

УДК 347

АНАЛИЗ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ СУДЕБНОЙ ПРАКТИКИ ПО СПОРАМ, СВЯЗАННЫМ С ИГРОВЫМ (ВИРТУАЛЬНЫМ) ИМУЩЕСТВОМ

Астафуров Максим Викторовичаспирант Ростовского государственного
экономического университета (РИНХ),
г. Ростов-на-Дону, Россия
mastafuroff@yandex.ru

Аннотация

В настоящей статье автором затрагиваются актуальные вопросы правового регулирования виртуального имущества, проводится общая характеристика проблем, связанных с природой исследуемого явления. Большая часть исследования отводится анализу отечественной судебной практики по исследуемому вопросу, а также обобщению и систематизации опыта отечественного правоприменителя. Дается сравнение подходов российского и некоторых зарубежных правоприменителей. Автор приходит к выводу о необходимости принятия кардинальных изменений в законодательстве Российской Федерации.

Ключевые слова: виртуальное имущество, игровое имущество, судебная практика, Закон о защите прав потребителей, азартная игра, пользовательское соглашение, нарушение правил игры.

ANALYSIS OF DOMESTIC JUDICIAL PRACTICE ON DISPUTES RELATED TO GAMING (VIRTUAL) PROPERTY

Maksim V. Astafurovpost graduate student of Rostov State
University of Economics,
Rostov-on-Don, Russia

ABSTRACT

In this article, the author touches upon topical issues of legal regulation of virtual property, provides a general description of the problems associated with the nature of the phenomenon under analysis. Most of the research is devoted to the analysis of domestic judicial practice on the issue under analysis, as well as the generalization and systematization of the experience of domestic law enforcement. A comparison of the approaches of Russian and some foreign law enforcement agencies is given. The author concludes that it is necessary to adopt fundamental changes in the legislation of the Russian Federation.

Keywords: virtual property, gaming property, judicial practice, consumer protection law, gambling, user agreement, violation of the rules of the game

Появление права связывают с возникновением государства. Логично предположить, что примерно в то же время появляется и институт собственности. Очень точно подметил И. Бентам: «Собственность и закон вместе рождаются, вместе и умирают. Пока не было законов, не было и собственности. Уничтожьте законы – исчезнет и собственность» [11, с. 53].

И как же актуальны эти слова в современном мире, где на повестке дня остро стоят вопросы правового регулирования новых сфер деятельности человека. В частности, речь идет об общественных отношениях, складывающихся по поводу виртуального имущества.

К виртуальному имуществу относят обычно те нематериальные объекты, которые имеют экономическую ценность, но полезны или могут быть использованы исключительно в виртуальном пространстве [18]. Это пример трактовки исследуемого явления в широком смысле.

Необходимо отметить, что термин «виртуальное имущество» как в публицистической, так и в научной литературе зачастую употребляется в узком смысле и совпадает с термином «игровое имущество» или «внутриигровое имущество», основной чертой которого является его принадлежность к определенному виду виртуальных пространств – многопользовательским онлайн-играм.

Появление подобных виртуальных миров в конце XX века породило множество концептуальных проблем в традиционных гражданских правовых институтах права собственности, вещного права, договорного права, обязательственного права, а в последующем и права интеллектуальной собственности.

Краткая характеристика сущности игрового имущества выглядит следующим образом:

- игровое имущество является нематериальным, бестелесным;
- игровое имущество существует постольку поскольку разработчиками, правообладателями и администраторами многопользовательских игр поддерживается «жизнеобеспечение» виртуального пространства, в котором оно «находится»;
- статус игрового имущества закреплен в пользовательских соглашениях между разработчиками/правообладателями и игроками/пользователями;
- игровое имущество подчиняется «правилам игры»;
- игровое имущество может покупаться и продаваться игроком/пользователем за реальные деньги либо за внутриигровую валюту, которая также может покупаться и продаваться за реальные деньги;
- игровое имущество – это результат затраченных игроком собственных времени и сил;
- у игроков/пользователей имеется имущественный интерес к игровому имуществу.

Анализ всех вышеуказанных черт игрового имущества в совокупности позволяет сделать вывод, что нет ничего удивительного в том, что в подавляющем большинстве государств законодатель так и не смог определить правовое положение как виртуального имущества в целом, так и игрового имущества в частности.

Есть лишь некоторые примеры законодательного закрепления правового регулирования данной области общественных отношений:

Тайвань. Министерство юстиции 23.11.2011 приняло постановление, согласно которому предметы виртуального мира приравниваются к имуществу в вещном

понимании и могут участвовать в гражданском обороте, а также имеют уголовно-правовую защиту [18].

Бельгия. Заключение Бельгийской комиссии по игровым сервисам в 2018 году. Приравнение лутбоксов (приобретение игрового предмета, зачастую покупаемого за реальную валюту, при использовании которого игрок получает случайную награду) к азартным играм [26].

Нидерланды. Решения управления по азартным играм Нидерландов в отношении некоторых игр о приравнивании лутбоксов к азартным играм [27,28].

В 2019-2020 годах в Российской Федерации был принят ряд законов в области цифровых прав [22].

Тем не менее существующая формулировка цифровых прав в законе не позволяет квалифицировать в таком качестве внутриигровые объекты, в связи с чем вышеуказанные масштабные изменения российского законодательства никак не затронули правового регулирования рассматриваемой сферы.

Таким образом, российский законодатель не закрыл существующий правовой пробел, по сути оставив на усмотрение правоприменителей разрешение вопросов в указанной сфере, которые руководствуются аналогией права и закона, а также собственными убеждениями.

В целом можно говорить об определенном единообразии сложившейся отечественной практики по рассматриваемому вопросу.

В период с 2009 года по 2015 год суды столкнулись с нарастающим потоком исковых заявлений игроков/пользователей к разработчикам/правообладателям/администраторам о признании недействительными заключенных Пользовательских соглашений полностью или в части; о взыскании убытков, неустойки, неосновательного обогащения, штрафов; о компенсации морального вреда; о возврате денежных средств. Зачастую исковые заявления содержали также требования неимущественного характера: обязать ответчика «восстановить доступ», «снять ограничение», «разблокировать» и прочее. Отдельно можно отметить попытку обжаловать в суде бездействие прокуратуры на заявление пользователя в отношении владельца игры [17].

Изначально разрозненная судебная практика, имеющая в своем составе даже некоторые примеры положительных решений [9], со временем судами апелляционных, кассационных и надзорных инстанций свелась к единому знаменателю [10]:

1. Заключенные пользовательские соглашения не могут быть признаны недействительными ни полностью, ни в части на основании принципа свободы договора, презумпции добросовестности пользователя касательно ознакомления с текстом пользовательского соглашения и правилами игры, недоказанности обременительности отдельных пунктов пользовательского соглашения. Как правило, в пользовательском соглашении, размещаемом на сайте онлайн-игры, указывается, что пользователь использует игру на собственный страх и риск, она предоставляется по принципу «как есть», то есть пользователю не предоставляется никаких гарантий, что игра, а также предоставляемые внутри нее возможности, сервисы и услуги будут функционировать бесперебойно, непрерывно, без ошибок. Регистрируя на сайте свой аккаунт, пользователь принимает условия соглашения, присоединяясь к ним в целом, что исключает возможность в дальнейшем заявлять какие-то требования о недействительности такого соглашения или отдельной его части;

2. Закон РФ от 07.02.1992 № 2300-1 «О защите прав потребителей» (далее – Закон о защите прав потребителей) [7] не может быть применен к спорным правоотношениям на основании п. 1 Постановления Пленума Верховного Суда РФ от 29.09.1994 № 7 «О практике рассмотрения судами дел о защите прав потребителей» [15] (а впоследствии на основании

п. 1,2 Постановления Пленума Верховного Суда РФ от 28.06.2012 № 17 «О рассмотрении судами гражданских дел по спорам о защите прав потребителей» [16]) в связи с тем, что отношения между сторонами регулируются Пользовательским соглашением, а не договором об оказании возмездных услуг, принцип функционирования игры основывается на общеизвестной модели «free-to-play» (бесплатная игра), что позволяет пользователю участвовать в игре без внесения абонентской платы и без каких-либо иных обязательных платежей, которые необходимы для принятия участия в игре и/или продвижения игровом процессе, т.е. бесплатно. Существующий в игре платный функционал предназначен для целей увеличения ускорения игрового процесса, совершенствования (увеличения функциональных возможностей) персонажа и многое другое. Использование платного функционала игры является необязательным условием для участия в игре, предоставляется исключительно по желанию игрока и служит лишь для облегчения игрового процесса;

3. Суть спора сводится к наличию либо отсутствию в действиях пользователя нарушений правил игры, то есть к организации игрового процесса, а значит подлежит применению норма п. 1 ст. 1062 Гражданского кодекса Российской Федерации (далее – ГК РФ) [6] в связи с чем требования истца, связанные с участием в игре, не подлежат судебной защите. Таким образом, одной лишь ссылки ответчика на нарушение истцом правил игры оказалось достаточно, чтобы суд применил ст. 1062 ГК РФ и фактически не переходил к рассмотрению дела по существу.

Фактическая невозможность признать недействительными явно обременительные для игрока условия пользовательского соглашения по причине презумпции осведомленности пользователя; неприменение судами норм законодательства о защите прав потребителя к спорным правоотношениям; распространенная практика формального отказа со ссылкой на п. 1 ст. 1062 ГК РФ – всё это вызывает лишь профессиональное негодование у отечественных правоведов-теоретиков и практикующих юристов [2, 3, 5, 12, 13, 14, 19, 20, 21].

Одновременно складывается несколько иная судебная практика по спорам между разработчиками/правообладателями/администраторами и налоговыми органами. Суды признают пользовательское соглашение между пользователем/игроком и разработчиком/правообладателем/администратором смешанным договором, включающим в себя элементы лицензионного договора и договора возмездного оказания услуг, вознаграждение по которому, в свою очередь, подлежит налогообложению. В 2015 году Верховный Суд Российской Федерации (далее – ВС РФ) в налоговом споре также пришел к выводу о том, что предоставление игрокам за плату возможности использования дополнительного функционала игры в целях облегчения игрового процесса и более быстрого развития игрового персонажа является самостоятельной услугой по организации игрового процесса [8].

Как отмечается в судебных актах, принцип функционирования игры основывался на модели «free-to-play», а предоставление возможности использования дополнительного функционала игры являлось, по сути, оказанием платных услуг.

ВС РФ поддержал решения нижестоящих судов и Федеральной налоговой службы, которые трактовали продажу виртуальных предметов и сервисов как услугу, что уничтожило основания для применения налоговой льготы.

Подобный вывод судебной практики фактически должен был закрепить за пользовательским соглашением природу смешанного договора с чертами договора об оказании возмездных услуг, а значит опровергнуть позицию судов о неприменимости к указанным отношениям норм Закона о защите прав потребителей. Продолжая подобную логическую цепочку следовало бы признать и неприменимой к указанным правоотношениям нормы п. 1 ст. 1062 ГК РФ.

Однако на практике суды пришли к выводу, что имеющаяся судебная практика не является противоречивой, так как предметом рассмотрения выступали два разных вида общественных отношений: отношения вида «игрок-правообладатель» и «правообладатель-налоговый орган».

Показательным в этом плане является апелляционное определение Московского городского суда от 20.05.2019 по делу № 33-21065/2019 [1]. Истец просил суд обязать ответчика снять ограничения с персонажа игры, взыскать денежные средства, мотивируя свою позицию положениями Закона о защите прав потребителей и вышеуказанной практикой арбитражных судов. Суд отказал в удовлетворении исковых требований, мотивируя следующим: «Доводы истца о том, что Арбитражным судом г. Москвы от 24 ноября 2014 г. отношения по предоставлению дополнительного платного функционала онлайн-игры были признаны услугами развлекательного характера, не приняты судом во внимание при рассмотрении настоящего спора, поскольку: арбитражный суд рассматривал правовые взаимоотношения Ответчика и Налогового органа в связи с применением налоговой льготы, а не отношения «игрок - владелец Игры»; признание дополнительного платного функционала Игры услугами развлекательного характера не влияет на применение или неприменение Закона о защите прав потребителя в отношениях «игрок - владелец Игры».

Таким образом, исходя из опыта отечественной судебной практики пользователи лишены судебной защиты по своим требованиям, вытекающим из участия в играх.

Для более детального и полного анализа сравнить отечественную судебную практику с зарубежной.

В качестве примера можно использовать дело Bragg v. Linden Research, Inc., рассмотренное в 2007 г. в Пенсильвании [23], и дело Blizzard Entertainment, рассмотренное в Берлине, Германия, 2014 г. [25]

Суть первого дела заключалась в требовании о взыскании стоимости виртуального имущества, которое было, по мнению истца, незаконно изъято ответчиком. Хотя дело и окончилось мировым соглашением, примечательным является тот факт, что суд признал арбитражную оговорку, указанную в Пользовательском соглашении, недействительной на основе следующих выводов: игрок был лишен возможности использовать свои адвокатские навыки для согласования условий; арбитражная оговорка была напечатана мелким шрифтом; у пользователя не было альтернативного рыночного выбора, потому что ни один другой виртуальный мир не предоставляет привилегий в виде имущественных прав на виртуальное имущество; кроме того, арбитражная процедура является слишком дорогостоящей и обременительной для истца, и процедура разрешения споров, прописанная в соглашении, могла быть в любое время переписана в пользу ответчика. Таким образом, суд пришел к выводу, что право истца на справедливое рассмотрение дела было бы ограничено и признал арбитражную оговорку недействительной.

Решение по второму делу является еще более интересным для настоящего исследования в силу следующего:

- с иском обратился не физическое лицо, а Ассоциация потребителей (Verbraucherzentrale Bundesverband);
- ответчиком выступал гигант игровой индустрии, компания Blizzard Entertainment;
- исковые требования заключались не только в признании недействительными отдельных положений уже действующих Пользовательских соглашений, но и запрет ответчику включать в дальнейшем в договор аналогичные условия, нарушающие права потребителей;
- позиция истца основывалась именно на нормах немецкого законодательства о защите прав потребителей.

Иск был удовлетворен. Под угрозой выплаты штрафа в сумме 2500 тыс. евро ответчику было предписано не включать в договоры с потребителями, имеющими обычное место жительства в Федеративной Республике Германия, а в случаях, когда такие договоры заключены ранее, то не применять условия Пользовательского соглашения, которые суд расценил как явно противоречащие Германскому гражданскому уложению [4] и нарушающие права потребителей, по причине внесения значительного дисбаланса в правовое положение сторон.

Кроме того, нельзя не отметить ещё один показательный пример положительной зарубежной практики, касающийся защиты прав несовершеннолетних игроков и их родителей.

Речь идёт о деле LG Saarbrücken, Urteil vom 22.06.2011 - 10 S 60/10 [24], из фактических обстоятельств которого следует следующее.

13-летний сын ответчика играл в онлайн-игру «Гладиатор – герой Рима». Установка и регистрация осуществляется бесплатно, однако в игре есть платный функционал, повышающий возможности игрового персонажа и приобретающийся за виртуальную валюту, которую в свою очередь можно приобрести за реальные деньги. Одним из вариантов пополнения виртуального счёта является телефонный звонок на определенный номер. Эта схема и была использована сыном ответчика, в результате чего ответчику был предъявлен телефонный счет с дополнительной оплатой в размере около 3 000 евро, который он отказался оплачивать в добровольном порядке.

Суд отказал во взыскании заявленных сумм с родителя мальчика, руководствуясь следующим:

- владелец игры должен был понимать, что игра адресована в том числе и несовершеннолетним, то есть не полностью дееспособным гражданам;
- владелец игры обязан был предусмотреть функционал проверки возраста того, с кем заключается договор;
- владелец игры сознательно эксплуатировал незрелость и неопытность несовершеннолетнего, сначала предоставив последнему возможность играть бесплатно, а затем, когда тот был увлечен азартом игры, предоставив легкую возможность тратить родительские деньги на покупку привилегий.

На основании изложенного, можно с уверенностью утверждать, что отечественным судам просто необходимо было обратиться к опыту своих зарубежных коллег и привнести в указанную сферу возможность правового государственного регулирования для обеспечения баланса, равноправия сторон и защиты их прав. Однако, как было описано выше, на данный момент уже существует сложившаяся позиция отечественных судов, которая вряд ли предполагает наличие хотя бы минимального шанса на её качественную модернизацию без каких-либо существенных изменений в законодательстве.

Таким образом, действиями отечественного правоприменителя исследуемая сфера общественных отношений была искусственно изъята из российского правового поля, что нельзя признать справедливым, обоснованным и отвечающим потребностям современного общества решением, в связи с чем необходимы кардинальные изменения в части закрепления правового статуса виртуального (в том числе игрового) имущества, специфики его правового регулирования и участия в гражданском обороте, а также мер юридической защиты участников таких правоотношений в законодательстве РФ с учётом зарубежного опыта и теоретико-научной базы.

Список литературы:

1. Апелляционное определение Московского городского суда от 20.05.2019 по делу № 33-21065/2019 // СПС КонсультантПлюс.

2. Архипов В.В. Виртуальная собственность: системные правовые проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр // Закон. 2014. № 9. С. 69-90.
3. Архипов В.В., Килинкарлова Е.В., Мелашенко Н.В. Проблемы правового регулирования оборота товаров в сети Интернет: от дистанционной торговли до виртуальной собственности // Закон. 2014. № 6. С. 122-145.
4. Германское гражданское уложение (Bürgerliches Gesetzbuch) // [Электронный ресурс] URL: <https://dejure.org/gesetze/BGB> (дата обращения 29.12.2022).
5. Горохова О.Н. «Игровое имущество» как разновидность «виртуального имущества» // E-commerce и взаимосвязанные области (правовое регулирование): Сборник статей (рук. авт. кол. и отв. ред. М.А. Рожкова). Москва, 2019. С. 378-392.
6. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть вторая) от 26.01.1996 № 14-ФЗ (ред. от 01.07.2021, с изм. от 08.07.2021) (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.01.2022) // СПС КонсультантПлюс.
7. Закон РФ от 07.02.1992 № 2300-1 «О защите прав потребителей» // СПС КонсультантПлюс.
8. Определение ВС РФ от 03.02.2016 № 305-КГ15-18998 по делу № А40-56211/2014 // СПС КонсультантПлюс; Определение ВС РФ от 30.09.2015 № 305-КГ15-12154 по делу № А40-91072/14 // СПС КонсультантПлюс.
9. Определение Ленинского районного суда г. Кемерово от 26.04.2013 по делу № 11-59/2013 // Справочная информационная система «Судебные и нормативные акты РФ»; решение мирового судьи судебного участка № 48 района Черемушки г. Москвы по делу № 02-0095/48/2012 от 18.06.2012 г. // Справочная информационная система «Судебные и нормативные акты РФ».
10. Определение Московского городского суда от 10.03.2011 по делу № 4г/1-1668 // СПС КонсультантПлюс; Постановление Президиума Санкт-Петербургского городского суда от 18.05.2011 по делу № 44г-40/11 // СПС КонсультантПлюс; Определение Басманного районного суда г. Москвы от 01.06.2011 по делу № 11-43/11 и делу № 11-115/09 // Справочная информационная система «Судебные и нормативные акты РФ»; Определение Московского городского суда от 06.10.2011 по делу № 4г/1-8422 // СПС КонсультантПлюс; Определение Московского городского суда от 06.05.2013 № 4г/1-1017 // СПС КонсультантПлюс; Постановление Президиума Московского городского суда от 24.05.2013 по делу № 44г-45 // СПС КонсультантПлюс; Апелляционное определение Московского городского суда от 14.07.2015 по делу № 33-24464/2015 // СПС КонсультантПлюс; Решение Ленинского районного суда г. Тюмени от 10.11.2015 по делу № 2-9870/2015 // СПС КонсультантПлюс; Определение Московского городского суда от 16.11.2015 № 4г/6-11858/2015 // СПС КонсультантПлюс.
11. Орехов А.М., Чаплыгина И.Г. Категория собственности и экономическая теория // Онтологические предпосылки экономических теорий / под ред. О.И. Ананьина. М.: ИЭ РАН, 2011. С. 51-95.
12. Останина Е.А. Основание присоединения к многопользовательской онлайн игре – договор с участием потребителей // Право в сфере интернета: Сборник статей (рук. авт. кол. и отв. ред. М.А. Рожкова). Москва, 2018. С. 311-345.

13. Пешков А.В. Возврат денежных средств, потраченных на виртуальные ценности, невозможен // Бухгалтерский учет. 2016. № 10. 460с.
14. Пучков В.О. Посмертная передача цифровых объектов: пользовательское соглашение vs национальное наследственное право // Наследственное право. 2020. № 3. С. 17-23.
15. Постановление Пленума Верховного Суда РФ от 29.09.1994 № 7 (утратил силу 27.06.2012) «О практике рассмотрения судами дел о защите прав потребителей» // СПС КонсультантПлюс.
16. Постановления Пленума Верховного Суда РФ от 28.06.2012 № 17 «О рассмотрении судами гражданских дел по спорам о защите прав потребителей» // СПС КонсультантПлюс.
17. Решение Кологривского районного суда Костромской области от 03.02.2011 по делу № 2-26/2011 // СПС КонсультантПлюс
18. Рожкова М.А. Цифровые активы и виртуальное имущество: как соотносится виртуальное с цифровым // Закон.ру. 2018. 13 июня. [Электронный ресурс] URL: https://zakon.ru/blog/2018/06/13/cifrovy_e_aktivy_i_virtualnoe_imuschestvo_kak_sootnositsya_virtualnoe_s_cifrovym (дата обращения 29.12.2022).
19. Савельев А.И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. 2014. № 1. С. 127-150.
20. Савельев А.И. Электронная коммерция в России и за рубежом: правовое регулирование. 2-е изд. М.: Статут, 2016. 640с.
21. Санникова Л.В., Харитонов Ю.С. Цифровые активы: правовой анализ: монография. Москва: 4 Принт, 2020. 304с.
22. Федеральный закон от 18.03.2019 № 34-ФЗ «О внесении изменений в части первую, вторую и ст. 1124 части третьей Гражданского кодекса Российской Федерации» // СПС КонсультантПлюс; Федеральный закон от 31.07.2020 № 259-ФЗ «О цифровых финансовых активах, цифровой валюте и о внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации» // СПС КонсультантПлюс; Федеральный закон от 02.08.2019 № 259-ФЗ «О привлечении инвестиций с использованием инвестиционных платформ и о внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации» // СПС КонсультантПлюс; Федеральный закон от 31.07.2020 № 258-ФЗ «Об экспериментальных правовых режимах в сфере цифровых инноваций в Российской Федерации» // СПС КонсультантПлюс.
23. Case 06-4925 - BRAGG v. LINDEN RESEARCH, INC. et al // [Электронный ресурс] URL: https://www.govinfo.gov/app/details/USCOURTS-paed-2_06-cv-04925/summary (дата обращения 29.12.2022).
24. Case LG Saarbrücken, 22.06.2011 - 10 S 60/10 // [Электронный ресурс] URL: <https://dejure.org/dienste/vernetzung/rechtsprechung?Gericht=LG%20Saarbr%FCcken&Datum=22.06.2011&Aktenzeichen=10%20S%2060/10> (дата обращения 29.12.2022).

25. Case LG Berlin, 28.01.2014 - 15 O 300/12 // [Электронный ресурс] URL: <https://dejure.org/dienste/vernetzung/rechtsprechung?Text=15%20O%20300/12> (дата обращения 29.12.2022).
26. Chaim Gartenberg. Belgium defines video game loot boxes as illegal gambling // [Электронный ресурс] URL: <https://www.theverge.com/2018/4/25/17280440/belgium-video-game-loot-boxes-illegal-gambling> (дата обращения 29.12.2022).
27. Imposition of an order subject to a penalty on Electronic Arts for FIFA video game // [Электронный ресурс] URL: <https://web.archive.org/web/20201127222346/https://kansspelautoriteit.nl/nieuws/nieuwsberichten/2020/oktober/impositio-n-an-order/> (дата обращения 29.12.2022).
28. Leon Y. Xiao. Loot boxes are NOT gambling under Dutch law // [Электронный ресурс] URL: [https://www.scl.org/news/12540-loot-boxes-are-not-gambling-under-dutch-law#:~:text=On%209%20March%202022%2C%20in,\(Kansspelautoriteit%3B%20Ksa\)%20previous%20interpretation](https://www.scl.org/news/12540-loot-boxes-are-not-gambling-under-dutch-law#:~:text=On%209%20March%202022%2C%20in,(Kansspelautoriteit%3B%20Ksa)%20previous%20interpretation) (дата обращения 29.12.2022).

References:

1. Appeal ruling of the Moscow City Court of 20.05.2019 in case No. 33-21065/2019 // RJS ConsultantPlus.
2. Arkhipov V.V. Virtual property: systemic legal problems in the context of the development of the computer games industry // Law. 2014. No. 9. pp. 69-90.
3. Arkhipov V.V., Kilinkarova E.V., Melashchenko N.V. Problems of legal regulation of the turnover of goods on the Internet: from distance trading to virtual property // Law. 2014. No. 6. pp. 122-145.
4. German Civil Code (Bürgerliches Gesetzbuch) // [Electronic resource] URL: <https://dejure.org/gesetze/BGB> (last accessed data 29.12.2022).
5. Gorokhova O.N. "Gaming property" as a kind of "virtual property" // E-commerce and interrelated areas (legal regulation): Collection of articles (author's hand. col. and ed. by M.A. Rozhkov). Moscow, 2019. pp. 378-392.
6. The Civil Code of the Russian Federation (Part Two) of 26.01.1996 No. 14-FZ (ed. of 01.07.2021, with amendments. from 08.07.2021) (with amendments and additions, intro. effective from 01.01.2022) // RJS ConsultantPlus.
7. The Law of the Russian Federation of 07.02.1992 No. 2300-1 "On protection of consumer rights" // RJS ConsultantPlus.
8. Definition of the Supreme Court of the Russian Federation dated 03.02.2016 No. 305-KG15-18998 in case No. A40-56211/2014 // RJS ConsultantPlus; Definition of the Supreme Court of the Russian Federation dated 30.09.2015 No. 305-KG15-12154 in case No. A40-91072/14 // RJS ConsultantPlus.
9. The ruling of the Leninsky District Court of Kemerovo dated 26.04.2013 in case No. 11-59/2013 // Reference information system "Judicial and Regulatory Acts of the Russian Federation"; decision of the Justice of the Peace of the judicial precinct No. 48 of the Cheryomushki district of Moscow in case No. 02-0095/48/2012 dated 18.06.2012 // Reference information system "Judicial and regulatory acts of the Russian Federation".

10. Ruling of the Moscow City Court of 10.03.2011 in case No. 4g/1-1668 // RJS ConsultantPlus; Resolution of the Presidium of the St. Petersburg City Court of 18.05.2011 in case No. 44g-40/11 // RJS ConsultantPlus; Ruling of the Basmany District Court of Moscow of 01.06.2011 in case No. 11-43/11 and case No. 11-115/09 // Reference information system "Judicial and regulatory acts of the Russian Federation"; Definition of the Moscow City Court dated 06.10.2011 in case No. 4g/1-8422 // RJS ConsultantPlus; Definition of the Moscow City Court dated 06.05.2013 No. 4g/1-1017 // RJS ConsultantPlus; Resolution of the Presidium of the Moscow City Court of 24.05.2013 in case No. 44g-45 // RJS ConsultantPlus; Appeal ruling of the Moscow City Court of 14.07.2015 in case No. 33-24464/2015 // RJS ConsultantPlus; Decision of the Leninsky District Court of Tyumen dated 10.11.2015 in case No. 2-9870/2015 // RJS ConsultantPlus; Ruling of the Moscow City Court of 16.11.2015 No. 4g/6-11858/2015 // RJS ConsultantPlus.
11. Orekhov A.M., Chaplygina I.G. Category of property and economic theory // Ontological prerequisites of economic theories / edited by O.I. Ananyin. M.: IE RAS, 2011. pp. 51-95.
12. Ostanina E.A. The basis for joining a multiplayer online game is a contract with the participation of consumers // Law in the field of the Internet: A collection of articles (author's hand. Col. and ed. by M.A. Rozhkov). Moscow, 2018. pp. 311-345.
13. Peshkov A.V. The return of funds spent on virtual valuables is impossible // Accounting. 2016. No. 10. 460p.
14. Puchkov V.O. Posthumous transfer of digital objects: User agreement vs national inheritance law // Inheritance Law. 2020. No. 3. pp. 17-23.
15. Resolution of the Plenum of the Supreme Court of the Russian Federation of 29.09.1994 No. 7 (expired 27.06.2012) "On the practice of consideration by courts of cases on consumer protection" // RJS ConsultantPlus.
16. Resolutions of the Plenum of the Supreme Court of the Russian Federation dated 06/28/2012 No. 17 "On consideration by courts of civil cases on disputes on consumer protection" // RJS ConsultantPlus.
17. The decision of the Kologrivsky district Court of the Kostroma region of 03.02.2011 in case No. 2-26/2011 // RJS ConsultantPlus.
18. Rozhkova M.A. Digital assets and virtual property: how the virtual correlates with the digital // Right.ru 2018. June 13. [Electronic resource] URL: https://zakon.ru/blog/2018/06/13/cifrovye_aktivy_i_virtualnoe_imuschestvo_kak_sootnositsya_virtualnoe_s_cifrovym (last accessed data 29.12.2022).
19. Savelyev A.I. The legal nature of virtual objects purchased for real money in multiplayer games // Bulletin of Civil Law. 2014. No. 1. pp. 127-150.
20. Savelyev A.I. Electronic commerce in Russia and abroad: legal regulation. 2nd ed. Moscow: Statute, 2016. 640p.
21. Sannikova L.V., Kharitonova Yu.S. Digital assets: legal analysis: monograph. Moscow: 4 Print, 2020. 304p.
22. Federal Law No. 34-FZ of 18.03.2019 "On Amendments to Parts One, Two and Article 1124 of Part Three of the Civil Code of the Russian Federation" // RJS ConsultantPlus; Federal Law No. 259-FZ of 31.07.2020 "On Digital Financial Assets, Digital Currency and on Amendments to Certain Legislative Acts Russian Federation" // RJS ConsultantPlus;

- Federal Law No. 259-FZ dated 02.08.2019 "On Attracting Investments using Investment Platforms and on Amendments to Certain Legislative Acts of the Russian Federation" // RJS ConsultantPlus; Federal Law No. 258-FZ of 31.07.2020 "On experimental legal regimes in the field of digital innovations in the Russian Federation" // RJS ConsultantPlus.
23. Case 06-4925 - BRAGG v. LINDEN RESEARCH, INC. et al // [Electronic resource] URL: https://www.govinfo.gov/app/details/USCOURTS-paed-2_06-cv-04925/summary (last accessed data 29.12.2022).
24. Case LG Saarbrücken, 22.06.2011 - 10 S 60/10 // [Electronic resource] URL: <https://dejure.org/dienste/vernetzung/rechtsprechung?Gericht=LG%20Saarbr%C3%BCcken&Datum=22.06.2011&Aktenzeichen=10%20S%2060/10> (last accessed data 29.12.2022).
25. Case LG Berlin, 28.01.2014 - 15 O 300/12 // [Electronic resource] URL: <https://dejure.org/dienste/vernetzung/rechtsprechung?Text=15%20O%20300/12> (last accessed data 29.12.2022).
26. Chaim Gartenberg. Belgium defines video game loot boxes as illegal gambling // [Electronic resource] URL: <https://www.theverge.com/2018/4/25/17280440/belgium-video-game-loot-boxes-illegal-gambling> (last accessed data 29.12.2022).
27. Imposition of an order subject to a penalty on Electronic Arts for FIFA video game // [Electronic resource] URL: <https://web.archive.org/web/20201127222346/https://kansspelautoriteit.nl/nieuws/nieuwsberichten/2020/oktober/imposition-an-order/> (last accessed data 29.12.2022).
28. Leon Y. Xiao. Loot boxes are NOT gambling under Dutch law // [Electronic resource] URL: [https://www.scl.org/news/12540-loot-boxes-are-not-gambling-under-dutch-law#:~:text=On%209%20March%202022%2C%20in,\(Kansspelautoriteit%3B%20Ksa\)%20previous%20interpretation](https://www.scl.org/news/12540-loot-boxes-are-not-gambling-under-dutch-law#:~:text=On%209%20March%202022%2C%20in,(Kansspelautoriteit%3B%20Ksa)%20previous%20interpretation) (last accessed data 29.12.2022).