# Гражданско-правовое регулирование виртуального видеоигрового имущества в России

**Ревина Валерия Валерьевна**
кандидат юридических наук, доцент кафедры «Правовое обеспечение национальной безопасности», ИКБ РТУ МИРЭА, revina@mirea.ru

**Баглаев Илья Валерьевич**
студент, ИКБ РТУ МИРЭА, baglaev2018@mail.ru

В связи со стремительным ростом популярности пользования цифровых продуктов, к коим относятся видеоигры, по всему миру, одними из ключевых элементов внутриигрового контента, нередко являющимися предметами судебных споров и следственной деятельности, выступает виртуальное видеоигровое имущество. В данной статье предпринята попытка рассмотреть указанные предметы в качестве объекта авторского права и результата интеллектуальной деятельности человека в контексте гражданского законодательства Российской Федерации. Исследуются особенности создания виртуального имущества, в том числе вопросы определения их авторства при использовании различного программного обеспечения. Рассмотрены коллизии, связанные с видеоигровыми предметами как объектами служебного произведения. Особое внимание уделяется исследованию лицензионных соглашений на предоставление доступа пользования (EULA) на примере конкретной видеоигры. Приведена и рассмотрена одна из ключевых проблем по разграничению ответственности за деяния, совершаемые в реальном и виртуальном пространствах в соответствии с теорией «магического круга» (Magic Circle). Выдвинуто предположение о возникновении нескольких форм ответственности за реальные деяния, повлекшие определенные последствия в виртуальном мире видеоигры, в связи с этим высказано предложение по адаптации отдельных разделов лицензионных соглашений к нормам национального законодательства стран распространения соответствующих видеоигр, что может позволить повысить правовую определенность при выявлении нарушений, определении вида и размера ответственности за содеянное. Делается вывод о необходимости дальнейшей научной работы по регламентации виртуального видеоигрового имущества с учетом его правовой природы, нередко имеющей двойственную форму, с учетом международного опыта и сотрудничества.

**Ключевые слова:** Авторское право, игровое имущество, виртуальное игровое имущество, интеллектуальная собственность, компьютерные игры, судебная практика, искусство, лицензия, право собственности, внутриигровой контент, видеоигра.

Развитие отрасли компьютерных игр в России в последние годы произвело серьезный рост в контексте владения, пользования и распоряжения виртуальным видеоигровым имуществом, являющимся относительно новым объектом гражданского права и стремительно набирающим популярность среди молодежи.

Известно, что в текущее время данный объект подвергается спорам в научной литературе насчет определения оного к конкретному виду объектов гражданского права и его места в системе гражданско-процессуального и уголовно-процессуального законодательств, что предопределяет существующие ошибки при рассмотрении подобных дел в судах Российской Федерации, а также при расследовании киберпреступлений, связанных с виртуальным видеоигровым имуществом.

Существующая проблема характеризуется нарастающей актуальностью пропорционально росту популярности видеоигрового имущества не только в России, но и во всём мире, где количество активных игроков находится на отметке в 3,32 млрд. [1].

Можем отметить о наличии многих правовых аспектов в отношении видеоигрового имущества требующих решения, от формулировки точной дефиниции, в полной мере характеризующей данное имущество, его места в системе законодательства России, до его применения в качестве объекта доказательства в судебных спорах.

При работе были использованы формально-юридический и сравнительно-правовой подходы для анализа гражданско-правового регулирования виртуального имущества. В качестве нормативной основы были использованы нормы гражданского законодательства России. В форме научных источников был рассмотрен научный труд американского исследователя Б.Т. Дюранске, в которой автор закрепил основополагающую теорию разделения ответственности за деяния, совершаемые как в реальном, так и в виртуальном мирах.

Эмпирическую основу исследования составило лицензионное соглашение иностранной организации по распространению видеоигр в мире, размещенное на цифровой платформе по предоставлению цифровых продуктов, практику использования и изменения данных документов на основе отзывов и новостных публикаций, а также статистические данные по развитию использования видеоигр людьми по всему миру.

В данной работе мы рассмотрим три цивилистических аспекта виртуального видеоигрового имущества – возможность отнесения оного к определенному виду охраняемого результата интеллектуальной деятельности, регулируемого статьей 1225 Гражданского кодекса Российской Федерации (далее – ГК РФ) [2], определение и условия взаимодействия данных объектов в лицензионных соглашениях видеоигр, а также разграничение ответственности за деяния по отношению к видеоигровому имуществу, совершаемые в виртуальном и реальном мирах.

Говоря про возможность отождествления виртуального видеоигрового имущества как объекта авторского права, необходимо отметить, что данное имущество имеет множество форм и видов. На данный момент самыми популярными из них считаются косметические предметы, преображающие внешний вид игрового персонажа, предметы экипировки, оружие, аксессуары в виде виртуальных брелков, наклеек, фоны игрового меню, смена видеоигрового интерфейса путём новых шрифтов, анимаций и эффектов, а также виртуальная внутриигровая валюта [3]. Отдельно стоящий вид видеоигрового имущества, занимающий особое положение как при пользовании, так и при правовой регуляции, является возможность получить доступ к дополнительному функционалу игры, нередко имеющим объём в половину контента, предоставляющегося бесплатным игрокам.

В связи с этим, можно сказать о факте создания подобного имущества преимущественно творческим трудом человека или группы лиц, являющихся авторами по отношению к создаваемым ими предметам.

[1] How Many Gamers Are There? (New 2026 Statistics) // Exploding Topics A Semrush Company. – URL: https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers (дата обращения: 26.06.2026).

[2] "Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая)" от 18.12.2006 N 230-ФЗ (ред. от 23.07.2025) (с изм. и доп., вступ. в силу с 04.01.2026) // СПС «КонсультантПлюс». – URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_64629/ (дата обращения: 26.06.2026).

[3] Рожкова М.А. Проблемы установления самостоятельного правового режима для цифровых объектов // Журнал Суда по интеллектуальным правам. 2025. Июнь. N 2 (48). С. 146-157. (дата обращения: 26.06.2026).

Рассматривая перечень объектов интеллектуальной деятельности в статье 1225 ГК РФ, наиболее очевидным кажется отнесение видеоигрового имущества к программам для электронных вычислительных машин (программы для ЭВМ), поскольку оно создается в виде видеографических пиксельных изображений с помощью компьютерных программ, для видеоигр, тоже считающимися определенным видом данных программ. Нередки случаи, когда арт-художники рисуют первоначальные эскизы будущего видеоигрового имущества на бумаге перед тем, как их оцифровать, в данном случае они также считаются объектом интеллектуальной деятельности. А вот будет ли считаться оцифрованный эскиз данного имущества объектом авторского права и обладать соответствующей юридической силой – уже вопрос, поскольку оцифровать его может любой человек. Одной из главных задач является определение факта, что личные неотчуждаемые права автора первоначального эскиза не нарушены.

Переходя от вышеописанного к процедуре создания виртуального видеоигрового имущества, отметим о существующей проблеме разграничения этого объекта при определении авторства, когда оно является продуктом определенных цифровых программ, которые можно подразделить как те, которыми пользуется разработчик, самостоятельно создавший такие компьютерные приложения, программы от стороннего производителя, а также системы программного обеспечения.

Здесь отображаются многие формы авторских прав в контексте правообладателя, права следования и права об отчуждении исключительного права. Если программа самостоятельно создана разработчиком видеоигрового имущества, то он считается полноправным автором как программы, так и имущества, имея как имущественные права, так и личные неимущественные права [1]. Если программа от стороннего производителя, то необходимо обратить внимание на то, кто является правообладателем в данном случае. Здесь немаловажен факт работы автора видеоигрового имущества в организации, предоставившей доступ к программе, с помощью которой было создано соответствующее имущество.

По закону, права на объекты авторского права принадлежат работодателю, у которых сотрудник, в пределах своих должностных обязанностей создал соответствующее имущество для реализации, например для добавления этих объектов в созданную и разработанную ими же видеоигру. Такими работодателями – организациями на данный момент служат студии-разработчики видеоигр.

Данный факт документируется и носит название «служебного произведения», регулируемого ст. 1295 ГК РФ. Однако здесь четко прослеживается коллизия правовых норм – объектами служебного произведения, согласно гражданскому законодательству, являются произведения науки, литературы или искусства, программы для ЭВМ не входят в данный перечень. Другой вопрос, можно ли назвать виртуальное видеоигровое имущество объектом, соединяющим в себе программу для ЭВМ и элемент искусства.

Рассмотрим данное положение более подробно, на примере одного из видов видеоигрового имущества как видеографического изображения, косметически изменяющего внешний вид оружия из игры «Counter Strike 2» разработанной американской компанией-разработчиком игр – «Valve». Данный вид видеоигрового имущества носит название «скин» (от англ. Skin – «кожа, шкурка») и является косметическим улучшением для определенного внутриигрового объекта в игре, позволяющим визуально разнообразить геймплейную составляющую игры или индивидуализировать данные объекты от других игроков.

Скин в вышеупомянутой нами игре представляет собой стандартную модель оружия с нанесенным графическим изображением. Для популяризации данного вида объектов, компания «Valve» на базе своей программы – платформы по предоставлению компьютерных игр «Steam», открыла соответствующий раздел, который носит название «Мастерская Steam» [2], где любой пользователь может создать свой уникальный скин на оружие и выложить его в открытый для пользователей доступ, с возможностью включения данного скина через голосование во внутриигровое пространство. Многие игроки проявляют фантазию и создают на моделях оружия уникальные работы, нередко добавляя в них элементы стиля и оформления многих именитых художников, как например, это сделал один из пользователей, создав изображения на оружии в стиле Пабло Пикассо [3].

Стоит заметить, что четкого определения термина «искусство» в российском законодательстве пока нет. Ч.1 ст. 1259 ГК РФ представляет открытый перечень объектов науки, литературы и искусства, на основании чего можем сделать предположение, что виртуальное видеоигровое имущество соединяет в себе два вида результатов интеллектуальной деятельности, и это должно сказаться на правильном законодательном закреплении данного термина и его толковании судебной системой Российской Федерации.

Рассматривая последний сценарий создания виртуального видеоигрового имущества, где автор пользуется сторонним программным обеспечением (далее – ПО), отметим, что одной из причин перехода права собственности к разработчику ПО является договорная составляющая. ПО, равно как и само видеоигровое имущество имеет множество форм и видов. Это может быть как цельная операционная система (далее – ОС) (На примере реальных Windows и MacOS), так и специальные утилиты, использующиеся на базе самой операционной системы, одним из примеров данного ПО можно назвать российскую систему 1С, которая является полноценной экосистемой, имеющей множество утилит и программ для образования, бизнеса, творчества и т.д.

Работая в графической программе на базе операционной системы, пользователь соглашается с договором о предоставлении цифровых услуг самой системы, где существуют разделы об авторском праве. В международной судебной практике почти отсутствуют дела от разработчиков операционной системы в адрес авторов, создающих те или иные объекты интеллектуальной деятельности. Однако стоит иметь в виду, что как разработчики ОС, так и разработчики другого ПО, в теории могут иметь исключительные права на произведения, если оное установлено соответствующим договором (лицензионным соглашением). В иных ситуациях автор сам может инициировать передачу исключительных прав на созданное им видеоигровое имущество другим лицам, чаще всего ими выступают студии-разработчики видеоигр, которых заинтересовала концепция или потенциал созданных автором объектов, для дальнейшей коммерческой реализации. Именно на этом этапе вступают в действие договор об отчуждении исключительного права и права следования, предусматривающего специальное вознаграждение для автора или фиксированный процент от реализации в коммерческой деятельности за использование результатов его интеллектуальной деятельности.

Перед исследованием проблемы разграничения игрового и виртуального миров, следует рассмотреть промежуточную тему, связанную с пользовательскими соглашениями многих компьютерных видеоигр, где подробно описываются правила владения и пользования видеоигрой, указываются условия осуществления микротранзакций (внутриигровых покупок видеоигрового имущества), а также указывается раздел, непосредственно связанный с авторским правом и правом собственности по отношению к рассматриваемому нами виртуальному видеоигровому имуществу - End User License Agreement (EULA) [4].

Данное соглашение обычно составляется непосредственно студией-разработчиком видеоигры или студией-издателем, организацией, предоставляющей разработчикам видеоигры материальную помощь в развитии своего проекта и своих возможностей по изданию данной игры в других странах.

---

[1] Перепёлкина Я.А. Виртуальное игровое имущество: перспективы правового регулирования // "Журнал Суда по интеллектуальным правам", № 3 (29), сентябрь 2020 г., с. 45-59. (дата обращения: 26.06.2026).

[2] Steam Workshop // Виртуальная платформа по предоставлению видеоигр «Steam». – URL: https://steamcommunity.com/workshop/ (дата обращения: 26.06.2026).

[3] Энтузиаст сделал коллекцию скинов CS:GO в стиле картин Пабло Пикассо // Сетевое издание «Metarating». –URL: https://cybersport.metaratings.ru/news/entuziast-sdelal-kollektsiyu-skinov-cs-go-v-stile-kartin-pablo-pikasso/?utm_source=yandex.ru&utm_medium=organic&utm_campaign=yandex.ru&utm_referrer=yandex.ru (дата обращения: 26.06.2026).

[4] Розанова А.В., Лежнина К.А. Многопользовательские компьютерные онлайн-игры как объекты гражданских прав // Цивилистика от прошлого к современности. – С. 1389-1393. – URL: https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/116792/1/978-5-91256-557-1_2022_257.pdf (дата обращения: 26.06.2026).

На практике встречается несколько наименований данного документа, в России оно имеет название «Пользовательское соглашение», тогда как само EULA используется преимущество в остальном мире, что является более корректным и точно передающим суть документа названием, так как само соглашение имеет в названии слово «лицензия», являющееся ключевым содержанием данного документа.

По сути, данный документ закрепляет права и обязанности разработчиков видеоигры и конечного пользователя, в нем также могут присутствовать разделы о разрешении противоречий в судебном порядке при возникновении конфликта интересов, меры ответственности, которые могут быть применены за нарушение правил, установленных данным соглашением и реквизиты офиса студии-разработчика для направления претензий, апелляций и судебных исков.

Одним из главных разделов этого соглашения является блок о пользовании видеоигры, точнее - Услуг, которые предоставляет студия пользователю в виде возможности использовать внутриигровой контент.

Рассмотрим данное обстоятельство на примере EULA видеоигры «Borderlands 2», созданной американской компанией «Gearbox Software» от студии-издателя данного цифрового продукта – «Take-Two Interactive» [1]. Первый абзац вводит понятия терминов, использующихся в данном соглашении, так, определение «Услуги» представляют собой факт доступа пользователю на использование цифровых продуктов компании, а также виртуальных элементов и предоставление доступа игрока к своему же игровому профилю (аккаунту), именуемому «Учетной записью».

Виртуальные элементы же представляют собой любое виртуальное видеоигровое имущество, купленное за реальные денежные средства в онлайн-магазине или же от пользования Услугами, от валюты до вышеуказанных скинов и предметов экипировки.

Интерес представляют два пункта, содержащие в себе информацию про владение, пользование и распоряжение данным Виртуальным имуществом, а также определяет собственника данных объектов.

Пункт 2.2 этого соглашения указывает на факт предоставления Услуг пользователю, одновременно являющемся игроком, по лицензии, что и предопределяет название данного документа. При этом подчеркивается полное отсутствие прав собственности на весь внутриигровой контент, включая виртуальное видеоигровое имущество и саму Учетную запись вместе со всеми персональными данными пользователя и персонального компьютера, на котором игрок получает доступ к видеоигре, из-за чего в 2025 году рассматриваемая нами видеоигра «Borderlands 2» стала объектом массового недовольства игроков и большого количества негативных отзывов [2].

Пункт 4.2 раскрывает содержание прав пользователю к виртуальным элементам, где указывается возможность компании в одностороннем порядке изменять, удалять и проводить соответствующие процедуры с любым игровым имуществом, принадлежащим игроку. Конечная строка данного пункта продолжает смысл сказанного в п. 2.2 этой EULA и представляет собой согласие пользователя об отсутствии у него каких бы то ни было прав на Виртуальные элементы, за которые игрок вполне имеет возможность заплатить реальными денежными средствами.

Раздел с авторским правом наиболее ярко отражается в пункте 5.2 данного соглашения и носит название «Права на Пользовательский контент». В данном блоке представлено описание прав и обязанностей игроков, которые добавили в игру свой игровой контент.

При этом права пользователя – авторское и интеллектуальной собственности, сохраняются за ним, за это игрок соглашается с обменом прав, где предоставляет компании: «безотзывное, всемирное, безвозмездное, неисключительное и подлежащее сублицензированию право использовать, воспроизводить, редактировать…весь пользовательский контент в рамках или через Услуги или в любых других коммерческих и некоммерческих целях…без компенсации или уведомления, в течение всего срока действия прав интеллектуальной собственности, относящихся к собственному пользовательскому контенту».

На наш взгляд данные обстоятельства, указанные в EULA, являются дискуссионными, поскольку сочетают в себе такие отрасли права как гражданское и международное, при этом оставаясь противоречивым российскому законодательству, что, вероятно, требует вмешательства для недопущения возможного конфликта интересов.

Переходя к вопросу о разграничении ответственности за действия, предусмотренные в виртуальном и реальном мирах, необходимо вспомнить теорию американского исследователя-юриста Б.Т. Дюранске – «Magic Circle» (рус. «теория магического круга»), которую он изложил в своей работе под названием «Virtual Law» [3]. Автор отмечает о проблеме реализации принципа ответственности, указывает на «размытые» рамки права и пытается ответить на вопрос: «В какой момент виртуальная ответственность сменяется на реальную?».

Виртуальные игровые миры отличаются от реальных тем, что в первом игрок может совершать такие поступки, какие в реальном мире считались бы противоправными, ведущими к административной, уголовной или гражданской ответственности [4]. При этом вышеназванные действия игрок может совершать только тогда, когда это предусмотрено правила игры и EULA, упоминаемой нами ранее. На наш взгляд, при противоправных действиях одного игрока по отношению к другому может возникнуть две формы вины – виртуальная и реальная, однако это зависит от плоскости правил видеоигры и способа совершения противоправного деяния. Рассмотрим на практическом примере, один игрок «украл» у другого косметический предмет на игрового персонажа в гипотетической видеоигре, при этом данный виртуальный объект является имуществом согласно EULA, имеет реальную денежную ценность и был куплен за реальную валюту.

В данной модели можно предусмотреть два разных развития событий – могло ли данное деяние быть предусмотрено правилами видеоигры или нет. Если могло, значит игрок не нарушил правила – условия пользования данной игрой, хоть предмет и был куплен за реальные деньги, в EULA могло быть соглашение с игроком о риске это имущество потерять, с чем игрок и соглашается, используя внутриигровой контент.

Другой вопрос, если злоумышленник нарушил правила пользования видеоигрой и похитил предмет, умышленно осознавая характер своих действий и те последствия, которые могут за этим наступить. Именно в данной ситуации возникает как виртуальная, так и реальная ответственности, а значит как виртуальное, так и реальное наказание. При этом может наступить как гражданско-правовая ответственность (например деликтная), так и уголовная, если стоимость похищенного имущества превышает 2500 рублей.

Ситуацию осложняет тот факт, что для полной констатации факта о совершенном нарушении, и как следствие, нарушения прав игрока, требуется системная согласованность между законодательством стран игроков, при условии разного местонахождения игрока-нарушителя и игрока-потерпевшего), а также правил видеоигры, которые могут быть включены в текст EULA.

Данный анализ более конкретно раскрывает позицию самого Дюранске, который считал, что действия в реальном мире, происходящие вне виртуального пространства видеоигры приводят к ответственности в том случае, если в последствии от этих действий возникает нарушение прав третьих лиц – игроков. Рассматриваемые обстоятельства могут казаться спорными, так как множество видеоигр создается и разрабатывается отдельными студиями, то есть коммерческими организациями, которые могут сами определять и

[1] Условия предоставления услуг Take-Two (EULA) // Виртуальная платформа по предоставлению видеоигр «Steam». – URL: https://store.steampowered.com//eula/49520_eula_0?eulaLang=russian (дата обращения: 26.06.2026).

[2] Borderlands 2 утопили в негативных отзывах из-за пользовательского соглашения Take-Two // Информационно-развлекательный портал StopGame.ru. – URL:. https://stopgame.ru/newsdata/67194/borderlands_2_utopili_v_negativnyh_otzyvah_iz_za_polzovatelskogo_soglasheniya_take_two (дата обращения: 26.06.2026).

[3] Duranske, Benjamin Tyson, Virual Law Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds / by Benjamin Tyson Duranske.–1st ed. p. cm. // American Bar Association. – URL: https://books.google.ru/books?id=gQQjRmGKOgEC&printsec=frontcover&hl=ru#v=onepage&q&f=false (дата обращения: 26.06.2026).

[4] Гаразовская Н.В. Виртуальное имущество в играх: перспективы правового регулирования // Юридические науки. – 2017. – URL: https://e-scio.ru/wp-content/uploads/2020/04/%D0%93%D0%B0%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%BE%D0%B2%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F-%D0%9D.-%D0%92.pdf (дата обращения: 26.06.2026).

устанавливать правила пользования своими цифровыми продуктами для получения прибыли и достижения своих коммерческих интересов. При этом, правила видеоигры, в том числе об авторском праве и интеллектуальной собственности не противоречат местному законодательству страны, где базируются студии разработки и издательства.

Думается, что наиболее правильным решением должна стать переработка некоторых частей EULA в соответствии с законодательством тех стран, где игра официально издается. При данных обстоятельствах игра продолжит свое функционирование и получение прибыли в странах без риска получения государственной блокировки или судебных исков от игроков, которые руководствуясь законодательством своей страны могут увидеть в действиях других пользователей нарушение своих определенных прав. При этом будет работать международное сотрудничество в части выявления, пресечения и выдачи игроков-злоумышленников, а также применения мер компенсации добросовестным игрокам, чьи права были так или иначе нарушены.

Рассматривая категорию игр с VR-технологиями, то есть с элементами дополненной реальности, можно заметить тот факт, что в данных программах зрение и любые действия пользователя-игрока могут быть перенесены во внутриигровое пространство. Данная категория игр буквально описывает принцип теории «магического круга» – любое движение в данной игре, полностью соответствуя таковому в реальном мире может повлечь за собой такие же последствия как и при игре с использованием компьютерных аксессуаров, предназначаемых для игр, будь то клавиатура или игровая мышь для пользователя стационарного компьютера, так и специальные контроллеры с использованием джойстиков, применяемые для игры на стационарных игровых или переносных приставок. При этом фундаментальные основы разграничения виртуального и реального миров при данной категории игр не меняются по сравнению с видеоиграми, не обладающими технологией VR.

Переходя к заключению, выделим ключевые особенности рассматриваемых в статье проблем и укажем на возможные предложения, способные решить или облегчить каждый из поставленных вопросов.

Говоря про отнесение термина «виртуальное видеоигровое имущество» в качестве объектов интеллектуальной собственности и авторского права мы установили, что данные предметы создавались и создаются человеком в результате его творческой и умственной работы. Конечно, в связи с быстрорастущим явлением цифровизации нашего общества данную задачу в теории может выполнять искусственный интеллект, однако здесь кроется проблема присвоения авторства конечному произведению, что является серьезной темой для отдельных научных изысканий. Наряду с объектом авторского права и результатом интеллектуальной деятельности мы рискнём добавить в определенные виды видеоигрового имущества элемент искусства, что будет считаться уже третьим свойством данных объектов, и поможет улучшить разбор этих предметов в судебных спорах и правоохранительной деятельности.

Рассматривая лицензионное соглашение видеоигр – EULA, нами был произведен анализ использования видеоигрового имущества как объектов, к которым пользователю предоставляет доступ студия-разработчик или студия-издатель конкретной видеоигры. При этом, на приведенном примере было установлено, что игрок-пользователь может не иметь никаких прав собственности на тот внутриигровой контент и виртуальное имущество, к которому ему предоставляют доступ, даже если эти объекты были куплены пользователем за реальные средства, исключение может составить только пользовательский контент, сделанный игроком самолично, что, также, имеет своих нюансы. Конечно, некоторые разделы данного лицензионного соглашения имеют признаки дискуссионности, в связи с этим, предложение по составлению EULA в соответствии с законодательством тех стран, где оно издается, отнюдь не панацея, если вспомнить, что любая студия-разработчик или издатель могут оказаться коммерческими лицами. Считаем, что данное предложение может помочь обеспечить большую прозрачность действий игроков в виртуальных внутриигровых мирах, а также меры ответственности для тех, кто пренебрегает правилами пользования видеоигрой, указанным в пользовательских соглашениях.

Ситуация по разграничению виртуального и реального миров отнюдь не нова, однако анализ показал, что в конкретной ситуации может возникнуть обстоятельство, что у игрока появляется две и более форм ответственности. Все зависит от конкретных обстоятельств, внутриигровых правил и норм местного и международного законодательств.

Обобщая вышесказанное следует отметить о текущей положительной динамике пользования видеоигр по всему миру. С каждым годом ситуация, связанная с рынком цифровых товаров, программ и виртуального видеоигрового имущества может оказать большое влияние на количество споров и преступных деяний, связанных с использованием видеоигровых миров. Актуализация проведенных исследований по данной тематике не только в научной литературе и правовой доктрине, но и в судебной или следственной практике поможет обеспечить надежное и безотказное правовое регулирование, связанное с видеоиграми по всему миру, сочетая в себе как правила и условия, прописанные в пользовательских соглашениях, так и нормах местного законодательства и международного права.

**Литература**


1. How Many Gamers Are There? (New 2026 Statistics) // Exploding Topics A Semrush Company. – URL: https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers (дата обращения: 26.06.2026).

2. "Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая)" от 18.12.2006 N 230-ФЗ (ред. от 23.07.2025) (с изм. и доп., вступ. в силу с 04.01.2026) // СПС «КонсультантПлюс». – URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_64629/ (дата обращения: 26.06.2026).

3. Рожкова М.А. Проблемы установления самостоятельного правового режима для цифровых объектов // Журнал Суда по интеллектуальным правам. 2025. Июнь. N 2 (48). С. 146-157. (дата обращения: 26.06.2026).

4. Перепёлкина Я.А. Виртуальное игровое имущество: перспективы правового регулирования // "Журнал Суда по интеллектуальным правам", № 3 (29), сентябрь 2020 г., с. 45-59. (дата обращения: 26.06.2026).

5. Steam Workshop // Виртуальная платформа по предоставлению видеоигр «Steam». – URL: https://steamcommunity.com/workshop/ (дата обращения: 26.06.2026).

6. Энтузиаст сделал коллекцию скинов CS:GO в стиле картин Пабло Пикассо // Сетевое издание «Metarating». – URL: https://cybersport.metaratings.ru/news/entuziast-sdelal-kollektsiyu-skinov-cs-go-v-stile-kartin-pablo-pikasso/?utm_source=yandex.ru&utm_medium=organic&utm_campaign=yandex.ru&utm_referrer=yandex.ru (дата обращения: 26.06.2026).

7. Розанова А.В., Лежнина К.А. Многопользовательские компьютерные онлайн-игры как объекты гражданских прав // Цивилистика от прошлого к современности. – С. 1389-1393. – URL: https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/116792/1/978-5-91256-557-1_2022_257.pdf (дата обращения: 26.06.2026).

8. Условия предоставления услуг Take-Two (EULA) // Виртуальная платформа по предоставлению видеоигр «Steam». – URL: https://store.steampowered.com//eula/49520_eula_0?eulaLang=russian (дата обращения: 26.06.2026).

9. Borderlands 2 утопили в негативных отзывах из-за пользовательского соглашения Take-Two // Информационно-развлекательный портал StopGame.ru. – URL: https://stopgame.ru/newsdata/67194/borderlands_2_utopili_v_negativnyh_otzyvah_iz_za_polzovatelskogo_soglasheniya_take_two (дата обращения: 26.06.2026).

10. Duranske, Benjamin Tyson, Virual Law Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds / by Benjamin Tyson Duranske. – 1st ed. p. cm. // American Bar Association. – URL: https://books.google.ru/books?id=gQQjRmGKOgEC&printsec=frontcover&hl=ru#v=onepage&q&f=false

11. Гаразовская Н.В. Виртуальное имущество в играх: перспективы правового регулирования // Юридические науки. – 2017. – URL: https://e-scio.ru/wp-content/uploads/2020/04/%D0%93%D0%B0%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%BE%D0%B2%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F-%D0%9D.-%D0%92.pdf (дата обращения: 26.06.2026).


**Civil law regulation of virtual video game property in Russia**


**Revina V.V., Baglaev I.V.**

ICS RTU MIREA



Due to the rapid growth in popularity of using digital products, which include video games, around the world, virtual video game assets are one of the key elements of in-game content, which are often the subject of litigation and investigative activities. This article

attempts to consider these items as an object of copyright and the result of human intellectual activity in the context of the civil legislation of the Russian Federation. The article examines the features of creating virtual assets, including the issues of determining their authorship when using various software. Collisions related to video game objects as objects of an official work are considered. Special attention is paid to the study of access to use license agreements (EULA) using the example of a specific video game. One of the key problems of distinguishing responsibility for acts committed in real and virtual spaces in accordance with the theory of the "Magic Circle" is presented and considered. It has been suggested that several forms of responsibility may arise for real actions that have certain consequences in the virtual world of video games. In this regard, a proposal has been made to adapt certain sections of license agreements to the national legislation of the countries where the relevant video games are distributed, which may increase legal certainty in identifying violations and determining the type and amount of responsibility for what has been done. The conclusion is drawn about the need for further scientific work on the regulation of virtual video game property, taking into account its legal nature, which often has a dual form, taking into account international experience and cooperation.
Keywords: Copyright, gaming property, virtual gaming property, intellectual property, computer games, judicial practice, art, license, ownership, in-game content, video game.

**References**

1. How Many Gamers Are There? (New 2026 Statistics) // Exploding Topics A Semrush Company. – URL: https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers (date of appeal: 26.06.2026).
2. "The Civil Code of the Russian Federation (part four)" dated 18.12.2006 N 230-FZ (as amended on 23.07.2025) (with amendments and additions, intro. effective from 01/04/2026) // SPS "ConsultantPlus". – URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_64629 / (date of access: 26.06.2026).
3. Rozhkova M.A. Problems of establishing an independent legal regime for digital objects // Journal of the Intellectual Property Rights Court. 2025. June. N 2 (48). pp. 146-157. (date of reference: 26.06.2026).
4. Perepelkina Ya.A. Virtual gaming property: Prospects of legal regulation // "Journal of the Intellectual Property Rights Court", No. 3 (29), September 2020, pp. 45-59. (accessed: 06/26/2026).
5. Steam Workshop // Virtual platform for the provision of video games "Steam". – URL: https://steamcommunity.com/workshop / (date of access: 26.06.2026).
6. An enthusiast made a collection of CS skins:GO in the style of paintings by Pablo Picasso // Online publication "Metarating". –URL: https://cybersport.metaratings.ru/news/entuziast-sdelal-kollektsiyu-skinov-cs-go-v-stile-kartin-pablo-pikasso/?utm_source=yandex.ru&utm_medium=organic&utm_campaign=yandex.ru&utm_referrer=yandex.ru (date of request: 26.06.2026).
7. Rozanova A.V., Lezhnina K.A. Multiplayer online computer games as objects of civil rights // Civics from the past to the present. – pp. 1389-1393. – URL: https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/116792/1/978-5-91256-557-1_2022_257.pdf (accessed: 06/26/2026).
8. Take-Two Terms of Service (EULA) // Virtual Video Game Platform "Steam". – URL: https://store.steampowered.com//eula/49520_eula_0?eulaLang=russian (date of request: 26.06.2026).
9. Borderlands 2 was drowned in negative reviews due to the Take-Two user agreement // Infotainment Portal StopGame.ru. – URL: https://stopgame.ru/newsdata/67194/borderlands_2_utopili_v_negativnyh_otzyvah_iz_za_polzovatelskogo_soglasheniya_take_two (accessed: 06/26/2026).
10. Duranske, Benjamin Tyson, Viral Law Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds / by Benjamin Tyson Duranske. – 1st ed. p. cm. // American Bar Association. – URL: https://books.google.ru/books?id=gQQjRmGKOgEC&printsec=frontcover&hl=ru#v=onepage&q&f=false
11. Garazovskaya N.V. Virtual property in games: prospects of legal regulation // Legal sciences. – 2017. – URL: https://e-scio.ru/wp-content/uploads/2020/04/%D0%93%D0%B0%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%BE%D0%B2%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F-%D0%9D.-%D0%92.pdf (date of request: 26.06.2026).