

**Коммерциализация объектов интеллектуальной собственности в онлайн играх**

**Петров Владимир Евгеньевич**

*Студент (бакалавр)*

Финансовый университет, Москва, Россия

*E-mail: vovka.petrov616@gmail.com*

Настоящая статья посвящена тем проблемам, с которыми сталкиваются субъекты налоговых отношений при реализации виртуальных товаров.

Товар может быть виртуальным лишь в том случае, если он существует лишь в пределах некоего виртуального мира. Если же товар реализован посредством виртуального мира (например, если два лица договорились о продаже автомобиля на сайте автолюбителей), то это не более чем обычная продажа товара посредством сети Интернет. В таком случае важным становится вопрос о том: что есть виртуальное пространство?

Специалисты по виртуальной собственности Шон Ф. Кейн и Бенжамин Т. Дьюрански (2008, р. 3) определяют виртуальное пространство, как синтетический мир, сетевое пространство, в котором осуществляется игровое и социальное взаимодействие пользователей такого пространства. Таким образом виртуальным пространством в равной степени являются многопользовательские онлайн - игры (ММО G - massive multiplayer online game) и социальные сети. Стоит отметить, что некоторые специалисты, в частности д.ю.н. Владислав Архипов (2013, р. 4) разделяют виртуальные миры и социальные сети. Однако это выделение осуществляется не с целью определения применимости к ним тех или иных положений закона, а скорее тех методов, которые необходимо применить для их изучения.

В силу того, что любой продукт переданный пользователю виртуального мира разработчиком или другим пользователем представляет собой объектный код, такой продукт принято считать интеллектуальной собственностью. Как следует из Налогового кодекса Российской Федерации (26 п. 2 ст. 149 НК РФ) от обложения НДС освобождается реализация программ для ЭВМ и прав на использование указанных результатов интеллектуальной деятельности на основании лицензионного договора. Однако такое толкование данной статьи не находит поддержки у правоприменителя, решение инспекции ФНС России N 5274 от 31 марта 2014 года "Об отказе в привлечении к налоговой ответственности за совершение налогового правонарушения", которым был начислен НДС в сумме 184 023 052 руб. ООО "Мэйл.Ру Геймз", подчёркивает это. В соответствии с этим решением, а также постановлениями арбитражных судов продажа товаров в виртуальной среде является услугой и не подлежит налоговой льготе. Мы считаем, что подобное решение фискальных и судебных органов противоречит сложившейся международной практике и теории права.

Во многих странах уже прошедших через разрешение этого правового вопроса принято считать, что между пользователем онлайн игры и виртуальным товаром, переданным ему, складываются отношения собственности, а значит виртуальное благо является вещью. К этой мысли судебные органы иных стран приходят исследуя сложившиеся отношения не только с точки зрения налогового права, но и с точки зрения гражданского законодательства. Приведём пример такого подхода: в 2006-ом году гражданин Финляндии П., имеющий статус инвалида приобрёл копию онлайн игры World of Warcraft из «рук» гражданина В. Игровой аккаунт был приобретён за 50 евро, однако через 2 года активного использования аккаунта и приобретения вещей во внутреннем магазине стоимость аккаунта (по оценкам адвоката гражданина П. и суда) составила 2000 евро. 27-го июля 2008-го года П. не смог получить доступ к своему аккаунту и в краткие сроки понял, что предыдущий владелец восстановил доступ к аккаунту с помощью мастер-пароля. П., для которого виртуальный мир был уже долгое время единственным миром, в котором он мог жить полной

жизнью, нанял юриста для подачи иска в суд. При поддержке прокурора Центральной Финляндии было возбуждено уголовное дело против В. по статьям «unauthorised use» (Criminal Code (Act 39/1889) Chapter 28 - Section 7) и «criminal damage» (Criminal Code (Act 39/1889) Chapter 35 - Section 1). 28-го октября 2009-го года В поспешил заключить мировое соглашение с П. и выплатить последнему 4000 евро в качестве компенсации. (2009)

Из данного дела следует два вывода:

- 1) Суд Финляндии рассматривал спор несмотря на пользовательское соглашение, заключённое между В. и компанией Blizzard (разработчиком игры), которое предусматривало запрет на передачу аккаунта игрока в другие руки.
- 2) Суд Финляндии и прокурор квалифицировали действия В., по присвоению виртуальной собственности, как кражу.

Относительно первого заметим, что суд ставит императивные нормы национального законодательства выше положений договора, а также обращается к принципу исчерпания прав, после которого автор теряет возможность регулировать распространение экземпляра своего произведения. Второе же указывает на то, что защиту интересов пользователя возможно осуществить лишь при признании виртуальной собственности вещно-правовой категорией, т.к. у пользователя услуг нельзя ничего украсть.

Отметим также, что зачастую разработчик не имеет фактической возможности контроля дальнейшей передачи вещи в третьи руки. Это порождает вторичные рынки в любой онлайн-игре и на данный момент существует два подхода к разрешению вопроса о законности этого процесса:

- 1) Подход США, полный запрет, для защиты налоговой системы.
- 2) Подход Китая и Южной Кореи, разрешение операций в рамках закона.

Отметим, что Бенджамин Дьюранскин находит (2010) более привлекательным второй подход, хотя и живёт в США. Так он предлагает для использования правоприменителем при разрешении споров о законности доходов пользователя виртуального пространства концепцию магического круга.

Таким образом, сложность правоотношений, возникающих в виртуальном пространстве, делает невозможным признание продажи виртуальной собственности оказанием услуг.

Перейдём к теоретическому аспекту проблемы. Налоговая инспекция исходит из того, что продажа внутри игры дополнительных вещей пользователю является не более чем предоставлением дополнительного функционала. Основывают свой тезис они исключительно на формальном признаке: «При передаче пользователю дополнительного функционала, дополнительной передачи ему цифрового кода не происходит», что противоречит международной практике лицензионных соглашений в B2B сегменте (Volume Licensing) (Савельев, 2014). Разработчик, продавая пользователю «МЕЧ ОГНЕВЛАДЫК» разрешает ему пользоваться законченным интеллектуальным продуктом, в чём и состоит суть лицензионного соглашения. Однако в отличие от обычной передачи интеллектуальной собственности возможность приобретателя виртуальной собственности воспользоваться своим правом напрямую зависит от доступа к виртуальному пространству, который ему обеспечивает разработчик. Данное действие является услугой и расчёт стоимости данного

действия должен производиться отдельно от расчёта стоимости того самого меча.

### Источники и литература

- 1) Vladislav V. Arkhipov Virtual Worlds in Legal Studies. An Inquiry into the Subject of Research: <http://www.russianlaw.net/files/law/doc/a310.pdf>
- 2) Robert P. Merges, 2012, Intellectual Property in the New Technological Age, Sixth Edition, Aspen Publishers
- 3) Постановление Арбитражного суда Московского округа от 18.06.2015 N Ф05-7093/2015 по делу N А40-91072/14: <http://sudact.ru/arbitral/doc/9UmO0KmcytZc/>
- 4) Prosecutor's Office of Central Finland, diary no. R 09/1092 // Rechtspraak, 2009
- 5) Vili Lehdonvirta, Perttu Virtanen A New Frontier in Digital Content Policy: Case Studies in the Regulation of Virtual Goods and Artificial Scarcity // Internet, Politics, Policy 2010: An Impact Assessment, Oxford, UK, September
- 6) Савельев А.И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. 2014.
- 7) Duranske B.T. Virtual Law: Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds. Chicago: ABA Publishing, 2008. P. 3; Lipson A., Brain R. Computer and Video Game Law: Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials. Durham: Carolina Academic Press, 2009.
- 8) Sean F. Kane and Benjamin T. Duranske. Virtual Worlds, Real World Issues.: <http://www.americanbar.org/content/dam/aba/migrated/intelprop/magazine/LandslideSep08>