

# П Р А В О

УДК 347.211  
DOI 10.52452/19931778\_2024\_3\_74

## НОВЫЕ ВИДЫ ОБЪЕКТОВ ГРАЖДАНСКИХ ПРАВ: ПРОБЛЕМА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПРАВОВОЙ ПРИРОДЫ

© 2024 г.

*Е.А. Абросимова, Д.Е. Агафонов*

Московский государственный институт международных отношений (университет)  
Министерства иностранных дел Российской Федерации, Москва

e.a.abrosimova.mgimo@mail.ru

*Поступила в редакцию 09.12.2023*

Актуальность настоящей статьи обусловливается тем, что хотя история существования цифровых и виртуальных объектов насчитывает не один десяток лет, законодатель не стремится последовательно разрабатывать их регулирование. Все, на что может опираться участник оборота, ограничивается неоднозначной судебной практикой и рассуждениями ученых и практикующих юристов. Стабильности оборота такая ситуация не способствует. На данную тему имеется достаточное количество публикаций, однако однозначной позиции в доктрине не сложилось. В данной статье авторы приходят к двум основным выводам: о необходимости установления однозначной квалификации виртуального имущества в качестве одного из видов объектов гражданских прав и перестройки в связи с этим гражданско-правового регулирования, а также о возможности применения к виртуальному имуществу концепции квазивещных прав.

*Ключевые слова:* квалификация виртуальных объектов, игровое имущество, игровые аккаунты, криптовалюта, вещные и квазивещные права на виртуальные объекты.

Глобальная цифровизация, набравшая особенно быстрые обороты после пандемии COVID-19, привнесла в повседневный бытовой и коммерческий оборот множество новых явлений и объектов. Часть из них входит в категорию цифровых прав (ст. 141.1 ГК РФ, введенная в 2019 году), однако часть довольно небольшая. Целый ряд объектов нуждается в специальной дополнительной квалификации для того, чтобы определить, какими нормами руководствоваться в каждом конкретном случае. Компромиссно настроенные специалисты предлагают относить виртуальные объекты, не подпадающие под категорию цифровых прав, к категории «иное имущество» или «результаты работ и оказания услуг» и регулировать исходя из существа отношения в целом. Для условно переходного периода этот подход представляется разумным, однако цифровая среда продолжает развиваться и требовать более адаптированного регулирования, учитывающего специфику отношений, существующих в цифровой форме или в цифровой среде.

В центре внимания настоящего исследования находится правовая природа «новых» объектов гражданских прав, которые, на взгляд авторов, требуют большого внимания, широко

распространены и имеют реальную, зачастую недооцененную коммерческую ценность. К их числу, например, относятся:

- 1) аккаунты в сети Интернет (игровые и в социальных сетях) как таковые;
- 2) внутриигровое и иное аналогичное цифровое «имущество» (например, внутриигровая валюта);
- 3) криптовалюта;
- 4) бонусные баллы, получаемые через программы лояльности, а также подарочные карты и сертификаты.

Отдельно стоит уделить внимание определению правовой природы цифрового рубля ввиду недостаточной определенности его правового статуса и наличия ряда проблематичных аспектов. Цифровой рубль введен совсем недавно, по словам разработчиков, не является безналичной валютой, не конвертируется в наличную и безналичную валюту, а также не относится к криптовалюте [1].

В последние годы правовое регулирование вышеупомянутых объектов претерпело кардинальные изменения. Судебная практика ряда государств говорит о их готовности признавать и защищать права на цифровое имущество. Инноватором в этом плане выступила КНР.

В сентябре 2022 г. Первый промежуточный народный суд Шанхая признал торговые операции, связанные с криптовалютой, соответствующими закону [2], несмотря на введенный за год до этого, в сентябре 2021 г., запрет криптовалюты. Суд вместе с тем отметил, что операции с криптовалютой разрешены до тех пор, пока криптовалюта выступает в качестве цифрового актива, а не денежной единицы. Термин «цифровой актив» также представляется интересным с правовой точки зрения. В российском праве чаще используется словосочетание «цифровой *финансовый* актив», оно нашло свое закрепление в законодательстве: «Цифровыми финансовыми активами признаются цифровые права, включающие денежные требования, возможность осуществления прав по эмиссионным ценным бумагам, права участия в капитале непубличного акционерного общества, право требовать передачи эмиссионных ценных бумаг, которые предусмотрены решением о выпуске цифровых финансовых активов в порядке, установленном настоящим Федеральным законом, выпуск, учет и обращение которых возможны только путем внесения (изменения) записей в информационную систему на основе распределенного реестра, а также в иные информационные системы» [3].

Служба внутренних доходов США (IRS, аналог налоговой службы в России) на своем официальном сайте указывает: «Цифровые активы в широком смысле определяются как любое цифровое представление стоимости, которое регистрируется в криптографически защищенной распределенной бухгалтерской книге или любой аналогичной технологической системе, в соответствии с указанием министра финансов США» [4].

1 сентября 2023 г. в China Court Daily была опубликована статья, в которой судьей криптовалюта была признана охраняемой законом собственностью<sup>1</sup>. Подобный подход обосновывается выраженными экономически значимыми характеристиками, которыми обладает криптовалюта, а также тем фактом, что меновая стоимость криптовалюты является объективной реальностью. Выражается это в признании криптовалюты как таковой по всему миру, а также в объемах криптовалюты в обращении. IRS указывает: «Криптовалюта – это пример конвертируемой виртуальной валюты, которую можно использовать в качестве оплаты товаров и услуг, осуществлять цифровую торговлю между пользователями и обменивать на реальные валюты или цифровые активы» [4]. При этом служба начала рассылать владельцам криптовалюты письма с рекомендацией уплатить налог на это «виртуальное имущество» [6].

25 сентября 2023 г. Второй промежуточный народный суд Шанхая признал Bitcoin в качестве «уникального и невозпроизводимого» актива. В качестве основных свойств суд указал на его редкость, ценность *per se*, а также на его отличительные свойства – легкость в обращении, хранении и использовании Bitcoin в качестве средства платежа. Стоит внимания и тот факт, что суд наряду с этим указал на примат Bitcoin среди иных криптовалют ввиду его уникальных свойств и невозможности.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что среди крупных участников мирового рынка наметилась тенденция признания криптовалюты имуществом, что в целом не противоречит российскому подходу. В частности, в мае 2022 года Федеральная нотариальная палата разъяснила возможность квалификации сделок с криптовалютой в качестве договоров мены, если криптовалюта в них предполагалась в качестве аналога средства платежа [7].

Переходя к следующему виду объектов, можно отметить, что отдельным столпом с учетом тенденций современности являются видеоигры и связанное с ними напрямую имущество (аккаунты, валюта, дополнительные свойства и элементы экипировки персонажа, лутбоксы и т.п.). По оценкам PwC, за 2023 г. объем дохода компаний в сфере видеоигр по всему миру достигнет 227 млрд долларов США, что на 6% больше, чем годом ранее [8]. Восходящий тренд существует с 2018 г. и, по оценкам аналитиков, будет сохраняться по меньшей мере до 2027 г. Подобная тенденция свидетельствует о становлении видеоигр в качестве некоего базового элемента современной массовой культуры. Это уже не развлечения для детей, а целая индустрия, предполагающая значительные финансовые вложения и возможность получения дохода. А Россия в 2017 году первая признала киберспорт официальным видом спорта [9]. Адаптация и эволюция правового регулирования в этой и смежных сферах, как следствие, становятся неизбежными.

Так, в декабре 2021 г. суд КНР обязал покупателя, приобретшего внутриигровой предмет ниже его рыночной стоимости ввиду состояния алкогольного опьянения продавца, вернуть предмет продавцу с выплатой компенсации [10]. При этом изначальная стоимость персонажа была около 50 тысяч долларов, а продавец ошибся в 10 раз при указании цены. Суд использовал институт виндикационного иска и добросовестного приобретателя, адаптировав его к виртуальной среде. Причем данное дело поднимает интересный вопрос в части квалификации приобретателя в качестве добросо-

вестного. Вспомним известный случай с неправильным указанием цены на сайте Walmart в 2013 году, когда 600-долларовый телевизор предлагался к продаже за 8 долларов [11]. В этом случае Walmart отказался передать покупателям товар, причем основным аргументом было то, что покупатели не могли признаваться добросовестными, осознавая, что телевизор с такими характеристиками не может стоить 8 долларов<sup>2</sup>. Но в случае с телевизорами есть объективная возможность апеллировать к критерию разумного осознания. Насколько справедливо говорить об этом применительно к персонажу компьютерной игры? В какой мере среднестатистический покупатель может осознавать «рыночную» стоимость виртуального имущества, в частности персонажа игры? Тем более что устойчивого понимания механизма формирования цены виртуального имущества нет, оно далеко не всегда в целом может быть продано, с учетом политики игровых платформ в части индивидуального характера пользовательского соглашения. Это пример именно такой ситуации, в отношении которой авторы в начале статьи говорили о необходимости специальной квалификации и разработки отдельного регулирования для виртуальных объектов. То, что суд в Китае вынес именно такое решение, не свидетельствует о системности или прозрачности подхода, что необходимо для обеспечения справедливого правоприменения.

Актуальным представляется рассмотрение отечественного подхода к проблематике.

Российская Федерация следует несколько иному вектору развития. Еще в 2021 г. подведомственный Роскомнадзору научно-технический центр ФГУП «ГРЧЦ» опубликовал исследование, в котором выразил обеспокоенность по поводу существования связанных с игровым рынком преступных схем по легализации (отмыванию) денежных средств, полученных преступным путем. В частности, такие схемы включают создание аккаунта в популярной игре, улучшения статистических показателей персонажа и последующую продажу аккаунта в другой стране [13]. В январе 2021 г. Правительство РФ обратило внимание на рынок видеоигр в контексте налогообложения. В частности, обеспокоенность вызвала фактическая возможность продажи внутриигровых предметов без уплаты налогов (путем использования P2P-платежей и криптовалюты), а также вытекающие из этого потенциальные нарушения Федерального закона «О противодействии легализации (отмыванию) доходов, полученных преступным путем, и финансированию терроризма». При этом денежные средства, вырученные с продажи по-

добных предметов, по смыслу ст. 41 и ст. 208 Налогового кодекса Российской Федерации (далее – НК РФ) формально могут быть признаны в качестве дохода, однако единый подход в правоприменительной практике на данный момент отсутствует. Более того, расширительное толкование ст. 128 Гражданского кодекса Российской Федерации (далее – ГК РФ) позволяет относить «новые» объекты к категории «иное имущество». По состоянию на сентябрь 2023 г. никаких попыток, направленных на ликвидацию этого пробела, законодателем предпринято не было, однако интерес государства к развитию вышеупомянутой сферы сохраняется, о чем свидетельствует заявление Президента на ВЭФ 2023 об организации ежегодного турнира по киберспорту уже в конце 2023 г. Подобное поступательное развитие породит необходимость адаптации правового регулирования.

При этом есть отечественные исследователи, поднимающие вопрос о вещно-правовой или квази-вещно-правовой природе игрового имущества [14], и даже о наследовании игровых аккаунтов [15] со ссылкой на новые технические и правовые возможности, например Tencent Holdings. Но их позиция в целом заключается в том, что в настоящий момент в России говорить о наследовании аккаунтов вряд ли возможно, а признание вещно-правовой или особой природы игрового имущества требует существенной перестройки имеющегося регулирования.

Вопрос о наличии права пользователя на предметы, однако, актуален по сей день. Фактическое владение, пользование и распоряжение предметом пользователями осуществляются, но пользовательские соглашения большинства сервисов (например, Steam) содержат положения, в соответствии с которыми денежные средства, как и внутриигровые предметы, «не являются частной собственностью» и «не имеют ценности за пределами Steam», что не соотносится с реальным положением вещей. При этом компании не предпринимают попыток наложить на нарушающего пользовательское соглашение пользователя санкции, которые предусмотрены этими же соглашениями. Складывается ситуация, при которой право квази-собственности<sup>3</sup> у пользователя фактически существует, однако разработчик в любой момент времени способен удалить (или иным образом осуществить отчуждение) предмет из собственности пользователя. Подобная ситуация, не говоря уже о всевозможных коллизиях, в том числе порождает сложности в правовом регулировании на национальном уровне.

Вместе с тем вопрос о фактической ценности подобных предметов давно решен – приобрете-

ние внутриигровых предметов включает в себя гедонистический фактор, удовлетворяющий определенные эстетические потребности покупателя, рационалистический фактор, позволяющий экономить ресурсы (в виде времени, денежных средств и психологических ресурсов), а также материальный фактор, который превращает внутриигровые предметы в финансовый и инвестиционный инструмент.

В связи с этим законодатель в дальнейшем может:

1) посвятить игровым объектам отдельную главу в ч. 1 ГК РФ и/или внести соответствующие изменения в ст. 128 ГК РФ и НК РФ, что позволило бы создать необходимую законодательную базу для дальнейших реформ (в сфере налогообложения предметов в том числе);

2) оставить акты без изменений, полагаясь на волю правоприменителя при толковании соответствующих норм;

3) не предпринимать попыток по введению ограничений и установлению налогообложения в сфере оборота внутриигровых предметов ввиду фактической невозможности полного запрета или контроля над P2P-сделками ввиду их технических особенностей.

Иным образом обстоят дела с криптовалютой. Правовой статус криптовалюты регулируется Федеральным законом «О цифровых финансовых активах, цифровой валюте и о внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации» (далее – ФЗ «О цифровых финансовых активах»). Несмотря на отсутствие упоминания понятия «криптовалюта» в законе, ст. 1 содержит определение цифровой валюты, в соответствии с которым последние следует понимать как «совокупность электронных данных (цифрового кода или обозначения), содержащихся в информационной системе, которые предлагаются и (или) могут быть приняты в качестве средства платежа». Представляется очевидным, что подобное определение полностью соответствует содержанию криптовалюты.

В июле 2022 г. ст. 14 ФЗ «О цифровых финансовых активах» была дополнена п. 7, запрещающим использование цифровой валюты в качестве встречного предоставления за товары и услуги. Подобный поворот в правовом регулировании, как следует из материалов пояснительной записки, обусловлен тем фактом, что перечень сделок, предметом которых являются ЦФА, носил открытый характер, при этом прямой запрет на использование ЦФА и УЦП в качестве средства платежа отсутствовал, что порождало риск их использования для расчетов, – одним словом, мера была направлена на недо-

пушение становления ЦФА и УЦП в качестве денежных суррогатов.

Судебная практика, однако, не разрешает вопрос категорично. В 2018 г. Девятый арбитражный апелляционный суд в ходе рассмотрения спора о банкротстве обязал должника предоставить финансовому управляющему доступ к криптокошельку [16]. Ранее суд первой инстанции обосновал отказ тем, что «криптовалюта не относится к объектам гражданских прав, находится вне правового поля на территории Российской Федерации». Отсутствие контролирующего центра и анонимность пользователей не позволяют установить принадлежность конкретному лицу. Что более важно, суд отметил, что в Гражданском кодексе Российской Федерации отсутствует закрытый перечень объектов гражданских прав, в связи с чем ст. 128 ГК РФ, «с учетом современных экономических реалий и уровня развития информационных технологий», допустимо толковать максимально широко, в связи с чем криптовалюта, по смыслу ст. 128 ГК РФ, не может быть расценена иначе как «иное имущество».

Вместе с тем в ноябре 2022 г. вышеупомянутый Девятый арбитражный апелляционный суд не удовлетворил требование истца о взыскании действительной стоимости неосновательного обогащения в размере 25 000 USDT на основании неисполнения ответчиком обязательства вернуть USDT по соглашению о расторжении договора поставки [17]. Суд указал, что USDT – это «единица учета, не являющаяся криптовалютой, предназначенная для представления цифрового баланса в некотором активе, иными словами, выполняющая функцию «заменителя ценных бумаг» в цифровом мире», в связи с чем доказательство принадлежности USDT истцу принято не было. Истец обосновал принадлежность ему USDT фактом удостоверения нотариусом из Ирландии его входа в кошелек, однако суд не счел это надлежащим доказательством с учетом положений процессуального закона.

Наконец, 8 июня 2023 г. Верховный Суд опубликовал кассационное определение по делу, связанному с легализацией средств, полученных преступным путем [18]. Последующая конвертация криптовалюты, полученной преступным путем (в данном случае – путем продажи наркотических средств за вознаграждение в виде Bitcoin), является нарушением ст. 174.1 УК РФ. При этом Верховный Суд не согласился с тем, что обязательным условием является внедрение средств в оборот – достаточно факта попытки придания правомерного вида владению.

Таким образом, налицо ужесточение правового регулирования оборота криптовалюты в

Российской Федерации. Отечественные законодатель и правоприменитель остаются в достаточной степени консервативными, осознавая все потенциальные риски популяризации криптовалюты. Стоит также учитывать, что криптовалюта имеет малый потенциал стать повсеместным средством платежа – ее использование требует определенных познаний в сфере информационных технологий, что может стать камнем преткновения для среднестатистического пользователя. В связи с этим представляется разумным следовать сбалансированному подходу при регулировании оборота криптовалюты – в случаях когда противоправная цель при использовании криптовалюты не преследуется, судам следует толковать ст. 128 ГК РФ расширительно, в том числе и в части возможности доказывания владения. С другой стороны, всякие попытки легализации средств через криптовалюту должны правоприменителем пресекаться, как это и сделал Верховный Суд. Большую роль в обороте криптовалюты играет именно правоприменительная практика, что видно на примере КНР и ее недавних решений судов. Несмотря на достаточно строгую политику в сфере оборота криптовалюты и наличие в отношении нее законодательного запрета, даже столь консервативное и традиционное государство решило последовать тренду повсеместной цифровизации. Тем не менее отношение отечественного законодателя можно по-прежнему охарактеризовать как негативное.

Скажем несколько слов о бонусных баллах, связанных с программами лояльности. На текущий момент понимание их статуса сложилось в большей или меньшей степени однозначное. КРМФО в своем разъяснении, утвержденном приказом Минфина России еще в 2015 году, указывает на то, что бонусные баллы рассматриваются в качестве условных единиц, имеющих ценность только в отношениях с конкретным контрагентом, устанавливающим правила бонусной программы [19]. Они не могут фактически конвертироваться в деньги, несмотря на возможность установления некоего курса бонусного балла к рублю (например, «в бонусной программе «НТВ-ПЛЮС» один балл равен одному рублю» [20]). Такое указание не означает, что коммерсант выражает готовность предоставить возможность обмена баллов на рубли, это может квалифицироваться как установление порядка реализации права на скидку в связи с участием в программе лояльности. При этом такой подход представляется несправедливым в отношении потребителя. В частности, при «сгорании» бонусов, отмене бонусной программы и в иных аналогичных случаях потребитель не

имеет права на получение какой-либо компенсации в связи с утратой бонусных баллов [см. например: 21; цит. по 22]. Суд мотивирует это тем, что потребитель не затрачивает средства на получение или приобретение бонусных баллов, а значит, срок их существования и порядок распоряжения определяется лицом, установившим бонусную программу. Логика такого подхода в целом понятна, но мы здесь забываем о том, что наличие программы лояльности, в частности бонусной программы, может в значительной степени повлиять на принятие потребителем решения о приобретении тех или иных товаров и услуг. Также необходимо отметить, что квалификация бонусных баллов в качестве условных единиц вызывает сомнения. Традиционно искусственные денежные единицы вводились для упрощения расчетов (как, например, ЭКЮ<sup>4</sup>) или для реализации стабилизационной оговорки для преодоления принципа номинализма и проблем изменения курсов валют (например, СПЗ<sup>5</sup>). Особенности функционирования бонусных баллов не дают основания причислить их к условным единицам, в целом нет уверенности в том, можно ли их квалифицировать в качестве объектов гражданских прав. При этом такая квалификация обеспечила бы большую определенность и большую защищенность прав потребителей и защитила их разумные ожидания в части возможности использования бонусных баллов.

Таким образом, стремительное развитие цифровой сферы имеет колоссальное значение для гражданского права в том числе. С одной стороны, появление новых объектов оборота и средств платежа благоприятно влияет на коммерческий оборот в аспектах, касающихся его удобства и оперативности. С другой стороны, имеющаяся на данный момент неопределенность в правовом регулировании вышеупомянутых объектов порождает множество рисков – начиная от последствий в публично-правовой сфере (например, использование участниками оборота пробелов в налоговом законодательстве с целью уклонения от уплаты налогов, что, в свою очередь, сказывается на формировании федерального бюджета Российской Федерации; широкие возможности по легализации доходов, полученных преступным путем) и заканчивая вышеупомянутой неопределенностью в частно-правовой сфере (ввиду частых случаев обмана по смыслу ст. 179 ГК РФ со стороны участников оборота – как, например, в случае с предоставляемой в доверительное управление криптовалютой).

Решение обозначенных проблем потребует масштабных реформ гражданского и уголовного законодательства. Разумным было бы пред-

положить, что разрешение цифрового вопроса совпадает с интересами государства ввиду прогнозируемого дефицита бюджета РФ за 2023 г. в 3 трлн руб. В связи с этим неоднозначное отношение законодателя к «новым» объектам представляется более чем закономерным с точки зрения права, но не экономики.

#### Примечания

1. China Court Daily – ежедневная газета, выпуски которой курируются и издаются Верховным Судом КНР. Выпуски в основном содержат статьи, написанные судьями различных судов КНР [5].

2. Кстати, аналогичную позицию недавно заняли и российские суды высшей инстанции в «деле ЦУМ» [12].

3. Авторы исходят из того, что в России не признается право собственности и иные вещные права на нематериальные объекты, поэтому используют префикс «квази», обозначая аналогичность природы.

4. The European currency unit, abbreviated as ECU, was the former currency unit of the European Communities, from its adoption on 13 March 1979 (replacing the 'European Unit of Account') to its own replacement by the euro on 1 January 1999, at a ratio of 1:1 [23].

5. The SDR is an international reserve asset. The SDR is not a currency, but its value is based on a basket of five currencies – the US dollar, the euro, the Chinese renminbi, the Japanese yen, and the British pound sterling [24].

#### Список литературы

1. Концепция цифрового рубля [Электронный ресурс]. URL: [https://cbr.ru/Content/Document/File/120075/concept\\_08042021.pdf](https://cbr.ru/Content/Document/File/120075/concept_08042021.pdf) (дата обращения: 01.12.2023).

2. Онлайн-ресурс для размещения судебных решений China Judgements Online [Электронный ресурс]. URL: <https://www.bjcourt.gov.cn/cpws/paperView.htm?id=da20e617cb2341a2828a4a39d375938e&n=1> (дата обращения: 08.12.2023).

3. Федеральный закон «О цифровых финансовых активах, цифровой валюте и о внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации» от 31.07.2020 № 259-ФЗ // КонсультантПлюс.

4. IRS Official website [Электронный ресурс]. URL: <https://www.irs.gov/businesses/small-businesses-self-employed/digital-assets> (дата обращения: 01.12.2023).

5. China Court Daily [Электронный ресурс]. URL: <https://www.chinajusticeobserver.com/t/people-s-court-daily> (дата обращения: 01.12.2023).

6. IRS Notice 2014-21 [Электронный ресурс]. URL: <https://www.irs.gov/pub/irs-drop/n-14-21.pdf> (дата обращения: 01.12.2023).

7. Цифровая нереальность: что можно и что нельзя делать с криптовалютой [Электронный ресурс] // Официальный сайт ФНП. URL: <https://notariat.ru/ru/news/cifrovaya-nerealnost-chto-mozhno-i-chto-nelzya-delat-s-kriptovalyutoj-2205> (дата обращения: 02.12.2023).

8. Официальный информационный сайт PwC Network [Электронный ресурс]. URL: <https://www.pwc.com/gx/en/industries/tmt/media/outlook/insights-and-perspectives.html> (дата обращения: 10.11.2023).

9. Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 16.03.2017 № 183 «О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта» (Зарегистрирован 13.04.2017 № 46359) // СПС «Гарант».

10. \$1.4m video game character sold by man for \$500 because he was «dizzy» [Электронный ресурс] / SPH Media Ltd. URL: <https://www.hardwarezone.com.sg/tech-news-14-million-video-game-charactersold-for-500-dollars> (дата обращения: 02.12.2023).

11. Walmart Website Error Allowed Customers to Buy \$600 Electronics for \$8.85 [Электронный ресурс]. URL: <https://abcnews.go.com/Business/walmart-super-low-prices-website-glitch/story?id=20804317#:~:text=No%20normally%20worth%20hundreds%20of%20dollars.> (дата обращения: 02.12.2023).

12. Определение ВС РФ № 16-КГ23-6-К4 [Электронный ресурс]. URL: [https://vsrf.ru/stor\\_pdf.php?id=2258070](https://vsrf.ru/stor_pdf.php?id=2258070) (дата обращения: 02.12.2023).

13. Риски и угрозы, сопутствующие развитию индустрии киберспорта и гейминга [Электронный ресурс] // Официальный сайт ФГУП «ГРЧЦ». URL: <https://rdc.grfc.ru/2021/05/cybersport-and-gaming/> (дата обращения: 02.11.2023).

14. Лазарева Е. Где вещное право у виртуальных объектов в компьютерных играх? [Электронный ресурс]. URL: [https://zakon.ru/blog/2022/3/9/gde\\_veshnoe\\_pravo\\_u\\_virtualnyh\\_obektov\\_v\\_kompyuternyh\\_igrah](https://zakon.ru/blog/2022/3/9/gde_veshnoe_pravo_u_virtualnyh_obektov_v_kompyuternyh_igrah) (дата обращения: 02.12.2023).

15. Волос Е.П. Наследование игровых аккаунтов [Электронный ресурс] // Цифровые технологии и право: Сборник научных трудов I Международной научно-практической конференции. В 6 томах, Казань, 23 сентября 2022 года / Под ред. И.П. Бегишева [и др.]. Т. 2. Казань: Изд-во «Познание», 2022. С. 401–404.

16. Постановление Девятого арбитражного апелляционного суда № 09АП-16416/2018 [Электронный ресурс]. URL: [https://kad.arbitr.ru/Document/Pdf/3e155cd1-6bce-478a-bb76-1146d2e61a4a/58af451a-bfa3-4723-ab0d-d149aafecd88/A40-124668-2017\\_20180515\\_Postanovlenie\\_apelljacionnoj\\_instancii.pdf?isAddStamp=True](https://kad.arbitr.ru/Document/Pdf/3e155cd1-6bce-478a-bb76-1146d2e61a4a/58af451a-bfa3-4723-ab0d-d149aafecd88/A40-124668-2017_20180515_Postanovlenie_apelljacionnoj_instancii.pdf?isAddStamp=True) (дата обращения: 12.11.2023).

17. Решение АСГМ по делу № А40-243242/2021-52-1679 [Электронный ресурс]. URL: [https://kad.arbitr.ru/Document/Pdf/e64f873f-a396-4be3-8627-83fa90cf2d3f/791ac9dd-a204-4a7e-b8d4-872eb392ee76/A40-243242-2021\\_20221103\\_Reshenija\\_i\\_postanovlenija.pdf?isAddStamp=True](https://kad.arbitr.ru/Document/Pdf/e64f873f-a396-4be3-8627-83fa90cf2d3f/791ac9dd-a204-4a7e-b8d4-872eb392ee76/A40-243242-2021_20221103_Reshenija_i_postanovlenija.pdf?isAddStamp=True) (дата обращения: 12.11.2023).

18. Кассационное определение ВС РФ по делу №6-УДП23-6-А1 [Электронный ресурс]. URL: [http://vsrf.ru/stor\\_pdf.php?id=2254988](http://vsrf.ru/stor_pdf.php?id=2254988) (дата обращения: 12.11.2023).

19. Разъяснение КРМФО (IFRIC) 13 «Программы лояльности покупателей» (введено в действие для применения на территории Российской Федерации приказом Минфина России от 28.12.2015 № 217н; официально опубликовано 09.02.2016) [Электронный ресурс]. URL: [https://minfin.gov.ru/ru/document/?id\\_4=15361-razyasnenie\\_krmfo\\_ifric\\_13\\_programmy\\_loyalnosti\\_pokupatelei&ysclid=lo5r6ee365500900504](https://minfin.gov.ru/ru/document/?id_4=15361-razyasnenie_krmfo_ifric_13_programmy_loyalnosti_pokupatelei&ysclid=lo5r6ee365500900504) (дата обращения: 02.12.2023).

20. Раздел «Бонусная программа» [Электронный ресурс] // Официальный сайт «НТВПлюс». URL: <https://>

ntvplus.ru/faq/kak-poluchit-bonusnye-bally-67 (дата обращения: 02.12.2023).

21. Определение Шестого кассационного суда общей юрисдикции от 26 июля 2021 года № 88-16146/2021 // СПС «КонсультантПлюс».

22. Мацкевич П., Мурашова А. Программы лояльности, бонусные баллы и акции: риски [Электронный ресурс] // Портал «ПравоРу». URL: <https://pravo.ru/story/249509/> (дата обращения: 08.12.2023).

23. European currency unit [Электронный ресурс] // Официальный портал правовой информации ЕС. URL: [https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Glossary:European\\_currency\\_unit\\_\(ECU\)](https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Glossary:European_currency_unit_(ECU)) (дата обращения: 08.12.2023).

24. Special drawing rights [Электронный ресурс] // Официальный сайт МВФ. URL: <https://www.imf.org/en/About/Factsheets/Sheets/2023/special-drawing-rights-sdr> (дата обращения: 08.12.2023).

## NEW CIVIL RIGHTS OBJECTS: PECULIARITIES AND LEGAL NATURE

*E.A. Abrosimova, D.E. Agafonov*

The significance of this article lies in the absence of consistent legislative frameworks for regulating digital and virtual entities, despite their longstanding presence. Participants in transactions rely on ambiguous judicial practice and deliberations by legal scholars and practitioners as there is no clear legal framework. This situation does not contribute to the stability of transactions. Although there are numerous publications on this topic, doctrinal consensus has not been established. In this article, the authors arrive at two main conclusions: the necessity to establish a definitive classification of virtual property as one of the types of civil rights objects, requiring a restructuring of civil law regulation, and the potential application of the concept of quasi-proprietary rights to virtual property.

*Keywords:* qualification of virtual objects, gaming property, gaming accounts, cryptocurrency, real and quasi-proprietary rights to virtual objects.

### References

1. The concept of the digital ruble [Electronic resource]. URL: [https://cbr.ru/Content/Document/File/120075/concept\\_08042021.pdf](https://cbr.ru/Content/Document/File/120075/concept_08042021.pdf) (Date of access: 01.12.2023).

2. Online resource for posting court decisions «China Judgments Online» [Electronic resource]. URL: <https://www.bjcourt.gov.cn/cpws/paperView.htm?id=da20e617cb2341a2828a4a39d375938e&n=1> (Date of access: 08.12.2023).

3. Federal Law «On Digital Financial Assets, Digital Currency and on Amendments to Certain Legislative Acts of the Russian Federation» dated 31.07.2020 № 259-FL // ConsultantPlus.

4. IRS Official website [Electronic resource]. URL: <https://www.irs.gov/businesses/small-businesses-self-employed/digital-assets> (Date of access: 01.12.2023).

5. China Court Daily [Electronic resource]. URL: <https://www.chinajusticeobserver.com/t/people-s-court-daily> (Date of access: 01.12.2023).

6. IRS Notice 2014-21 [Electronic resource]. URL: <https://www.irs.gov/pub/irs-drop/n-14-21.pdf> (Date of access: 01.12.2023).

7. Digital unreality: what can and cannot be done with cryptocurrency [Electronic resource] // Official website of the FNP. URL: <https://notariat.ru/ru-ru/news/cifrovaya-nerealnost-chto-mozhno-i-chto-nelzya-delat-s-kriptovalyutoj-2205> (Date of access: 02.12.2023).

8. Official information site of PwC Network [Electronic resource]. URL: <https://www.pwc.com/gx/en/industries/tmt/media/outlook/insights-and-perspectives.html> (Date of access: 10.11.2023).

9. Order of the Ministry of Sports of the Russian Federation dated 16.03.2017 № 183 «On recognition and inclusion in the All-Russian Register of Sports of sports disciplines, sports and amendments to the All-Russian Register of Sports» (Registered 13.04.2017 № 46359) // LRS «Garant».

10. \$1.4m video game character sold by man for \$500 because he was «dizzy» [Electronic resource] / SPH Media Ltd. URL: <https://www.hardwarezone.com.sg/tech-news-14-million-video-game-charactersold-for-500-dollars> (Date of access: 02.12.2023).

11. Walmart Website Error Allowed Customers to Buy \$600 Electronics for \$8.85 [Electronic resource]. URL: <https://abcnews.go.com/Business/walmart-super-low-prices-website-glitch/story?id=20804317#:~:text=No%20v.,normal-ly%20worth%20hundreds%20of%20dollars.> (Date of access: 02.12.2023).

12. Definition of the Armed Forces of the Russian Federation № 16-KG23-6-K4 [Electronic resource]. URL: [https://vsrf.ru/stor\\_pdf.php?id=2258070](https://vsrf.ru/stor_pdf.php?id=2258070) (Date of access: 02.12.2023).

13. Risks and threats accompanying the development of the esports and gaming industry [Electronic resource] // Official website of FSUE «SRFC». URL: <https://rdc.grfc.ru/2021/05/cybersport-and-gaming/> (Date of access: 22.11.2023).

14. Lazareva E. Where is the property right of virtual objects in computer games? [electronic resource]. URL: [https://zakon.ru/blog/2022/3/9/gde-veschnoe\\_pravo\\_u\\_virtualnyh\\_obektov\\_v\\_kompyuternyh\\_igrah](https://zakon.ru/blog/2022/3/9/gde-veschnoe_pravo_u_virtualnyh_obektov_v_kompyuternyh_igrah) (Date of access: 02.12.2023).

15. Volos E.P. Inheritance of gaming accounts [Electronic resource] // Digital technologies and law: Collection of scientific papers of the I International scientific and practical conference. In 6 volumes, Kazan, September 23, 2022 / Edited by I.R. Begishev [et al.]. Vol. 2. Kazan: Publishing house «Cognition», 2022. P. 401–404.

16. Resolution of the Ninth Arbitration Court of Appeal № 09AP-16416/2018 [Electronic resource]. URL: [https://kad.arbitr.ru/Document/Pdf/3e155cd1-6bce-478a-bb76-1146d2e61a4a/58af451a-bfa3-4723-ab0d-d149aa-fecd88/A40-124668-2017\\_20180515\\_Postanovlenie\\_apelljacionnoj\\_instancii.pdf?isAddStamp=True](https://kad.arbitr.ru/Document/Pdf/3e155cd1-6bce-478a-bb76-1146d2e61a4a/58af451a-bfa3-4723-ab0d-d149aa-fecd88/A40-124668-2017_20180515_Postanovlenie_apelljacionnoj_instancii.pdf?isAddStamp=True) (Date of access: 12.11.2023).

17. ASGM decision in case no. A40-243242/2021-52-1679 [Electronic resource]. URL: [https://kad.arbitr.ru/Document/Pdf/e64f873f-a396-4be3-8627-83fa90cf2d3f/791ac9dd-a204-4a7e-b8d4-872eb392ee76/A40-243242-2021\\_20221103\\_Reshenija\\_i\\_postanovlenija.pdf?isAddStamp=True](https://kad.arbitr.ru/Document/Pdf/e64f873f-a396-4be3-8627-83fa90cf2d3f/791ac9dd-a204-4a7e-b8d4-872eb392ee76/A40-243242-2021_20221103_Reshenija_i_postanovlenija.pdf?isAddStamp=True) (Date of access: 12.11.2023).

18. Cassation ruling of the Supreme Court of the Russian Federation in case № 6-UDP23-6-A1 [Electronic resource]. URL: [http://vsrf.ru/stor\\_pdf.php?id=2254988](http://vsrf.ru/stor_pdf.php?id=2254988) (Date of access: 12.11.2023).

19. Clarification of the IFRIC 13 «Customer Loyalty Programs» (put into effect for use on the territory of the Russian Federation by Order of the Ministry of Finance of the Russian Federation № 217n dated 28.12.2015; officially published on 19.02.2016) [Electronic resource]. URL: [https://minfin.gov.ru/ru/document/?id\\_4=15361-razyasnenie\\_krmfo\\_ifric\\_13\\_programmy\\_loyalnosti\\_pokupatelei&ysclid=lo5r6ee365500900504](https://minfin.gov.ru/ru/document/?id_4=15361-razyasnenie_krmfo_ifric_13_programmy_loyalnosti_pokupatelei&ysclid=lo5r6ee365500900504) (Date of access: 02.12.2023).

20. Section «Bonus program» [Electronic resource] // Official website of NTV Plus. URL: <https://ntvplus.ru/faq/kak-poluchit-bonusnye-bally-67> (Date of access: 02.12.2023).

21. Ruling of the Sixth Court of Cassation of General Jurisdiction dated July 26, 2021 № 88-16146/2021 // LRS «ConsultantPlus».

22. Matskevich P., Murashova A. Loyalty programs, bonus points and promotions: risks [Electronic resource] // PravoRu portal. URL: <https://pravo.ru/story/249509/> (Date of access: 08.12.2023).

23. European currency unit [Electronic resource] // Official portal of legal information of the EU. URL: [https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Glossary:European\\_currency\\_unit\\_\(ECU\)](https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Glossary:European_currency_unit_(ECU)) (Date of access: 08.12.2023).

24. Special drawing rights [Electronic resource] // Official website of the IMF. URL: <https://www.imf.org/en/About/Factsheets/Sheets/2023/special-drawing-rights-sdr> (Date of access: 08.12.2023).