

УДК 343

DOI: <https://doi.org/10.17816/RJLS641997>

К вопросу об использовании игровых активов в преступной деятельности

А.А. Дьяченко, С.В. Плохов

Генеральная прокуратура Российской Федерации, Москва, Россия

АННОТАЦИЯ

В статье рассматривается проблематика использования игровых активов в преступной деятельности. В исследовании представлены основные виды названных активов, приведен порядок определения их стоимости, а также рассмотрены имеющиеся примеры и возможные риски использования игровых активов и внутриигровой торговли в преступных целях. Работа содержит детальный анализ законодательства Российской Федерации и иностранных государств в обозначенной сфере. Отдельный акцент сделан на изучении различных правовых подходов к лут-боксам, в том числе в части их регулирования в целях законодательства об азартных играх.

В исследовании рассмотрен ряд примеров из российской и зарубежной судебной практики по гражданским и уголовным делам в данной области.

На основании проведенного изучения выработан авторский подход к решению проблем, возникающих в связи с использованием игровых активов, в том числе конкретные предложения по внесению изменений в российское законодательство в целях защиты прав граждан и минимизации рисков криминального использования компьютерных игр.

Ключевые слова: виртуальные активы; игровые активы; компьютерные игры; внутриигровая торговля; лут-боксы; отмывание денег; киберпреступность.

Как цитировать

Дьяченко А.А., Плохов С.В. К вопросу об использовании игровых активов в преступной деятельности // Российский журнал правовых исследований. 2024. Т. 11. № 4. С. 121–131. DOI: <https://doi.org/10.17816/RJLS641997>

DOI: <https://doi.org/10.17816/RJLS641997>

Revisiting the use of game assets in criminal activity

A.A. Dyachenko, S.V. Plokhov

The Prosecutor General's Office of the Russian Federation, Moscow, Russia

ABSTRACT

The article discusses the problem of using game assets in criminal activity. The study presents the main types of these assets, provides the procedure for determining their value, and also examines existing examples and possible risks of using game assets and in-game trading for criminal purposes.

The work contains a detailed analysis of the legislation of the Russian Federation and foreign states in the designated field. Particular emphasis is placed on the study of various legal approaches to loot boxes, including in terms of their regulation for the purposes of gambling legislation.

The study examines a number of examples from Russian and international judicial practice in civil and criminal cases in this field.

Based on the study conducted, the author's approach to solving problems arising in connection with the use of game assets has been developed, including specific proposals for amending Russian legislation in order to protect the rights of citizens and minimize the risks of criminal use of computer games.

Keywords: virtual assets; game assets; computer games; in-game trading; loot boxes; money laundering; cybercrime.

To cite this article

Dyachenko AA., Plokhov SV. Revisiting the use of game assets in criminal activity. *Russian journal of legal studies*. 2024;11(4):121–131. DOI: <https://doi.org/10.17816/RJLS641997>

Received: 18.10.2024

Accepted: 18.11.2024

Published online: 28.12.2024

К вопросу об использовании игровых активов в преступной деятельности

На протяжении последних лет одной из главных мировых тенденций является рост интереса к вопросам, связанным с оборотом виртуальных активов. В открытых источниках сообщается о том, что в 2024 г. криптовалютой владеет по меньшей мере 560 млн человек во всем мире¹. При этом в июле 2024 г. рыночная капитализация криптовалют составила более 2,4 трлн долл. США².

Вместе с тем стремительное технологическое развитие открывает новые возможности для использования виртуальных валют при совершении по всему миру преступлений, прежде всего связанных с отмыванием денег, финансированием терроризма, коррупцией, незаконным оборотом наркотических средств.

В ряде экспертных исследований заявлено о том, что в 2023 г. объем незаконных финансовых операций с использованием криптовалюты превысил 24 млрд долл. США³.

Рост криминального использования виртуальных активов отмечается и в Российской Федерации. В частности, в конце 2023 г. директором Федеральной службы по финансовому мониторингу Чиханчиным Ю.А. заявлено об увеличении числа проведенных в России незаконных криптовалютных операций в 2 раза⁴.

Несмотря на то, что вопросы правового регулирования виртуальных активов находятся на повестке дня во всех государствах, в настоящее время говорить об эффективной регламентации названной сферы преждевременно. Об этом свидетельствуют и сложности, с которыми правоохранительные органы многих государств сталкиваются при расследовании преступлений, совершенных с использованием информационно-телекоммуникационных технологий⁵.

При этом необходимо констатировать, что большинство исследователей и специалистов-практиков при рассмотрении проблемных вопросов правового регулирования виртуальных активов уделяют внимание исключительно криптовалюте, а также цифровой валюте (являющейся цифровым аналогом национальных фиатных валют), тогда как практически не охваченными остаются отношения,

складывающиеся в игровой индустрии вокруг использования так называемых «игровых активов».

В рамках большинства онлайн-игр существуют игровая валюта, приобретение которой возможно на фиатные деньги, и игровые предметы, позволяющие повысить игровые характеристики персонажей или выделиться среди других игроков. Цена подобных предметов достигает нескольких миллионов рублей, при этом можно говорить о существовании методики определения их стоимости.

Например, в рамках игрового сообщества компьютерной игры «Counter-Strike: GO» цена «скинов» (разновидность игровых активов, которые не дают игрового преимущества, а используются как средство кастомизации отдельных элементов игры) на оружие определяется на основании отнесения «скина» к одному из 7 видов редкости и 5 типов качества⁶.

При этом колоссальное влияние на формирование итоговой стоимости игрового актива оказывает его вхождение в конкретную коллекцию, представляющую повышенный интерес для игроков.

На основании подобной классификации на просторах онлайн-рынков купли-продажи игровых активов стоимость приобретения культовой игровой винтовки «AWP» может варьироваться от суммы в размере 5 000 руб. («скин» среднего качества и невысокой редкости из обычной коллекции) до 1,3 млн руб. (винтовка высших классов редкости и качества, относящаяся к одной из наиболее востребованных коллекций «История дракона»)⁷.

Отдельного упоминания заслуживает такой вид игровых активов, как лут-боксы (loot boxes). Данный актив представляет собой виртуальный кейс (контейнер, сундук), открытие которого позволяет получить случайные игровые предметы различной ценности. Зачастую лут-боксы приобретаются за фиатные деньги либо дополнительно требуют предварительного приобретения игровых ключей для их открытия.

Ценность игровых активов признается обществом и обусловлена очевидными факторами: достижение успеха в игре возможно либо путем уделения ей продолжительного времени, либо путем вложения больших денежных средств при покупке игровых предметов и игровой валюты.

Согласно экспертным оценкам, за 9 месяцев 2023 г. российскими гражданами потрачено около 135 млрд рублей на покупку игр и внутриигровых товаров⁸, при этом

¹ The state of global cryptocurrency ownership. URL: <https://www.triple-a.io/cryptocurrency-ownership-data> (дата обращения: 25.10.2024).

² Капитализация рынка криптовалют. URL: <https://ru.investing.com/crypto/charts> (дата обращения: 25.10.2024).

³ The Chainalysis 2024 Crypto Crime Repor. URL: <https://go.chainalysis.com/crypto-crime-2024.html> (дата обращения: 25.10.2024).

⁴ Встреча президента Российской Федерации В.В. Путина с директором Росфинмониторинга. URL: <http://www.kremlin.ru/events/president/news/72874> (дата обращения: 25.10.2024).

⁵ См. подробнее: Global Compliance Institute: Cryptocurrencies – the challenges for criminals and investigators. URL: <https://www.gci-ccm.org/insight/2022/01/cryptocurrencies-challenges-criminals-and-investigators> (дата обращения: 25.10.2024).

⁶ См., например: Качества скинов CS 2 по порядку. Все редкости скинов в игре. URL: <https://cyber.sports.ru/tribuna/blogs/cyberkotlets/3191977.html> (дата обращения: 25.10.2024).

⁷ См., например: CS. Money. AWP. URL: <https://wiki.cs.money/ru/weapons/awp> (дата обращения: 25.10.2024).

⁸ См.: На игры и внутриигровые товары с начала года потратили 135 млрд рублей // Ведомости. 2023. 20 сентября. URL: vedomosti.ru/technology/articles/2023/09/20/995994-na-igri-i-vnutriigrovie-tovari-s-nachala-goda-potratali-135-mlrd-rublei?from=newsline (дата обращения: 25.10.2024).

в декабре 2023 г. Президент Российской Федерации В.В. Путин заявил о том, что в российскую игровую аудиторию входит около 60 % населения (88 млн жителей) Российской Федерации⁹.

К сожалению, на сегодняшний день игровые предметы используются не только по назначению, но и позволяют без особых сложностей осуществлять легализацию незаконно полученных денежных средств. Существование подобной практики подтверждается в том числе и игровыми компаниями: например, в 2019 г. организация Valve выступила с заявлением о том, что конечной целью практически всех торговых операций по покупке игровых ключей для открытия лут-боксов в компьютерной игре CS:GO является отмывание денег¹⁰.

Имеются примеры преступных схем, в рамках которых злоумышленники осуществляют отмывание денег с использованием игровой валюты через мобильные приложения. В ходе преступной деятельности с применением поддельных данных создаются многочисленные электронные почтовые адреса, которые затем используются при регистрации учетных записей на мобильных устройствах (например, Apple ID). В целях осуществления денежных переводов преступники производят привязку к игровым аккаунтам украденных банковских карт. После создания ID злоумышленниками скачиваются мобильные приложения с последующей покупкой в них игровой валюты на средства, содержащиеся на банковских картах. Затем осуществляется продажа ID вместе со всеми игровыми активами, что сильно затрудняет отслеживание движения денежных средств¹¹.

В рамках большинства компьютерных онлайн-игр существуют отдельные рынки игровых предметов, позволяющие совершать покупку и продажу игровых активов за фиатные деньги и не являющиеся предметом какого-либо регулирования.

Кроме того, при проведении анализа информационной сети «Интернет» установлено наличие ряда сайтов, выступающих в качестве торговых платформ для продажи и обмена игровых предметов, используемых в онлайн-играх с наиболее многочисленной аудиторией (Dota2, CS:GO и др.). Процедура регистрации для осуществления торговых операций на подобных площадках зачастую ограничивается привязкой аккаунта игрока в онлайн-сервисе цифрового распространения компьютерных игр и программ «Steam». Вывод денежных средств от проведенных

на данных платформах операций не требует обязательной привязки банковских карт, поскольку сайтами предоставляется возможность переводов через электронные платежные системы по типу PayPal и криптокошельки. Получение средств возможно в максимально короткие сроки, за считанные минуты.

Отсутствие правового регулирования подобной торговой деятельности, общедоступность онлайн-платформ, возможность обеспечения высокой степени анонимности переводов и быстрого вывода денежных средств создают идеальные условия для отмывания денег.

Так, японские СМИ заявляют о том, что правоохранные органы названного государства обеспокоены нерегулируемостью торговли внутриигровыми активами на онлайн-площадках, результатом чего являются многочисленные факты отмывания денег.

В частности, в июле 2024 г. полиция японской префектуры Канагава раскрыла преступную схему, связанную с покупкой внутриигровой валюты в популярной компьютерной игре «Lineage M». Используя данные банковских карт третьих лиц, злоумышленники приобретали значительные объемы внутриигровой валюты, которую затем продавали по заниженной цене через созданную ими онлайн-площадку. В результате подобной деятельности в период с 2014 по 2023 г. преступникам удалось получить около 18 млн долларов США¹².

Проблемным вопросом также является применение преступниками компьютерных технологий, позволяющих создавать игровые активы, не предусмотренные игровыми компаниями. Используя хакерские программы, злоумышленники создают внутриигровую валюту в неограниченном количестве, а затем переводят ее в фиатные деньги, что потенциально позволяет им использовать такие средства в преступной деятельности¹³.

Названные факты подтверждают высокую актуальность вопроса регулирования оборота игровых активов. При этом в большинстве государств изучение рисков, связанных с использованием компьютерных игр в противоправной деятельности, не осуществляется.

Исключением является Европейский Союз (далее — ЕС), где в 2023 г. принята резолюция Европейского парламента № 2023/C 214/03, по сути выступившая первым документом, отражающим подход ЕС к регулированию игровых активов.

В документе упомянуто распространение на системы внутриигровой торговли требований директивы № 2005/29/ЕС Европейского парламента и Совета ЕС от 11.05.2005 о недобросовестной коммерческой практике, а также директивы № 2019/770 Европейского парламента

⁹ См.: Владимир Путин провел встречу с победителями и наставниками Всероссийского чемпионата по профессиональному мастерству «Профессионалы». URL: <http://kremlin.ru/events/president/news/73019> (дата обращения: 25.10.2024).

¹⁰ См.: Valve ограничивает торговлю ключами CS:GO, потому что с их помощью отмывают деньги // Хакер. URL: <https://xakep.ru/2019/10/30/csgo-keys/> (дата обращения: 25.10.2024).

¹¹ См., например: 6 Major Data Breaches We Found and Reported in 2018 // MacKeeper. URL: <https://mackeeper.com/blog/data-breach-reports-2018/> (дата обращения: 25.10.2024).

¹² См.: Japan police on alert as online game “real money trading” becomes crime hotbed. URL: <https://mainichi.jp/english/articles/20240910/p2a/00m/0na/014000c> (дата обращения: 25.10.2024).

¹³ См.: Can you make a fortune by hacking a video game? URL: <https://www.euronews.com/next/2022/08/20/can-you-make-a-fortune-by-hacking-a-video-game> (дата обращения: 25.10.2024).

и Совета ЕС от 20.05.2019 о некоторых вопросах договоров на поставку цифрового контента и цифровых услуг.

В резолюции акцентировано внимание на проблеме отсутствия единого правового регулирования лут-боксов в государствах ЕС, в связи с чем Европейский парламент призывает Европейскую комиссию проанализировать способы их продажи и принять необходимые меры для выработки общеевропейского подхода к соответствующему регулированию.

В этом же документе указано на повышенные риски отмывания денежных средств, обусловленные возможностью обмена и продажи внутриигровых предметов через онлайн-сайты за фиатные деньги. При этом Европейским парламентом заявлено о том, что в решении названной проблемы «могут помочь положения регламента Европейского парламента и Совета ЕС № 2022/2065»¹⁴ (также известного как Закон о цифровых услугах).

Обозначенный регламент в свою очередь содержит ряд положений, направленных на повышение эффективности регулирования сферы оказания цифровых услуг. Среди них обязанности провайдеров услуг по представлению в разумные сроки информации о получателях услуг по запросу компетентных органов; по созданию механизмов, позволяющих любому физическому или юридическому лицу уведомлять провайдера о наличии в их системе контента, являющегося, по мнению названных лиц, незаконным; по предварительному получению идентификационных данных лиц, осуществляющих торговую деятельность на онлайн-платформах, а также обязанности владельцев платформ проводить оценку рисков противоправного использования онлайн-платформы и создавать подразделения для осуществления контроля за соблюдением положений упомянутого регламента.

Анализ рассматриваемых норм показывает, что внутриигровая торговля подпадает под применимое в законе определение «услуг информационного общества», что предполагает распространение действия Закона о цифровых услугах на данную деятельность.

Интерес также представляют положения директивы № 2019/770, которые с января 2022 г. применяются к онлайн-играм¹⁵. В частности, в п. 1 ст. 3 названного документа упомянуто распространение его положений на любой договор, в соответствии с которым продавец обязуется предоставить цифровой контент или услугу, а покупатель обязуется за них заплатить.

Отдельное правовое регулирование рассматриваемой сферы имеется в Китайской Народной Республике.

В 2010 г. приказом Министерства культуры КНР были утверждены Временные меры по контролю за онлайн-играми¹⁶, в которых отражены вопросы защиты прав несовершеннолетних, получения компаниями разрешений для ведения бизнеса в киберпространстве и другие аспекты.

В 2023 г. появилась информация о рассмотрении нового расширенного пакета мер по контролю за онлайн-играми. Проект документа был представлен на сайте Национального управления по делам печати и издательскому делу КНР для общественного обсуждения, однако впоследствии был удален. По состоянию на конец 2024 г. общедоступных сведений о продолжении работы над названным проектом не имеется.

В ряде государств отдельно рассматриваются вопросы правового регулирования таких игровых активов, как лут-боксы. При этом существуют различные подходы к определению их правовой природы. Например, в ряде юрисдикций открытие соответствующих кейсов рассматривается как вид азартных игр, следствием чего является введение ограничений или запрета на их приобретение.

Например, в 2018 г. Бельгийская комиссия по азартным играм ввела полный запрет на использование соответствующих активов¹⁷.

В США также ведутся активные обсуждения этого вопроса ввиду изучения Федеральной торговой комиссией (FTC) воздействия лут-боксов на детей. Предложены поправки в законодательство, ограничивающие использование лут-боксов в играх, ориентированных на несовершеннолетних¹⁸.

В октябре 2023 г. австрийским юристом в сфере законодательства об азартных играх К. Рапани был представлен обзор наиболее значимых решений судов Австрии в обозначенной сфере. На основании проведенного им обобщения можно сделать вывод, что австрийские суды в ряде случаев признают использование лут-боксов азартной игрой, вместе с тем единообразный подход к определению их правовой природы не выработан¹⁹.

¹⁶ Interim Measures for the Administration of Online Games. URL: <http://www.lawinfochina.com/display.aspx?lib=law&id=8179&CGid=> (дата обращения: 25.10.2024).

¹⁷ Лутбоксы в трех видеоиграх нарушают игровые законы. URL: <https://www.koengeens.be/fr/news/2018/04/25/loot-boxen-in-drie-videogames-in-strijd-met-kansspelwetgeving> (дата обращения: 25.10.2024).

¹⁸ In-Game Currency Triggers State Gambling Laws, Rendering Mobile Game "Illegal Gambling". URL: <https://www.fenwick.com/insights/publications/in-game-currency-triggers-state-gambling-laws-rendering-mobile-game-illegal-gambling> (дата обращения: 25.10.2024).

¹⁹ Landmark decisions of Austrian courts in 2023. URL: <https://www.imgl.org/publications/imgl-magazine-volume-3-no-1/landmark-decisions-of-austrian-courts-in-2023/> (дата обращения: 25.10.2024).

¹⁴ См.: European Parliament resolution of 18 January 2023 on consumer protection in online video games: a European single market approach. URL: https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=uriserv%3AOJ.C_.2023.214.01.0015.01.ENG&toc=OJ%3AC%3A2023%3A214%3AFULL (дата обращения: 25.10.2024).

¹⁵ Directive (EU) 2019/770 of the European Parliament and of the Council of 20 May 2019 on certain aspects concerning contracts for the supply of digital content and digital services. URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/en/ALL/?uri=CELEX%3A32019L0770> (дата обращения: 25.10.2024).

В то же время решение не регулировать лут-боксы как азартные игры в 2017 г. принято Великобританией²⁰. Позже, в 2022 г. министр культуры, средств массовой информации и спорта Великобритании Н. Доррис заявила, что придерживается мнения о необходимости установления требований о покупке несовершеннолетними лицами лут-боксов исключительно с согласия родителей, уточнив, что вопрос внесения изменений в части регулирования лут-боксов в британский закон «Об азартных играх» правительством не обсуждается²¹. По состоянию на конец 2024 г. информация об изменении этой позиции не публиковалась.

В обоснование отсутствия необходимости регулирования лут-боксов Комиссией по азартным играм Великобритании приведен довод о том, что в отличие от казино лут-боксы предполагают выигрыш не денежных средств, а внутриигровых предметов, которые предназначены исключительно для использования в игре и не могут быть переведены в фиатные деньги²².

Аналогичную позицию по ряду дел занимали канадские суды²³.

При этом, по мнению сторонников данной точки зрения, аргумент о возможности извлечения прибыли от продажи подобных предметов на третьих сайтах является несостоятельным, поскольку подобные действия практически всегда запрещены пользовательскими соглашениями онлайн-игр. Данное утверждение, в частности, нередко используется в качестве обоснования невозможности признания материальной ценности лут-боксов американскими судами²⁴.

Приведенные примеры показывают, что в разных странах подходы к правовому регулированию игровой валюты варьируются от полного запрета или строгого контроля до отсутствия какой-либо регламентации.

Что касается отечественного опыта, то в Российской Федерации отношения, связанные с использованием цифровых финансовых активов и цифровой валюты, регулируются Федеральным законом от 31.07.2020 № 259-ФЗ

«О цифровых финансовых активах, цифровой валюте и о внесении изменений в отдельные законодательные акты».

Вместе с тем под действие этого федерального закона попадают лишь те активы и валюты, которые в нем определены.

Вопрос о распространении данного федерального закона на игровую валюту, используемую в компьютерных играх, как и за рубежом, остается открытым с учетом различных точек зрения относительно того, обладает ли игровая валюта признаками цифрового финансового актива (цифровой валюты) или ограничивается использованием внутри игры.

Согласно концепции «магического круга», появление которой связано с работой голландского философа Й. Хейзинга «Homo Ludens: опыт определения игрового элемента культуры», игра, а также все отношения, складывающиеся во время ее проведения, ограничены игровым пространством и подчиняются исключительно своим, игровым правилам [1].

Аналогичную позицию зачастую занимают и российские суды при рассмотрении гражданских споров, связанных с прекращением компаниями доступа к игровым аккаунтам или приостановлением действия отдельного игрового функционала в онлайн-играх. Анализ рассмотренных в порядке гражданского судопроизводства дел в данной сфере²⁵ позволяет выделить несколько основных доводов судебных инстанций:

- внутриигровая валюта является виртуальной, не имеет денежной оценки и не может выступать в качестве средства платежа;
- регистрация в игре и ознакомление с пользовательским соглашением по смыслу ст. 435 и 438 Гражданского кодекса Российской Федерации (далее — ГК РФ) является заключением договора и влечет за собой обязанность соблюдать правила игры;
- все внутриигровые процессы, включая применение игровыми компаниями ограничений в отношении пользователей, подпадают под действие ст. 1062 ГК РФ (требования, связанные с организацией игр и пари и участием в них), что, соответственно, исключает возможность их судебной защиты.

Таким образом, согласно одной из точек зрения, внутриигровая валюта относится к так называемым неконвертируемым виртуальным валютам, что подразумевает ее использование только в рамках конкретной игры и невозможность обмена на фиатные деньги в соответствии с правилами игровой компании.

Вместе с тем, как сказано ранее, существует практика организации деятельности черных рынков по продаже

²⁰ Loot boxes within video games. URL: <https://www.gamblingcommission.gov.uk/news/article/loot-boxes-within-video-games> (дата обращения: 25.10.2024).

²¹ Government response to the call for evidence on loot boxes in video games. URL: <https://www.gov.uk/government/calls-for-evidence/loot-boxes-in-video-games-call-for-evidence/outcome/government-response-to-the-call-for-evidence-on-loot-boxes-in-video-games> (дата обращения: 25.10.2024).

²² Loot boxes within video games. URL: <https://www.gamblingcommission.gov.uk/news/article/loot-boxes-within-video-games> (дата обращения: 25.10.2024).

²³ См., например, *Sutherland v. Electronic Arts Inc.*, № 2023 BCSC 372. URL: <https://cdn.ca9.uscourts.gov/datastore/opinions/2018/03/28/16-35010.pdf> *Sutherland v. Electronic Arts Inc.*, № 2023 BCSC 372 (дата обращения: 25.10.2024).

²⁴ См., например: United States District Court, Northern District of California, San Jose Division, case № 20-cv-03901-BLF. URL: <https://cases.justia.com/federal/district-courts/california/candce/5:2020-cv03901/360878/82/0.pdf?ts=1641929411> (дата обращения: 25.10.2024).

²⁵ См., например: Апелляционное определение Судебной коллегии по гражданским делам Московского городского суда от 20.05.2019 по делу № 33-21065/2019. URL: <https://mos-gorsud.ru/mgs/services/cases/appeal-civil/details/0de6b77e-95c8-4707-8921-f762e36dd67d> (дата обращения: 25.10.2024).

подобных внутриигровых валют. Названные факты свидетельствуют о непостоянстве такой характеристики внутриигровой валюты, как «неконвертируемость», что подтверждается Группой разработки финансовых мер по борьбе с отмыванием денег (Financial Action Task Force, далее — ФАТФ). Организацией признается материальная ценность подобной валюты и возможность ее использования для финансирования преступной деятельности²⁶.

Рассматривают внутриигровые предметы в качестве объекта гражданских прав и представители российской доктрины [2].

Указанный подход, как представляется, соответствует современным правовым отношениям, обусловленным цифровизацией общества, и отвечает целям противодействия криминальному использованию компьютерных игр.

В этом смысле показательно решение арбитражного суда города Москвы от 23.11.2017 по делу № А40-153705/17-122-1361, связанному с организацией виртуальных азартных игр, в качестве выигрыша за которые выплачивались не деньги, а внутриигровые предметы.

Суд отклонил доводы ответчика (игровой компании) о том, что результаты проводимых на онлайн-сайте игр не влекут получения их участниками возможной прибыли, поскольку игровые предметы не имеют реального денежного эквивалента и не подлежат обмену на денежные средства. В обоснование своего решения суд указал, что с учетом существования многочисленных торговых площадок в информационной сети «Интернет», предусматривающих продажу игровых активов, полученные в качестве выигрыша предметы могут быть переведены в реальные деньги, что позволяет их рассматривать как аналог игровых фишек в игорных заведениях. Таким образом, судом заявлено об организации ответчиком деятельности онлайн-казино.

В то же время не каждая компьютерная игра является азартной, в связи с чем расширительное толкование положений ст. 1062 ГК РФ недопустимо²⁷.

Вопрос об отнесении внутриигровых активов к имуществу имеет и уголовно-правовой аспект.

Рядом исследователей выдвигаются предложения о необходимости квалификации хищения внутриигровых активов путем дополнения ст. 272 Уголовного кодекса Российской Федерации (далее — УК РФ) (неправомерный доступ к компьютерной информации) положениями о неправомерном владении виртуальной собственностью либо путем введения отдельной статьи о краже виртуальных предметов и аккаунтов [3].

В то же время в силу существующей возможности обмена виртуальных активов на фиатные деньги (что, в свою очередь, позволяет говорить об их материальной ценности, являющейся одним из ключевых признаков имущества) названное деяние, по нашему мнению, подпадает под состав преступления, предусмотренный ст. 158 УК РФ (кража).

В связи с этим следует отметить положительную практику квалификации российскими судами преступлений по ст. 158 УК РФ при рассмотрении дел, связанных с криптовалютой, которая также относится к виртуальным активам.

Так, 24.06.2021 Третьим кассационным судом общей юрисдикции удовлетворено кассационное представление прокурора, в результате чего отменен приговор Петроградского районного суда г. Санкт-Петербурга от 30.06.2020 в связи с нарушением законных прав потерпевшего.

При рассмотрении дела районный суд, квалифицировав кражу обвиняемыми наличных денежных средств в размере 5 млн рублей как хищение, исключил из объема обвинения кражу криптовалюты потерпевшего на общую сумму более 55 млн рублей.

Кассационный суд постановил, что криптовалюта не только представляет экономический интерес и материальную ценность, но и используется как средство платежа, инвестиций и накопления сбережений, что не может свидетельствовать об отсутствии предмета по смыслу примечания к ст. 158 УК РФ²⁸.

Подобный подход в отношении внутриигрового имущества применяется за рубежом.

Одним из значимых примеров является уголовное дело, рассмотренное судом в Нидерландах в 2008 г. [4]. Согласно фактическим обстоятельствам дела, двое обвиняемых, применив физическое насилие в отношении потерпевшего, вынудили его перевести внутриигровые предметы, содержащиеся на его игровом аккаунте, на аккаунт одного из злоумышленников. Деяние было квалифицировано по ст. 312 Уголовного кодекса Нидерландов (разбой, то есть нападение в целях хищения чужого имущества, совершенное с применением насилия, опасного для жизни или здоровья, либо с угрозой применения такого насилия). Суд постановил, что, несмотря на виртуальный характер игровых предметов, они являются имуществом, поскольку обладают ценностью и предполагают возможность единоличного пользования и распоряжения ими. Обжалованный стороной защиты приговор был оставлен без изменения Верховным судом Нидерландов.

²⁶ Virtual Currencies: Key Definitions and Potential AML/CFT Risks. URL: <https://www.fatf-gafi.org/en/publications/MethodsandTrends/Virtual-currency-definitions-aml-cft-risk.html> (дата обращения: 25.10.2024).

²⁷ Гришаев С.П., Свит Ю.П., Богачева Т.В. Постатейный комментарий к Гражданскому кодексу Российской Федерации. Часть вторая, статья 1062. URL: <https://legalacts.ru/kodeksy/GK-RF-chast-2/razdel-iv/glava-58/statja-1062/> (дата обращения: 25.10.2024).

²⁸ Кассационное определение Третьего кассационного суда общей юрисдикции по делу № 77-1411/2021 от 24.06.2021. URL: https://3kas.sudrf.ru/modules.php?name=sud_delo&srv_num=1&name_op=doc&number=5943246&delo_id=2450001&new=2450001&text_number=1 (дата обращения: 25.10.2024).

Применение положений ст. 272 УК РФ считаем обоснованным при квалификации незаконных действий по созданию внутриигровой валюты.

Российская судебная практика уже идет по данному пути. Например, в рамках одного из уголовных дел, рассмотренных в 2014 г., преступник, используя специальный компьютерный алгоритм, создал ряд внутриигровых предметов, которые затем продал другим пользователям компьютерной игры за фиатные деньги. Суд вынес обвинительный приговор, квалифицировав это деяние по ч. 2 ст. 272 УК РФ²⁹.

Говоря о перспективах отдельного правового регулирования лут-боксов в Российской Федерации, необходимо уточнить, что, по мнению специалистов³⁰, азартная игра должна отвечать трем критериям:

- 1) наличие финансового риска для участника, то есть ставки;
- 2) неопределенность исхода игры;
- 3) возможность получения ценного выигрыша.

Поскольку данный игровой актив отвечает всем указанным требованиям, а также определению азартной игры, приведенному в ст. 4 Федерального закона от 29.12.2006 № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации», считаем обоснованным распространение на лут-боксы регулирования, предусмотренного названным федеральным законом.

Поднятые в настоящем исследовании проблемы регулирования внутриигровых активов нуждаются в оперативном решении в целях противодействия преступной деятельности с их использованием.

Представляется, что полный запрет торговли внутриигровыми активами не может быть конструктивным решением с учетом постоянного роста количества игроков, спроса на игровые продукты и развития в целом общественных отношений вокруг компьютерных игр. Жесткие ограничения могут привести к существенным экономическим потерям в IT-отрасли, что не соответствует российской политике в этой сфере, в том числе национальному проекту «Цифровая экономика».

Необходимо выработать взвешенный подход, который позволит учесть интересы как добросовестных пользователей и игровых компаний, так и государства в лице его правоохранительных и налоговых органов.

Принимая во внимание зарубежный опыт, предлагаем следующие пути решения обозначенных проблем.

1. Разработка в Российской Федерации федерального законодательства, регулирующего игровую индустрию, которое бы содержало следующие положения:

1.1. Признание игровых активов имуществом для целей уголовного, гражданского и налогового законодательства.

Ранее упомянуто о существовании проблемы квалификации преступлений, вызванной отсутствием законодательного закрепления имущественного статуса игровых активов. Она затрагивает целый ряд составов (например, передача из корыстных побуждений игрового аккаунта, содержащего игровые активы на значительную сумму, не может подпадать под состав преступлений, предусмотренных ст. 290 (дача взятки) и 291 (получение взятки) УК РФ; злоумышленники имеют возможность беспрепятственно прибегать к переводу фиатных денег в игровые активы в целях недопущения обращения взыскания на свое имущество и т.д.).

Упомянутый пробел в законодательстве может потенциально приводить к нарушениям прав потерпевших, а также принципа справедливости, закрепленного в статье 6 УК РФ.

На основании изложенного предлагаем законодательно закрепить статус внутриигровых активов в качестве имущества и отнести их к разновидности виртуальных активов. При этом целесообразно рассмотреть вопрос о внесении изменений в УК РФ путем изложения пп. «г» п. 3 ст. 158 УК РФ в следующей редакции: «кража, совершенная с банковского счета, а равно в отношении электронных денежных средств и виртуальных активов».

1.2. Лицензирование деятельности площадок, осуществляющих торговлю игровыми активами, и распространение на них запрета на ведение недобросовестной коммерческой практики.

Считаем, что при условии соблюдения лицами правил противодействия отмыванию доходов и финансированию терроризма игровые компании не должны ограничивать право добросовестных пользователей на распоряжение их имуществом.

Необходимо отметить, что содержание сайтов торговых платформ для продажи игровых активов свидетельствует об их схожести с фондовыми биржами (названные ресурсы содержат графики колебания цен на игровые активы, «биржевые стаканы» и иные экономические показатели³¹).

При этом полное отсутствие операторов названных площадок в правовом поле открывает для злоумышленников неограниченные возможности по незаконному обогащению путем манипулирования данным игровым рынком.

Например, покупка недорогих «скинов» с последующим искусственным завышением их стоимости (путем

²⁹ Приговор Хорошевского районного суда по делу № 1-260/2014. URL: <https://actofact.ru/case-77RS0031-1-260-2014-2014-04-22-2-0/> (дата обращения: 25.10.2024).

³⁰ См., например: Patrick Sullivan. Video Game Industry Responds To Regulation Of Pay-To-Win Microtransactions And Loot Boxes. URL: <https://www.mondaq.com/unitedstates/gaming/839790/video-game-industry-responds-to-regulation-of-pay-to-win-microtransactions-and-loot-boxes> (дата обращения: 25.10.2024).

³¹ См., например: CS. Money: AWP «История о драконе». URL: <https://wiki.cs.money/ru/weapons/awp/dragon-lore> (дата обращения: 25.10.2024).

распространения информации в СМИ через блоггеров и иных медийных лиц, умышленных демонстрации и рекламирования подобных игровых активов в ходе популярных стриминговых мероприятий или киберспортивных турниров) позволяет получать колоссальную прибыль, которая может быть потенциально использована в противоправных целях (не подпадая по обозначенным выше причинам под состав преступления, предусмотренный ст. 185³ УК РФ).

С учетом того, что для своевременного принятия эффективных мер противодействия недобросовестной торговой практике и отмыванию доходов в сфере игровых активов по меньшей мере необходимы отслеживание подозрительных внутриигровых операций и возможность блокировки игровых аккаунтов, наиболее целесообразна организация торговой деятельности непосредственно игровыми компаниями (иные торговые площадки не обладают соответствующими полномочиями, поскольку являются лишь посредниками при осуществлении торговой деятельности).

1.3. Установление обязанности идентификации пользователей игр, принимающих участие во внутриигровой торговле.

Необходимо отметить, что игровыми компаниями принимаются меры по противодействию использованию внутриигровой торговли в целях отмыwania денег.

В частности, в рамках платформы Steam действует запрет на торговлю и обмен предметами для пользователей, не прошедших двухфакторную аутентификацию. Установлены ценовые пороги игровых сделок, при превышении которых действует временная отсрочка (trade ban) на перепродажу приобретенных игровых активов, что является эффективным средством борьбы с кражей игровых аккаунтов (средняя продолжительность отсрочки составляет 1–2 недели, что позволяет потерпевшему своевременно обратиться в компанию и заблокировать аккаунт до того, как содержащиеся на нем активы будут проданы). В 2019 г. платформой официально запрещено осуществлять торговлю и обмен ключами для лут-боксов.

Вместе с тем наличие подобных мер не является достаточным для предотвращения упомянутых рисков.

Краеугольным камнем современных систем безопасности является система двухфакторной аутентификации, то есть использование при регистрации и входе в игру не только логина и пароля, но и уникального кода, который направляется на указанный при авторизации номер мобильного телефона.

Существующие технические возможности уже позволяют беспрепятственно генерировать случайные телефонные номера для регистрации игровых аккаунтов. Кроме того, в целях осуществления противоправной деятельности злоумышленниками могут использоваться украденные номера, что не дает основания рассматривать двухфакторную аутентификацию как эффективное средство противодействия отмыванию доходов.

Необходимо проработать вопрос проверки достоверности сведений, указываемых при регистрации пользователями.

Например, игра Second Life требует от пользователей регистрации через дочернюю компанию Tilia Inc., которая обязана соблюдать правила по противодействию отмыванию денег (AML/CTF)³².

В качестве возможной меры для обеспечения безопасности внутриигровой торговли можно предусмотреть отдельную процедуру проверки данных на этапе привязки к аккаунту банковской карты путем направления запросов в банковские учреждения с целью подтверждения личности ее держателя.

При совершении каждой внутриигровой сделки необходимо предварительное направление банком запросов продавцу и покупателю с целью подтвердить проведение ими торговой операции, что в случае расследования преступлений позволит иметь достоверные данные о личности злоумышленников, совершивших преступное деяние.

1.4. Обязанность мониторинга провайдером игр информации о предоставлении услуг по продаже игровых активов нелицензированными компаниями и частными лицами с целью последующего применения мер к нарушителям.

Распространение подобных предложений осуществляется посредством создания сайтов в сети «Интернет», открытых тематических групп в социальных сетях и внутриигровых чатов. Игровые компании должны в возможно короткие сроки блокировать аккаунты лиц, предлагающих подобные услуги внутри игр. При выявлении соответствующих онлайн-групп или сайтов целесообразно передавать информацию в Роскомнадзор для обеспечения их блокировки.

1.5. Создание в рамках игровых компаний аналитических подразделений, отслеживающих подозрительные торговые операции.

Комплексный анализ внутриигровых операций позволит своевременно выявлять подозрительные операции и предотвращать риски преступного использования внутриигровых активов.

Считаем, что качественный мониторинг торговой деятельности должен учитывать следующие данные:

- дату создания лицом аккаунта;
- даты привязки к аккаунту банковской карты и начала торговой деятельности;
- общее количество часов, проведенных в игре;
- результативность игр (получение игровых достижений);
- частоту проведения лицом торговых операций;

³² См. Gaming the System: Money Laundering Through Online Games. URL: <https://www.rusi.org/explore-our-research/publications/rusi-newsbrief/gaming-system-money-laundering-through-online-games> (дата обращения: 25.10.2024).

– соответствие установленной лицами стоимости на внутриигровой актив его средней рыночной цене.

Совокупность подобных показателей позволит выявить, является лицо добросовестным игроком, использующим компьютерную игру в развлекательных целях, либо лицом, не заинтересованным в игровом процессе и использующим игровое приложение в качестве канала отмывания денежных средств.

1.6. Закрепление обязанности сотрудничества игровых компаний с правоохранительными органами.

Среди подобных обязанностей считаем необходимым в первую очередь закрепить требования о предоставлении правоохранительным органам информации о лицах, осуществляющих внутриигровую торговлю, а также сведений о выявленных в ходе мониторинга подозрительных торговых операциях.

1.7. Закрепление требований к пользовательским соглашениям, заключаемым игровыми компаниями с игроками.

Данная мера связана с необходимостью защиты прав игроков. Пользовательские соглашения принимаются многими игровыми компаниями исключительно в целях защиты собственных интересов, а не прав получателей услуг, в связи с чем зачастую содержат дискриминационные нормы.

Например, в рамках известного дела «Bragg v. Linden Research, Inc.» игровая компания заблокировала аккаунт пользователя в связи с нарушением им пользовательского соглашения. Истец, стоимость внутриигрового имущества которого на заблокированном аккаунте составляла несколько тысяч долларов США, обратился в суд, упомянув о несоответствии положений пользовательского соглашения законодательству.

В частности, пользовательские правила Linden Research, Inc. закрепляли право организации на блокировку аккаунта пользователя в любое время без объяснения причин. При этом для того, чтобы не возвращать пользователям денежные средства, в качестве достаточного

основания правила закрепляли «подозрения в нарушении закона»³³.

В результате суд признал несоответствие правил организации закону, а аккаунт возвращен лицу в соответствии с условиями заключенного сторонами мирового соглашения.

В рамках отдельных игровых систем существует вероятность того, что лицо, потратившее временные и материальные ресурсы, может потерять свои игровые активы по надуманным компанией причинам и не будет иметь эффективных средств правовой защиты, что с учетом материальной ценности внутриигрового имущества недопустимо.

2. Распространение на внутриигровые активы стандартов ФАТФ.

По смыслу рекомендаций ФАТФ, являющихся общепризнанными стандартами в сфере борьбы с отмыванием денег, считаем необходимым рассматривать игровые активы в качестве разновидности виртуальных активов, определяемых как цифровое выражение ценности, которую можно продать, обменять, а также использовать в качестве средства оплаты или инвестирования³⁴. С учетом соответствия игровых активов упомянутому определению закономерным является распространение на них требований рекомендации 15 ФАТФ «Новые вызовы».

По нашему мнению, реализация указанных предложений позволит обеспечить комплексный подход к регулированию оборота виртуальных активов и существенно снизить риски преступного использования внутриигровой торговли.

Надлежащее внимание к упомянутой проблематике при рассмотрении вопросов противодействия отмыванию денежных средств и активизация работы правоохранительных органов на данном направлении помогут лишить добросовестных лиц рисков нарушения их прав, а преступников — еще одного способа отмывания денежных средств.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Хейзинга Й. Человек играющий: опыт определения игрового элемента культуры. Санкт-Петербург: Издательство Ивана Лимбаха, 2011. 416 с. EDN: QPUPXF
2. Лисаченко А.В. Право виртуальных миров: новые объекты гражданских прав // Российский юридический журнал. 2014. № 2(95). С. 104–110. EDN: SFPBYV
3. Сафронюк А.О., Гримальская С.А. К вопросу об уголовной ответственности за кражу игровых виртуальных активов и аккаунтов в Российской Федерации // Образование и право. 2023. № 5. С. 378–381. EDN: EMMSCX doi: 10.24412/2076-1503-2023-5-378-381
4. Будылин С.Л. Дело о нематериальной рыбе и другие истории. Записки компаративиста. Москва: Инфотропик-медиа, 2017. 308 с.

³³ См. п. 88 №. CIV.A.06 4925. Marc BRAGG v. LINDEN RESEARCH, INC. URL: https://scholar.google.co.uk/scholar_case?q=Bragg+v.+Linden&hl=en&as_sdt=2006&case=583434033289222111 (дата обращения: 25.10.2024).

³⁴ См. International standards on combating money laundering and the financing of terrorism and proliferation updated November 2023, page 137. URL: https://www.fatf-gafi.org/content/dam/fatf_gafi/recommendations/FATF%20Recommendations%202012.pdf.coredownload.inline.pdf (дата обращения: 25.10.2024).

REFERENCES

1. Huizinga J. *Homo Ludens: an attempt to define the game element of culture*. Saint Petersburg: Ivan Limbach Publishing House; 2011. 416 p. EDN: QPUPXF
2. Lisachenko A.V. Law of virtual worlds: new objects of civil rights. *Russian legal journal*. 2014;(2):104–110. EDN: SFPBYV
3. Safronuk AO, Grimalskaya SA. On the issue of criminal liability for the theft of virtual gaming items and accounts in the Russian Federation. *Education and Law*. 2023;(5):378–381. EDN: EMMSCX doi: 10.24412/2076-1503-2023-5-378-381
4. Budylin SL. *The case of the immaterial fish and other stories. Notes of a comparativist*. Moscow: Infotopic-media; 2017. 308 p. (In Russ.)

ОБ АВТОРАХ

***Антон Андреевич Дьяченко**, прокурор, юрист 3-го класса;
ORCID: 0009-0001-8890-1692; e-mail: mr.anton.rusanov@mail.ru

Сергей Владимирович Плохов, канд. юрид. наук,
государственный советник юстиции 3-го класса;
ORCID: 0009-0001-6311-0640; eLibrary SPIN: 1539-9875;
e-mail: s4286@mail.ru

AUTHOR INFO

***Anton A. Dyachenko**, prosecutor, lawyer of 3rd class;
ORCID: 0009-0001-8890-1692; e-mail: dyachenko.a@genproc.gov.ru

Sergei V. Plokhov, Cand. Sci. (Jurisprudence), state counsellor of
justice of 3rd class; ORCID: 0009-0001-6311-0640;
eLibrary SPIN: 1539-9875; e-mail: s4286@mail.ru

* Автор, ответственный за переписку / Corresponding author