-Петербург : Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. — 416 с.
3. Lodder A.R. The 2009 Dutch Convictions on Virtual Theft Conflict Resolution in Virtual Worlds: General Characteristics / A.R. Lodder // *Virtual Worlds and Criminality*. — 2010. — URL: <https://ssrn.com/abstract=1590144>.
4. Adrian A. Beyond grieving: Virtual Crime / A. Adrian. — DOI 10.1016/j.clsr.2010.09.003 // *Computer Law & Security Review*. — 2010. — Vol. 26, iss. 6. — P. 640–648.
5. Atkinson R. Pleasure Zones and Murder Boxes: Online Pornography and Violent Video Games as Cultural Zones of Exception / R. Atkinson, T. Rodgers. — DOI 10.1093/bjc/azv113 // *The British Journal of Criminology*. — 2016. — Vol. 56, iss. 6. — P. 1291–1307.
6. Архипов В.В. Виртуальная собственность: системные правовые проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр / В.В. Архипов // *Закон*. — 2014. — № 9. — С. 69–90.
7. Eriksson A. Who owns my Avatar? Rights in Virtual Property / A. Eriksson, K. Grill // *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views — Worlds in Play*. — Vancouver, 2005. — P. 1–7.
8. Fairfield J. The Magic Circle / J. Fairfield // *Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law*. — 2009. — Vol. 11, iss. 4. — P. 823–840.
9. Немова М.И. Альтернативные средства расчета как предмет и средство совершения преступлений в сфере экономики : дис. ... канд. юрид. наук : 12.00.08 / М.И. Немова. — Москва, 2020. — 236 с.
10. Baeck J. Restitution of Money spent on Loot Boxes in Video Games? / J. Baeck, I. Claeys. — DOI 10.1016/j.clsr.2021.105566 // *Computer Law and Security Review*. — 2021. — Vol. 41. — P. 1–14.
11. Denham J. Thinking Outside the «Murder Box»: Virtual Violence and Pro-social Action in Video Games / J. Denham, M. Spokes // *The British Journal of Criminology*. — 2019. — Vol. 59, iss. 3. — P. 737–755.
12. Smyth S.M. Back to the Future: In Search of an Understanding of Crime and Punishment in Second Life / S.M. Smyth // *Rutgers University Computer & Technology Law Journal*. — 2009. — URL: <https://ssrn.com/abstract=1416840>.
13. Meadows M.S. I, Avatar. The Culture and Consequences of Having a Second Life / M.S. Meadows. — London : Pearson Education, 2008. — 144 p.
14. Гаразовская Н.В. Виртуальное имущество в играх: перспективы правового регулирования / Н.В. Гаразовская // *E-SCIO*. — 2020. — № 4 (43). — С. 276–290.
15. Corbett S. Computer Game Licences: The EULA and its Discontents / S. Corbett. — DOI 10.1016/j.clsr.2019.03.007 // *Computer Law and Security Review*. — 2019. — Vol. 35, iss. 4. — P. 453–461.
16. Barker K. MMORPGing — The Legalities of Game Play / K. Barker // *European Journal of Law and Technology*. — 2012. — Vol. 3, № 1. — P. 1–13.
17. Ackerman J. An Online Gamer's Manifesto: Recognizing Virtual Property Rights by Replacing End User Licensing Agreements in Virtual Worlds / J. Ackerman // *Phoenix Law Review*. — 2012. — Vol. 6, iss. 1. — P. 182–188.
18. Dougherty C. Bragg v. Linden: Virtual Property Rights Litigation / C. Dougherty // *E-Commerce Law & Policy*. — 2007. — Vol. 9, № 7. — URL: <https://ssrn.com/abstract=1092284>.
19. MacInnes I. The Implications of Property Rights in Virtual Worlds / I. MacInnes // *10th Americas Conference on Information Systems*. — New York, 2004. — P. 2727–2733.
20. Muijen G. Property rights in virtual objects. How a qualified normative approach to virtual property rights can benefit users and developers of MMOGs / G. Muijen. — URL: <http://arno.uvt.nl/show.cgi?fid=139050>.
21. Савельев А.И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх / А.И. Савельев // *Вестник гражданского права*. — 2014. — Т. 14, № 1. — С. 127–150.
22. Батулин Ю.М. Что делает виртуальные преступления реальными / Ю.М. Батулин, С.В. Полубинская // *Труды Института государства и права РАН*. — 2018. — Т. 13, № 2. — С. 9–35.
23. Филова М.А. Хищение с использованием чужой банковской карты в магазине образует состав кражи / М.А. Филова // *Законность*. — 2020. — № 12 (1034). — С. 34–38.
24. Яни П.С. Хищение с использованием чужой банковской карты в магазине следует квалифицировать как мошенничество / П.С. Яни // *Законность*. — 2020. — № 12 (1034). — С. 39–43.
25. Филова М.А. Разграничение посягательств на безличные денежные средства по формам хищения / М.А. Филова // *Уголовное право*. — 2020. — № 1. — С. 85–92.

REFERENCES

1. Duranske B.T. *Virtual Law. Navigating Legal Landscapes of Virtual Worlds*. Chicago, American Bar Association, 2008. 461 p.
2. Huizinga Jo. *Homo Ludens: Proeve Ener Bepaling Van Het Spelelement Der Cultuur*. Groningen, Wolters-Noordhoff cop., 1985. 209 p. (Russ. ed.: Huizinga Jo. *Homo ludens*. Saint Petersburg, Ivan Limbakh Publ., 2011. 416 p.).

3. Lodder A.R. The 2009 Dutch Convictions on Virtual Theft Conflict Resolution in Virtual Worlds: General Characteristics. *Virtual Worlds and Criminality*, 2010. Available at: <https://ssrn.com/abstract=1590144>.
4. Adrian A. Beyond grieving: Virtual Crime. *Computer Law & Security Review*, 2010, vol. 26, iss. 6, pp. 640–648. DOI: 10.1016/j.clsr.2010.09.003.
5. Atkinson R., Rodgers T. Pleasure Zones and Murder Boxes: Online Pornography and Violent Video Games as Cultural Zones of Exception. *The British Journal of Criminology*, 2016, vol. 56, iss. 6, pp. 1291–1307. DOI: 10.1093/bjc/azv113.
6. Arkhipov V.V. Virtual Property: Systemic Legal Issues in the Context of the Development of Computer Games Industry. *Zakon = Law*, 2014, no. 9, pp. 69–90. (In Russian).
7. Eriksson A., Grill K. Who owns my Avatar? Rights in Virtual Property. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views — Worlds in Play*. Vancouver, 2005, pp. 1–7.
8. Fairfield J. The Magic Circle. *Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law*, 2009, vol. 11, iss. 4, pp. 823–840.
9. Nemova M.I. *Alternative means of payment as an object and method of committing economic crimes*. Cand. Diss. Moscow, 2020. 236 p.
10. Baek J., Claeys I. Restitution of Money spent on Loot Boxes in Video Games? *Computer Law and Security Review*, 2021, vol. 41, pp. 1–14. DOI: 10.1016/j.clsr.2021.105566.
11. Denham J., Spokes M. Thinking Outside the «Murder Box»: Virtual Violence and Pro-social Action in Video Games. *The British Journal of Criminology*, 2019, vol. 59, iss. 3, pp. 737–755.
12. Smyth S.M. Back to the Future: In Search of an Understanding of Crime and Punishment in Second Life. *Rutgers University Computer & Technology Law Journal*, 2009. Available at: <https://ssrn.com/abstract=1416840>.
13. Meadows M.S. I, Avatar. *The Culture and Consequences of Having a Second Life*. London, Pearson Education, 2008. 144 p.
14. Garazovskaya N.V. Virtual property in games: aspects of legal regulation. *E-SCIO*, 2020, no. 4, pp. 276–290. (In Russian).
15. Corbett S. Computer Game Licences: The EULA and its Discontents. *Computer Law and Security Review*, 2019, vol. 35, iss. 4, pp. 453–461. DOI: 10.1016/j.clsr.2019.03.007.
16. Barker K. MMORPGing — The Legalities of Game Play. *European Journal of Law and Technology*, 2012, vol. 3, no. 1, pp. 1–13.
17. Ackerman J. An Online Gamer's Manifesto: Recognizing Virtual Property Rights by Replacing End User Licensing Agreements in Virtual Worlds. *Phoenix Law Review*, 2012, vol. 6, iss. 1, pp. 182–188.
18. Dougherty C. Bragg v. Linden: Virtual Property Rights Litigation. *E-Commerce Law & Policy*, 2007, vol. 9, no. 7. Available at: <https://ssrn.com/abstract=1092284>.
19. MacInnes I. The Implications of Property Rights in Virtual Worlds. *10th Americas Conference on Information Systems*. New York, 2004, pp. 2727–2733.
20. Muijen G. *Property rights in virtual objects. How a qualified normative approach to virtual property rights can benefit users and developers of MMOGs*. Available at: <http://arno.uvt.nl/show.cgi?fid=139050>.
21. Savelyev A.I. Legal Nature of Virtual Objects Purchased for Real Money in Multiplayer Online Games. *Vestnik grazhdanskogo prava = Civil Law Review*, 2014, vol. 14, no. 1, pp. 127–150. (In Russian).
22. Baturin Yu.M., Polubinskaya S.V. What Makes Virtual Crimes to be Real. *Trudy Instituta gosudarstva i prava RAN = Proceedings of the Institute of State and Law of the RAS*, 2018, vol. 13, no. 2, pp. 9–35. (In Russian).
23. Filatova M.A. Theft Committed with Use of a Someone Else's Bank Card in a Store Constitutes Components of Larceny. *Zakonnost' = Legality*, 2020, no. 12, pp. 34–38. (In Russian).
24. Yani P.S. Theft Committed with Use of a Someone Else's Bank Card in a Store to Classify as Fraud. *Zakonnost' = Legality*, 2020, no. 12, pp. 39–43. (In Russian).
25. Filatova M.A. Differentiation Between Attempted Cashless Funds According to the Forms of Misappropriation. *Ugolovnoe pravo = Criminal Law*, 2020, no. 1, pp. 85–92. (In Russian).

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Степанов Павел Павлович — ассистент кафедры уголовного права и криминологии Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова, кандидат юридических наук, г. Москва, Российская Федерация; e-mail: pavel@stepanov.law.

Филатова Мария Алексеевна — доцент кафедры уголовного права и криминологии Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова, кандидат юридических наук, г. Москва, Российская Федерация; e-mail: m_filatova@law.msu.ru.

INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

Stepanov, Pavel P. — Instructor, Chair of Criminal Law and Criminology, Lomonosov Moscow State University, Ph.D. in Law, Moscow, the Russian Federation; e-mail: pavel@stepanov.law.

Filatova, Maria A. — Ass. Professor, Chair of Criminal Law and Criminology, Lomonosov Moscow State University, Ph.D. in Law, Moscow, the Russian Federation; e-mail: m_filatova@law.msu.ru.

ДЛЯ ЦИТИРОВАНИЯ

Степанов П.П. Проблемы уголовно-правовой охраны виртуального игрового имущества / П.П. Степанов, М.А. Филатова. — DOI 10.17150/2500-4255.2021.15(6).744-755 // Всероссийский криминологический журнал. — 2021. — Т. 15, № 6. — С. 744–755.

FOR CITATION

Stepanov P.P., Filatova M.A. Problems of protecting virtual game property by means of criminal law. *Vserossiiskii kriminologicheskii zhurnal = Russian Journal of Criminology*, 2021, vol. 15, no. 6, pp. 744–755. (In Russian). DOI: 10.17150/2500-4255.2021.15(6).744-755.