

Дата поступления рукописи в редакцию: 19.05.2026 г.
Дата принятия рукописи в печать: 29.06.2026 г.

DOI: 10.24412/2076-1503-2026-6-685-689

МАНДРАВИН Георгий Алексеевич,
магистрант Финансового университета
при Правительстве Российской Федерации,
e-mail: 241810@edu.fa.ru

МАКАРОВ Матвей Алексеевич,
магистрант Финансового университета
при Правительстве Российской Федерации,
e-mail: matvey1020304@yandex.ru

ПРОБЛЕМЫ ПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ ОБОРОТА ВИРТУАЛЬНОГО ИМУЩЕСТВА НА МАРКЕТПЛЕЙСАХ В РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Аннотация. Статья посвящена анализу проблем правового регулирования оборота виртуального имущества на цифровых маркетплейсах в Российской Федерации. Автор выявляет взаимосвязь между недостатками отсутствия легального определения виртуального имущества, единого подхода к возникновению прав на него и слабой разработанностью правового статуса маркетплейсов как платформ для совершения сделок. Критически оценены вещно-правовой и интеллектуально-правовой подходы к регулированию виртуального имущества; предложен обязательственно-правовой подход как наиболее оптимальный. Рассмотрена негативная судебная практика, ограничивающая защиту прав на внутриигровое имущество. Обоснована необходимость комплексного законодательного решения, учитывающего специфику маркетплейсов как платформ цифровой экономики.

Ключевые слова: виртуальное имущество, маркетплейсы, цифровые активы, правовое регулирование, обязательственные права, судебная защита, цифровая экономика.

MANDRAVIN Georgiy Alekseevich,
master's student, Financial University
under the Government of the Russian Federation

MAKAROV Matvey Alekseevich,
master's student, Financial University
under the Government of the Russian Federation

PROBLEMS OF LEGAL REGULATION OF VIRTUAL PROPERTY CIRCULATION ON MARKETPLACES IN THE RUSSIAN FEDERATION

Annotation. The article analyzes the problems of legal regulation of virtual property circulation on digital marketplaces in the Russian Federation. The author identifies the relationship between the lack of a legal definition of virtual property, the absence of a unified approach to the emergence of rights to it, and the weak development of the legal status of marketplaces as platforms for transactions. The property-law and intellectual property-law approaches to regulating virtual property are critically evaluated; an obligation-law approach is proposed as the most adequate. Negative judicial practice limiting the protection of rights to in-game property is considered. The necessity of a comprehensive legislative solution taking into account the specifics of marketplaces as digital economy platforms is substantiated.

Key words: virtual property, marketplaces, digital assets, legal regulation, contractual rights, judicial protection, digital economy.

Введение

Развитие цифровых технологий и становление экономики создали качественно новую реальность, в которой субъекты гражданского оборота активно оперируют объектами, не имеющими физического воплощения. Виртуальное имущество стало предметом массовых сделок на специализированных маркетплейсах, однако российским законодательством не предусмотрены механизмы для регулирования этих отношений.

Актуальность проблемы определяется несколькими факторами. Во-первых, масштабы оборота виртуального имущества постоянно растут, охватывая миллионы участников. Во-вторых, отсутствие чёткого правового статуса виртуального имущества оставляет граждан без надлежащей судебной защиты. В-третьих, маркетплейсы как платформы, опосредующие эти сделки, сами функционируют в условиях правовой неопределённости, что затрудняет установление их ответственности и полномочий [3].

Целью данной статьи является выявление системных проблем в правовом регулировании виртуального имущества и его оборота на маркетплейсах, а также обоснование необходимости комплексного подхода к их разрешению. Для достижения этой цели необходимо определить природу виртуального имущества и выявить недостатки существующих подходов; проанализировать судебную практику, ограничивающую защиту прав; охарактеризовать проблемы правового статуса маркетплейсов; предложить пути совершенствования законодательства.

Проблема дефиниции виртуального имущества

Первая и наиболее фундаментальная проблема состоит в отсутствии легальной дефиниции виртуального имущества в российском гражданском праве. Гражданский кодекс Российской Федерации оперирует классическими категориями имущества — вещами, имущественными правами и обязанностями, но не содержит норм, специально посвящённых виртуальным активам [4]. Это создаёт ситуацию, когда суды и правоприменители вынуждены адаптировать виртуальное имущество под существующие правовые конструкции, что неизбежно приводит к деформации смысла и назначения этих конструкций.

Виртуальное имущество обладает рядом специфических признаков, которые отличают его как от материальных вещей, так и от традиционных имущественных прав. Оно существует исключительно в цифровой форме, не имеет физического воплощения и не может быть осязаемо. Однако это не означает его нематериальность в смысле классического гражданского права — вир-

туальное имущество имеет объективное существование, закодировано в информационных системах и может быть идентифицировано. Кроме того, оно обладает экономической ценностью, может быть отчуждено, передано другому лицу, и на него распространяются отношения собственности в практическом смысле.

Попытки вписать виртуальное имущество в рамки вещного права сталкиваются с очевидными затруднениями. Согласно статье 130 ГК РФ, вещами считаются предметы материального мира. Виртуальное имущество не является предметом материального мира в классическом понимании, хотя оно и имеет информационное воплощение. Применение к виртуальному имуществу норм о вещах создаёт правовую фикцию, которая не отражает действительную природу этих объектов и приводит к неправильному применению институтов вещного права, таких как право собственности, владение и защита владения.

Маркетплейсы, на которых осуществляется оборот виртуального имущества, усугубляют эту проблему. Они функционируют как посредники, контролирующие доступ к виртуальному имуществу и определяющие условия его оборота. Отсутствие чёткого определения статуса виртуального имущества оставляет маркетплейсам значительную свободу в установлении собственных правил, которые могут не соответствовать интересам пользователей. Необходимо установить в законе, что виртуальное имущество — это объект гражданских прав, представляющий собой информационный актив, имеющий экономическую ценность, существующий в цифровой среде и подлежащий обороту в соответствии с условиями, определёнными его создателем или собственником.

Подходы к возникновению прав на виртуальное имущество

Вторая проблема связана с отсутствием единого подхода к механизму возникновения прав на виртуальное имущество. В доктрине гражданского права предлагаются различные решения, каждое из которых имеет как достоинства, так и существенные недостатки.

Вещно-правовой подход исходит из предположения, что виртуальное имущество может быть квалифицировано как вещь в смысле гражданского права и на него распространяются нормы о праве собственности [5]. Сторонники этого подхода полагают, что пользователь, приобретший виртуальный предмет, становится его собственником с соответствующими правами владения, пользования и распоряжения. Однако такой подход игнорирует принципиальное различие между вещами и виртуальным имуществом. Во-первых, право собственности предполагает абсолютное

право лица на вещь, которое защищается против всех третьих лиц. Однако маркетплейс и разработчик контента сохраняют технический контроль над виртуальным имуществом и могут в любой момент заблокировать доступ пользователя или удалить имущество. Во-вторых, вещное право предполагает возможность физического обладания вещью; виртуальное имущество может быть «обладано» только через доступ к информационной системе. В-третьих, нормы о защите владения предполагают защиту от незаконного лишения владения вещью, но они не могут быть адекватно применены к виртуальному имуществу, поскольку не предусматривают защиту от технических блокировок или удаления данных.

Интеллектуально-правовой подход предлагает рассматривать виртуальное имущество как объект интеллектуальной собственности, в частности как результат творческой деятельности, охраняемый авторским правом или смежными правами. Этот подход имеет определённую логику: виртуальное имущество может являться результатом творчества разработчиков и может содержать оригинальные элементы. Однако и этот подход содержит существенные изъяны. Авторское право защищает творческие произведения как таковые, но не предоставляет автору исключительное право на каждую копию произведения, которой может владеть другое лицо. Кроме того, интеллектуальное право традиционно защищает интересы создателя контента, но не интересы пользователя, приобретающего виртуальное имущество на маркетплейсе.

Обязательно-правовой подход представляется наиболее оптимальным и перспективным. Согласно этому подходу, права на виртуальное имущество возникают из обязательственных отношений между пользователем и маркетплейсом или разработчиком контента [6]. Когда пользователь приобретает виртуальный предмет на маркетплейсе, между ними заключается договор об оказании услуг по организации игрового процесса или иной договор, предусматривающий переход определённых прав на виртуальный актив. Эти права не являются правом собственности в классическом смысле, но представляют собой комплекс обязательственных прав, включающих право использования, право на передачу третьему лицу и право на защиту от незаконного лишения доступа.

Обязательно-правовой подход имеет ряд преимуществ. Во-первых, он наиболее приближено отражает природу отношений между пользователем и маркетплейсом, которые действительно основаны на договоре. Во-вторых, он позволяет учесть специфику виртуального имущества, в том числе тот факт, что маркетплейс

сохраняет технический контроль над имуществом и может устанавливать условия его использования. В-третьих, этот подход обеспечивает большую гибкость при определении прав и обязанностей сторон, позволяя учитывать различные виды виртуального имущества и различные модели его оборота. В-четвёртых, обязательно-правовой подход открывает возможность эффективной судебной защиты прав пользователя через механизмы защиты нарушенных обязательственных прав.

Однако применение обязательно-правового подхода требует развития специального законодательства, которое определит содержание прав пользователя на виртуальное имущество, условия передачи этих прав, ответственность маркетплейса за нарушение прав пользователя и механизмы судебной защиты. Маркетплейсы как платформы должны рассматриваться не просто как технические посредники, но как стороны обязательственных отношений, несущие ответственность за исполнение взятых на себя обязательств.

Судебная практика и проблемы защиты прав

Третья проблема проявляется в негативной судебной практике, которая ограничивает возможность судебной защиты прав на виртуальное имущество. Российские суды нередко отказывают в защите прав на внутриигровое имущество, ссылаясь на положения статьи 1062 ГК РФ, которая предусматривает, что требования граждан и юридических лиц, связанные с организацией игр и пари или с участием в них, не подлежат судебной защите.

Однако судебная практика распространила эту норму на случаи, когда маркетплейс или разработчик игры удаляют виртуальное имущество пользователя якобы в целях защиты своих интересов от нарушений правил пользования платформой. Такое применение статьи 1062 ГК РФ является чрезмерно широким и не соответствует назначению этой нормы.

Проблема усугубляется тем, что маркетплейсы часто включают в пользовательские соглашения формулировки, согласно которым они сохраняют право удалить виртуальное имущество или аккаунт пользователя без компенсации в случае нарушения правил. Такие условия являются несправедливыми и должны рассматриваться как ничтожные.

В таком случае законодателю следует внести изменения в статью 1062 ГК РФ в части ограничения ее распространения на требования, возникающие из многопользовательских онлайн-игр, не имеющих признаков пари или азартных игр.

Проблемы правового статуса маркетплейсов

Четвёртая проблема связана с недостаточной правовой разработанностью статуса маркетплейсов как платформ для оборота виртуального имущества. Маркетплейсы играют ключевую роль в обороте виртуального имущества, но их правовой статус остаётся неясным. Как отмечает Э.М. Блинова, правовая природа маркетплейсов носит сложный смешанный характер, что затрудняет их квалификацию в рамках существующих договорных конструкций [2].

Они позиционируют себя как технические платформы, которые просто предоставляют пространство для встречи покупателей и продавцов, но на самом деле они осуществляют значительный контроль над оборотом имущества и устанавливают правила, которым должны следовать пользователи.

Текущее законодательство не содержит специальных норм, регулирующих деятельность маркетплейсов в контексте оборота виртуального имущества. Федеральный закон «О защите прав потребителей» применяется к маркетплейсам лишь в ограниченной степени, поскольку маркетплейсы нередко утверждают, что они не являются продавцами, а только посредниками. Это позволяет им избежать многих обязательств, которые возлагаются на продавцов товаров [1]. Однако в контексте виртуального имущества маркетплейсы часто выступают в качестве не просто посредников, но и собственников инфраструктуры, на которой существует виртуальное имущество, и они могут в значительной мере влиять на судьбу этого имущества.

Проблема усугубляется тем, что маркетплейсы часто функционируют в условиях правовой разрозненности. Различные маркетплейсы устанавливают различные правила оборота виртуального имущества, различные условия передачи прав, различные механизмы разрешения споров. Это создаёт ситуацию, когда один и тот же вид виртуального имущества может регулироваться совершенно по-разному в зависимости от того, на каком маркетплейсе он обращается. Такая разрозненность затрудняет развитие единого рынка виртуального имущества и создаёт барьеры для потребителей.

Необходимо разработать единые стандарты для деятельности маркетплейсов, в том числе требования к раскрытию информации о виртуальном имуществе, требования к механизмам разрешения споров, требования к защите прав потребителей. Маркетплейсы должны быть обязаны предоставлять пользователям информацию о правах, которые они приобретают при покупке виртуального имущества, о возможности пере-

дачи этих прав третьим лицам, об условиях, при которых маркетплейс может удалить или заблокировать имущество.

Необходимость комплексного подхода

Анализ выявленных проблем показывает, что они не могут быть решены путём точечного внесения изменений в существующее законодательство. Требуется комплексный подход, предусматривающий разработку специального законодательства о виртуальном имуществе и маркетплейсах. Такое законодательство должно:

1. Дать легальное определение виртуального имущества, выделив его специфические признаки.
2. Установить, что права на виртуальное имущество возникают из обязательственных отношений.
3. Определить содержание прав пользователя на виртуальное имущество, включая право на передачу этих прав третьим лицам.
4. Установить ответственность маркетплейса за нарушение прав пользователя.
5. Определить механизмы судебной защиты прав на виртуальное имущество.
6. Установить единые стандарты для деятельности маркетплейсов.

Такой подход позволит создать правовую базу для развития рынка виртуального имущества и обеспечит надлежащую защиту прав потребителей.

Заключение

Проблемы правового регулирования оборота виртуального имущества на маркетплейсах в Российской Федерации имеют системный характер и требуют комплексного решения. Отсутствие легальной дефиниции виртуального имущества, неопределённость подхода к возникновению прав на него, негативная судебная практика и недостаточная правовая разработанность статуса маркетплейсов создают ситуацию, в которой гражданам остаются без надлежащей правовой защиты, а маркетплейсы функционируют в условиях правовой неопределённости.

Предложенный общественно-правовой подход к регулированию виртуального имущества представляется наиболее оптимальным, поскольку он отражает реальную природу отношений между пользователем и маркетплейсом и позволяет обеспечить эффективную судебную защиту прав. Однако реализация этого подхода требует разработки специального законодательства, которое определит статус виртуального имущества, права и обязанности сторон, ответственность маркетплейса и механизмы судебной защиты.

Развитие цифровой экономики и расширение масштабов оборота виртуального имущества делают разработку такого законодательства неотложной задачей. Без этого Россия рискует отстать в развитии цифровых рынков и оставить своих граждан без надлежащей правовой защиты в сфере, которая становится всё более важной для экономики и общества.

Список литературы:

- [1] Агункина Я. П., Перетрухина Н. А. Правовое регулирование защиты прав потребителей на маркетплейсах // Молодой учёный. — 2024. — № 13 (512). — С. 71–73.
- [2] Блинова Э. М. Правовая природа маркетплейсов // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. Серия: Гуманитарные и общественные науки. — 2024. — № 1. — С. 5–21. — DOI: 10.5922/sikbfu-2024-1-1.
- [3] Жмулина Д. А. Электронная торговля посредством цифровых платформ: тенденции и перспективы // Конкурентное право. — 2023. — № 4. — С. 17–19.
- [4] Кресс В. В. К вопросу о понятии виртуального (цифрового) имущества как объекте гражданских прав // Образование. Наука. Научные кадры. — 2024. — № 1. — С. 164–175. — DOI: 10.24412/2073-3305-2024-1-164-175.
- [5] Крицкий А. Место виртуального игрового имущества в системе объектов гражданских прав // Цивилистика. — 2023. — № 5. — С. 130–146.

- [6] Савельев А. И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. — 2014. — № 1. — С. 127–150.

References:

- [1] Agunkina Y. P., Peretrukhina N. A. Legal regulation of consumer protection on marketplaces//Young scientist. — 2024. — № 13 (512). - S. 71-73.
- [2] Blinova E. M. The legal nature of marketplaces//Bulletin of the Baltic Federal University named after I. Kant. Series: Humanities and Social Sciences. — 2024. — № 1. - S. 5-21. — DOI: 10.5922/sikbfu-2024-1-1.
- [3] Zhmulin D.A. E-commerce through digital platforms: trends and prospects//Competitive law. — 2023. — № 4. - S. 17-19.
- [4] Kress V.V. On the question of the concept of virtual (digital) property as an object of civil rights// Education. Science. Scientific cadres. — 2024. — № 1. - S. 164-175. — DOI: 10.24412/2073-3305-2024-1-164-175.
- [5] Kritsky A. The place of virtual gaming property in the system of civil rights objects//Civics. — 2023. — № 5. - S. 130-146.
- [6] Savelyev A.I. The legal nature of virtual objects purchased for real money in multiplayer games//Bulletin of Civil Law. — 2014. — № 1. - S. 127-150.



ЮРКОМПАНИ
www.law-books.ru

Юридическое издательство «ЮРКОМПАНИ»
издает научные журналы:

- Научно-правовой журнал «Образование и право», рекомендованный ВАК Министерства науки и высшего образования России (специальности 12.00.01, 12.00.02), выходит 1 раз в месяц.
- Научно-правовой журнал «Право и жизнь», рецензируемый (РИНЦ, E-Library), выходит 1 раз в 3 месяца.