



## **MNU Annual Legal Conference – 2024**

**атты Республикалық ғылыми-практикалық  
конференциясының материалдар жинағы**

**сборник материалов республиканской  
научно-практической конференции**

**Астана  
12 апреля 2024 года**

ISBN 978-601-7450-72-4

УДК 34

ББК 67

М77

Рекомендовано к изданию решением Комитета по науке  
Университета КАЗГЮУ имени М.С. Нарикбаева (протокол № \_ от 1 июня 2024 г.)

**Ответственные редакторы:**

**Абдель Мотгалев М.**, м.ю.н., Teaching & Research Assistant

**Айменов Н.**, м.ю.н., PhD doctorate, Senior Lecturer

**Әлекбай Ж.Қ.**, м.ю.н., PhD doctorate, Senior Lecturer

**Котерлин О.**, м.ю.н., Senior Lecturer

**Редакционная коллегия:**

**Абылайұлы А.**, PhD, Assistant Professor

**Аубакирова И.У.**, д.ю.н., Associate Professor

**Бабаджаниян Е.Л.**, м.ю.н., PhD candidate, Adjunct Assistant Professor

**Дидикин А.Б.**, д.фил.н., Associate Professor

**Мельник Р.С.**, д.ю.н., Professor

**Люттов Н.Л.**, д.ю.н., Associate Professor

**Жұмағали А.Қ.**, PhD, Assistant Professor

**Хасенов М.Х.**, PhD, Associate Professor

Материалы Республиканской научно-практической конференции «MNU Annual Legal Conference – 2024», представляющей собой возрождение научно-практических конференций, традиционно проводимых в стенах Университета КАЗГЮУ, посвящены тридцатилетию со дня основания Maqsut Narikbayev University.

Доклады конференции охватывают актуальные проблемы следующих отраслей права:

1. Общее и специальное административное право;
2. Гражданское право и процесс;
3. Трудовое право;
4. Конституционное право;
5. Теория и философия права;
6. Уголовное право и процесс;
7. Международное право и право конкуренции.

Издание предназначено для широкого круга читателей, проявляющих интерес к актуальным проблемам развития юридической науки, новым методологическим подходам к современным вопросам и текущим тенденциям правовой реальности.

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>ОБЩЕЕ И СПЕЦИАЛЬНОЕ АДМИНИСТРАТИВНОЕ ПРАВО .....</b>	<b>5</b>
ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ СИСТЕМЫ УПРАВЛЕНИЯ РИСКАМИ В НАЛОГОВОМ АДМИНИСТРИРОВАНИИ РК .....	5
БЫТОВОЕ НАСИЛИЕ В КОНТЕКСТЕ ОБЕСПЕЧЕНИЯ ГЕНДЕРНОГО РАВЕНСТВА В КАЗАХСТАНЕ: ТЕОРЕТИКО-ПРАВОВЫЕ И НОРМАТИВНО - ПРАВОВЫЕ АСПЕКТЫ.....	12
<b>ГРАЖДАНСКОЕ ПРАВО И ПРАВО .....</b>	<b>22</b>
ЧАСТИЧНЫЙ ОТКАЗ ОТ НАСЛЕДСТВА: ПРАВОВАЯ ПРОБЛЕМАТИКА И ПОСЛЕДСТВИЯ .....	22
КРИПТОТОКЕНЫ КАК ОБЪЕКТЫ ГРАЖДАНСКИХ ПРАВ .....	31
ЮРИДИЧЕСКИЕ И ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ РЕБРЕНДИНГА В КАЗАХСТАНЕ .....	42
ВОПРОСЫ ПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ ПРЕДДОГОВОРНОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТИ В РЕСПУБЛИКЕ КАЗАХСТАН.....	48
УКЛОНЕНИЕ ОТ ОБЯЗАННОСТЕЙ ПО СОДЕРЖАНИЮ .....	59
КАК ОСНОВАНИЕ ДЛЯ ОТСТРАНЕНИЯ ОТ НАСЛЕДОВАНИЯ.....	59
ПРАВОВАЯ ПРИРОДА ВИРТУАЛЬНЫХ ОБЪЕКТОВ. АНАЛИЗ СКВОЗЬ ПРИЗНАК БЕСТЕЛЕСНОСТИ .....	69
КРИТЕРИИ ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ УСЛОВИЙ В СДЕЛКАХ ПОД УСЛОВИЯМИ .....	79
ЭФФЕКТИВНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТЕХНИЧЕСКИХ СРЕДСТВ СВЯЗИ В СУДЕБНЫХ ЗАСЕДАНИЯХ В КОНТЕКСТЕ ПРИНЦИПОВ ГРАЖДАНСКОГО ПРОЦЕССУАЛЬНОГО ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВА .....	86
АДАПТАЦИЯ ИНСТИТУТА НАСЛЕДОВАНИЯ К ЦИФРОВОЙ РЕАЛЬНОСТИ В РЕСПУБЛИКЕ КАЗАХСТАН: ПРАВОВЫЕ ВЫЗОВЫ И ПУТИ СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВА.....	94
ОДНОСТОРОННИЕ ВОЛЕИЗЪЯВЛЕНИЯ В НАСЛЕДСТВЕННЫХ ПРАВООТНОШЕНИЯХ .....	103
<b>ТРУДОВОЕ ПРАВО .....</b>	<b>109</b>
АНАЛИЗ РЕШЕНИЙ МЕЖДУНАРОДНЫХ СУДЕБНЫХ ОРГАНОВ ПО ЗАЩИТЕ ПРАВ ЧЕЛОВЕКА ПО ВОПРОСУ ДИСКРИМИНАЦИИ В ОБЛАСТИ ТРУДА И ЗАНЯТИЙ .....	109
КОНСТРУКЦИЯ РАСТОРЖЕНИЯ ТРУДОВОГО ДОГОВОРА И КОНЦЕПТУАЛЬНОСТЬ ДИСЦИПЛИНАРНЫХ ВЗЫСКАНИЙ.....	116
ПРАВОВОЙ СТАТУС ПЛАТФОРМЕННЫХ ТРУДЯЩИХСЯ В КАЗАХСТАНЕ.....	125
ЮРИДИЧЕСКИЙ ПОНЯТИЙНЫЙ АППАРАТ, СВЯЗАННЫЙ С НАСИЛИЕМ И ДОМОГАТЕЛЬСТВАМИ В СФЕРЕ ТРУДА .....	132
ПРОБЛЕМЫ СУДЕБНОЙ ПРАКТИКИ ПРИ УВОЛЬНЕНИИ РАБОТНИКА ПО ПП.2 П.1 СТАТЬИ 52 ТРУДОВОГО КОДЕКСА РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН.....	144

СУДЕБНАЯ ПРАКТИКА О ПРИЗНАНИИ ЗАКОННОСТИ ЗАБАСТОВОК В КАЗАХСТАНЕ: СООТНОШЕНИЕ С МЕЖДУНАРОДНЫМИ ТРУДОВЫМИ СТАНДАРТАМИ.....	155
ПРОБЛЕМЫ ГОСУДАРСТВЕННОГО КОНТРОЛЯ ЗА СОБЛЮДЕНИЕМ ТРУДОВОГО ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВА РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН .....	164
<b>КОНСТИТУЦИОННОЕ ПРАВО .....</b>	<b>180</b>
ПРОБЛЕМЫ РЕАЛИЗАЦИИ КОНСТИТУЦИОННОГО ПРАВА НА СВОБОДУ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В РЕСПУБЛИКЕ КАЗАХСТАН ...	180
ИНСТИТУЦИОНАЛИЗАЦИЯ ПАРЛАМЕНТСКИХ РАССЛЕДОВАНИЙ: ЗАРУБЕЖНЫЙ ОПЫТ И ВОЗМОЖНОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ В КАЗАХСТАНЕ .....	186
ОСОБЕННОСТИ КОНСТИТУЦИОННО-ПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ ИНСТИТУТА ИЗБИРАТЕЛЬНОГО ЦЕНЗА В РК .....	195
ОПЫТ ЭСТОНИИ В СТАНОВЛЕНИИ И РАЗВИТИИ МЕСТНОГО САМОУПРАВЛЕНИЯ И ЕГО ПРИМЕНИМОСТЬ К КАЗАХСТАНУ .....	204
СУЩНОСТЬ И СОДЕРЖАНИЕ КУЛЬТУРНЫХ ПРАВ ЧЕЛОВЕКА И ГРАЖДАНИНА .....	215
ПРОБЛЕМЫ КОНВЕРГЕНЦИИ ПРАВОВЫХ СИСТЕМ.....	225
<b>ТЕОРИЯ И ФИЛОСОФИЯ ПРАВА .....</b>	<b>232</b>
ЭФФЕКТИВНЫЕ СПОСОБЫ ФОРМИРОВАНИЯ ПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ .....	232
ЕДИНСТВО ПЕРВИЧНЫХ И ВТОРИЧНЫХ ПРАВИЛ КАК НЕОБХОДИМОЕ УСЛОВИЕ ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ ПРАВОВОЙ СИСТЕМЫ.....	246
ПРАВОВЫЕ АКСИОМЫ И СМЕЖНЫЕ ПРАВОВЫЕ ИНСТИТУТЫ: СРАВНИТЕЛЬНО-ПРАВОВОЙ АНАЛИЗ.....	253
<b>УГОЛОВНОЕ ПРАВО И ПРОЦЕСС .....</b>	<b>263</b>
ҚАУІПТІ ЖАҒДАЙДА ҚАЛДЫРУ ҚҰРАМЫ: ЭВОЛЮЦИЯСЫ ЖӘНЕ СУБЪЕКТ МӘСЕЛЕСІ .....	263
ТҰРМЫСТЫҚ ЗОРЛЫҚ-ЗОМБЫЛЫҚТЫҢ ЖАЛПЫ АСПЕКТІЛЕРІ.....	270
ОТБАСЫНДАҒЫ БАЛАЛАРҒА ҚАТЫСТЫ ЗОРЛЫҚ-ЗОМБЫЛЫҚ.....	276
<b>МЕЖДУНАРОДНОЕ ПРАВО И ПРАВО КОНКУРЕНЦИИ.....</b>	<b>283</b>
ДОСТУПНОСТЬ ТЕКСТОВ МЕЖДУНАРОДНЫХ ДОГОВОРОВ РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН: АНАЛИЗ, ОЦЕНКА И ПРЕДЛОЖЕНИЕ .....	283
АГЕНТСТВО ПО ЗАЩИТЕ И РАЗВИТИЮ КОНКУРЕНЦИИ РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН КАК ОРГАН РАЗВИТИЯ КОНКУРЕНТНОГО ПРАВА В РЕСПУБЛИКЕ КАЗАХСТАН: ВЫЗОВЫ И ПУТИ РЕШЕНИЯ .....	293
ВЛИЯНИЕ ПРАВОВОГО РЕЖИМА СЭЗ «АСТАНА-НОВЫЙ ГОРОД» НА КОНКУРЕНТНУЮ СРЕДУ НА РЫНКЕ СТРОИТЕЛЬСТВА.....	305
ЗАЩИТА ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ: МЕЖДУНАРОДНО-ПРАВОВОЙ АСПЕКТ ....	318

**Мальков Роман**

*Магистрант 1 курса специальности «Юриспруденция»*

*Высшая школа права Maqsut Narikbayev University*

*г. Астана, Республика Казахстан*

*E-mail: [r\\_malkov@kazguu.kz](mailto:r_malkov@kazguu.kz)*

## **ПРАВОВАЯ ПРИРОДА ВИРТУАЛЬНЫХ ОБЪЕКТОВ. АНАЛИЗ СКВОЗЬ ПРИЗНАК БЕСТЕЛЕСНОСТИ**

### **Аннотация**

Данная статья поднимает актуальную в современное время проблему определения правовой природы виртуальных объектов в многопользовательских играх. Проводится анализ как сложившейся зарубежной практики, так и научной концепции бестелесных вещей, сформировавшейся еще в Древнем Риме.

Актуальность данного исследования обусловлена тем, что виртуальные игры и различные платформы развиваются стремительными темпами и становятся все более интегрированы в жизни современных людей. Плюс ко всему, важность проблемы обуславливается тем, что виртуальные объекты имеют экономическую ценность, и на практике все чаще возникают случаи необходимости защиты прав и законных интересов лиц, которые понесли убытки, например, в связи с лишением доступа к своему аккаунту.

В данной работе будет проведена попытка раскрыть правовую природу виртуальных вещей посредством так называемого ограниченного распространения положений о праве собственности на виртуальные объекты.

**Ключевые слова:** вещи, виртуальный объект, право собственности, объект гражданских прав, бестелесные вещи, имущество, концепция бестелесности, имущественные права, проблема, вещные права.

«Если подбирать подходящий образ, то вещные права — это камни, валуны в горном потоке, мимо которых несется цифровизация. И как всякий островок стабильности, они подвержены внешнему влиянию: вода камень точит. Поэтому периодически даже самые принципиальные и серьезные понятия вещного права под влиянием цифровизации способны размываться, меняться, а то и вовсе отвергаться.» - А. А. Иванов.

### **Введение**

Стремительное развитие информационных технологий в XXI веке порождает все больше различных возможностей и вызовов. Большое распространение

многопользовательских игр (MMORPG<sup>121</sup>) имеет большой научный интерес ввиду наличия в современном мире цифровых предметов, которые вносят свои изменения в привычный нам гражданский оборот и ставят перед нами новые вопросы.

Дело в том, что на сегодняшний день существует очень много виртуальных игр и различных виртуальных реальностей, которые в основном были созданы в развлекательных целях, где люди тратят деньги на покупку различных виртуальных предметов (скины для персонажей игр, виртуальное оружие, виртуальные дома и земельные участки), для более интересного и комфортного времяпрепровождения в виртуальном мире.

Огромной популярностью в данное время пользуются онлайн-игры, в которых у пользователя имеются определенные цели и задачи, ради достижения которых у него есть возможность приобретать как непосредственно персонажей игр, так и различные предметы, благодаря которым пользователи могут более ускорено и эффективно проходить задания игр. Некоторые из таких предметов вообще считаются инвестиционными, так как их стоимость постоянно увеличивается. К примеру, основатель «CS.money» Павел Дунаев заявляет, что Скин в игре Butterfly Knife подорожал с 1 миллиона тенге до 7,5 миллионов тенге за период с 2019 по 2022 год, а самый дорогой скин в игре Counter Strike на данный момент стоит порядка 32 тысяч долларов США<sup>122</sup>.

Важно отметить, что обсуждаемая проблематика касается в частности так называемых многопользовательских игр, где пользователи так или иначе тратят денежные средства на покупку персонажей игр или различных предметов для непосредственного взаимодействия с другими пользователями (реальными людьми по ту сторону экрана), которые также тратят деньги в этой же игре.

### **Правовая неопределенность виртуальных объектов.**

Проблема заключается в том, что на данный момент в отечественном правовом порядке, как и во многих мировых правовых порядках, не определена правовая природа подобного рода виртуальных объектов (вещей), к которым можно отнести, например, оружие в многопользовательских играх, скины (одежда) персонажей, различные строения, дома или земельные участки в виртуальных реальностях.

Неопределенность правовой природы виртуальных объектов несёт в себе следующие риски для гражданского оборота, а также для публичного права.

Субъекты правоприменительной практики, не понимая правовую природу таких объектов, не могут должным образом разрешать гражданско-правовые споры по поводу такого рода виртуальных вещей, которые возникают как между пользователями различных игр, так и между пользователями и создателями этих игр.

Законодательство явно не успевает трансформироваться ввиду стремительного развития практики. Имеют место риски связанные с институтом обеспечения обязательств в гражданском праве. Дело в том, что на практике цифровые вещи уже передаются в качестве залога для обеспечения обязательств перед кредиторами. К примеру, в 2020 году один

---

<sup>121</sup> MMORPG расшифровывается как Massive Multiplayer Role-Playing Game, что переводится как «Массивная многопользовательская ролевая онлайн-игра».

<sup>122</sup> «Названы выгодные для инвестиций внутриигровые предметы.» [2021] Известия. <<https://iz.ru/1234175/2021-10-15/nazvany-vygodnye-dlia-investicii-vnutriigrovyie-predmetry>>

российский банк выдал кредит реальными деньгами под залог блокчейн-токенов<sup>123</sup>. Данный токен – это, по сути, код в программе, также как кодом и являются все виртуальные вещи в играх. И это происходит в разрез современной российской концепции права собственности, в нашем отечественном правовом порядке ситуация обстоит схожим образом. Право собственности может возникать только по отношению к материальным предметам, исходя из положений законодательства. Положения о залоге предусматривают передачу в залог имущества (предмета залога), предмета реального мира. Однако, можно наблюдать, что на практике в залог стали передавать предметы виртуального мира несмотря на то, что такая передача не урегулирована нормами действующего законодательства. Практика явно обгоняет законодателя, тем самым имеет место риск роста последствий ввиду правовой неопределенности. Сейчас есть возможность только прогнозировать большое количество кейсов в будущем, когда субъекты правоприменительной практики не смогут должным образом разрешать гражданско-правовые споры, в которых в качестве обеспечения будут выступать виртуальные вещи.

Имеются риски связанные с тем, что в делах, связанных с цифровыми вещами нет четко выработанного механизма привлечения к ответственности. Например, можем представить, что пользователь игры потратил круглую сумму на какой-либо предмет в игре, затем разработчик игры вносит обновления в программу, которые делают купленный предмет бессмысленным, ценность предмета просто теряется, а деньги уже потрачены. Как показывает практика, даже в Западных юрисдикциях суды не рассматривают такие иски. На деле получается, что вводя в гражданский оборот какую-либо новую вещь, игровые корпорации могут легко ее уничтожить и не нести за это ответственность, что очень рискованно на фоне бурного развития и распространения виртуальных платформ<sup>124</sup>.

Плюс ко всему, ввиду своей экономической ценности виртуальные вещи все чаще становятся объектами преступлений, самый распространенный пример – это кража аккаунтов с дальнейшим выводом ценных виртуальных активов. Происходит парадоксальная ситуация, когда лицо ввиду противоправных действий терпит убытки, но правоохранительные органы не могут защитить законные интересы потерпевшего и восстановить его права, так как не определена правовая природа объекта преступления. В этой связи важно заметить, что исследование представляет ценность не только для частного, но и для публичного права. В будущем с учетом развития виртуального мира, если правовая природа цифровых вещей не будет пересмотрена, защищать права и законные интересы лиц, потерявших свои цифровые активы будет еще сложнее.

В данной работе планируется провести поиск решения обсуждаемой проблемы посредством рассмотрения концепции бестелесности вещей. Идея заключается в том, чтобы распространить положения о праве собственности на виртуальные объекты с помощью концепции бестелесности.

В целом, можно заметить, что современные и более ранние исследователи приводят определения вещей, в которых прослеживается одна общая черта: вещи – это предметы материального мира, что подтверждает некую сформированную устойчивость данной позиции. Однако, в последнее время все больше исследователей пытаются поспорить с

---

<sup>123</sup> “Впервые в России выдан кредит под залог цифровых активов.” [2020] Российская газета. <<https://rg.ru/2020/09/06/vpervye-v-rossii-vydan-kredit-pod-zalog-cifrovyyh-aktivov.html>>

<sup>124</sup> А. А. Иванов, “Цифровизация и вещные права. Фрагмент из цикла лекций “Гражданское право и цифровизация”. [2023] Закон. N 7, 49.

данным утверждением несмотря на его устойчивость и вызвано это развитием гражданского оборота ввиду прорыва в области цифровизации.

На этом фоне более популярной становится концепция бестелесности вещей, которая в современной доктрине зачастую воспринимается как давно забытая, а иногда и вовсе в корне неправильная.

### **Концепция бестелесности**

Концепция бестелесных вещей всегда вызывала множество споров в научном сообществе ввиду, на наш взгляд, неверного понимания и трактования данной концепции учеными. Учение о бестелесности берет свое начало со времен римского права. Гай писал: «Бестелесные - это те вещи, которые не могут быть осязаемы; к таковым принадлежат те, которые заключаются в праве, например, наследство, узуфрукт, обязательства, каким бы то ни было образом заключенные, и нисколько не важно то, что в наследстве заключаются физические вещи, ибо и плоды, которые собираются с земли, суть физического характера, а также и то, что нам следует по какому-либо обязательству, большей частью есть физический предмет, как, например, земля, раб, деньги; но самое право наследования, право узуфрукта, обязательственное право считаются *res incorporeales*, т.е. бестелесными вещами»<sup>125</sup>.

Есть также позиции, что концепция бестелесности вещей – это следствие неверного понимания терминов и их переводов. К примеру, К. П. Победоносцев считает, что «...римское деление само по себе не имеет юридической определенности и не вызвана практической потребностью, а основано, по всей видимости, на неточном употреблении терминов, которые были перенесены из просторечия в сферу юридических отношений»<sup>126</sup>.

Интересно, что С. А. Муромцев называл деление вещей на телесные и бестелесные недоразумением, которое могло быть плодотворным в практическом отношении<sup>127</sup>, что ярко раскрывается через тот же сервитут. К примеру, согласно положениям Институций Гая сервитут, будучи ограниченным правом пользования, является бестелесной вещью, его правовое положение схоже с положением обычной вещи, и это проявляется, к примеру, в том, что, во-первых, сервитут, как и вещь, приобретался посредством манципации, во-вторых, виндикация была средством судебной защиты не только вещей, но и сервитутов<sup>128</sup>. Фактически, это говорит о том, что введение категории бестелесных вещей позволило распространять положения о праве собственности на права, там где это требовалось на практике.

Мы уже установили, что концепция бестелесности была создана римскими юристами для решения практических задач. В этой связи, важно отметить, что правопорядки, которые категорически отказались от данной концепции были вынуждены искать обходные пути для решения практических проблем. Так, немецкий законодатель полностью отверг понятие бестелесной вещи. ГГУ указывает, что «вещами в смысле закона признаются лишь материальные предметы»<sup>129</sup>. В этой связи немецкие цивилисты разработали учение, получившее название «права на права», которое является, если не более, то точно не менее

---

<sup>125</sup> В. А. Савельева, М. Кофанова, “Институции.” [1997] Юристь.

<sup>126</sup> К. П. Победоносцев, “Курс гражданского права в трех частях.” [2002] Статут, 87.

<sup>127</sup> С. А. Муромцев, “Гражданское право Древнего Рима.” [2003] Статут, 460.

<sup>128</sup> Ibid. 149.

<sup>129</sup> “Германское право. Часть I / Перевод с нем.” [1996] Международный центр финансово-экономического развития.

спорным, чем концепция бестелесных вещей. По этому поводу, в доктрине сложилась позиция состоящая в том, что концепция «права на права» является неким зеркальным отображением концепции бестелесности<sup>130</sup>, так как можно сказать, что данная концепция сама по себе заложена в концепции бестелесности, так как, следуя прямой логике, принимая во внимания все, что римляне относили к бестелесным вещам, можно сделать некий промежуточный вывод, что бестелесная вещь – и есть право.

Концепция бестелесных вещей нашла свое применение непосредственно в правопорядках стран семьи общего права (Common Law).

Англосаксонская система права имеет различные понятия, которые так или иначе разделяют вещи на телесные и бестелесные. Например, имеют место так называемые «вещи во владении» и «вещи в действии» (второе на английском звучит как *choses in action* и означает различные обязательственные права требования), которые рассматриваются как телесные и бестелесные соответственно<sup>131</sup>.

Встречаются в доктрине также две категории, которые принято считать непосредственно разделяющим вещи на телесные и бестелесные: *tangible property* и *intangible property*, которые дословно переводятся как осязаемое имущество и неосязаемое имущество соответственно. Понятие *intangible property* широко распространено в американском правопорядке, выделяются 3 основных вида неосязаемого имущества<sup>132</sup>:

1. Финансовое неосязаемое имущество. К данной категории бестелесных вещей можно отнести деньги в безналичном виде, бездокументарные ценные бумаги, залоговые права, а также судебные решения о взыскании подобного рода бестелесных финансовых инструментов.

2. Договоры по поводу бестелесного имущества, например, договор купли-продажи бездокументарных акций.

3. Объекты права интеллектуальной собственности: торговые марки, товарные знаки, патенты, ноу-хау, секреты производства, компьютерные игры.

В целом, концепция бестелесных вещей видится очень гибкой, что позволяет распространять ее на различные категории, как это требует практика. К примеру, рассмотрение прав требования как *res incorporales*, делает возможным применять к ним режим вещного права, что эффективно на практике<sup>133</sup>. Также, Р. Саватье считал, что возникновение лишь права на продажу вещи считается самой по себе бестелесной вещью, то есть право на продажу и есть вещь бестелесная<sup>134</sup>. Но так или иначе все упирается в распоряжение, которое признано неотъемлемой частью права собственности (неразрывная триада: владение, пользование, распоряжение). Это все говорит о том, что наука, даже когда и признает право на существование, а иногда и большую ценность концепции бестелесности, все равно делает акцент на сохранении господства над вещью материальной. К примеру, если мы признаем право на какую-то вещь (или даже право на продажу вещи) бестелесной вещью, только тогда, когда в конечном итоге сохраняется возможность распоряжения телесной вещью, право на которое рассматривается.

---

<sup>130</sup> Н. О. Нерсесов, «О бумагах на предъявителя с точки зрения гражданского права.» [1999] Статут, 139.

<sup>131</sup> М. Е. Storme, «Property Law in a Comparative Perspective» [2004], 4.

<sup>132</sup> «Property Tax Exemption of Intangible Assets. Report of the Department of Revenue. San Francisco.» [2000], 4.

<sup>133</sup> К. И. Скловский, «Собственность в гражданском праве.» [1999], 59.

<sup>134</sup> Р. Саватье, «Теория обязательств.» [1972] Прогресс, 53-54.

На данный момент в практике сложилась большая проблема, которая заключается в том, что современные ученые и практикующие юристы не могут прийти к консенсусу по поводу правовой природы виртуальных объектов (вещей). В этой связи имеют место предложения современных ученых по рассмотрению таких объектов в качестве бестелесных вещей с целью распространения на них положений и праве собственности. Однако, критики данного предложения считают, что виртуальные объекты не могут быть вещами или объектами права собственности ввиду того, что лица, приобретающие их, не получают возможности полного распоряжения над ними.

Тем не менее, имеют место причины, обосновывающие целесообразность считать, что виртуальные объекты это тоже бестелесные вещи.

Во-первых, в Институтциях Гая классифицировались не вещи, а права на вещи, с целью разделения вещей на те, над которыми устанавливается полное господство и на те неосязаемые части имущества, над которыми невозможно установить полное господство, то есть речь идет об иных вещных правах<sup>135</sup>. Как раз, мы знаем, что объективно полное господство на данные момент над виртуальными вещами не возможно установить.

Во-вторых, представитель казахстанской цивилистической науки Ю. Г.Басин, рассматривая концепцию бестелесности пришел к выводу, что в современных реалиях целесообразно отказаться от единой концепции права собственности, и вместо этого ввести видовые понятия права собственности: например право собственности на вещи, на оборотные активы<sup>136</sup>. Следуя данной логике, целесообразно выделить и право собственности на виртуальный объект.

### **Зарубежный опыт**

Проводя анализ правовой природы виртуальных объектов целесообразно рассмотреть опыт стран Азии, которые очень далеко продвинулись в данном вопросе. Такие передовые страны азиатского региона как Китай, Южная Корея и Япония столкнулись с беспрецедентным количеством кражи аккаунтов в многопользовательских играх и споров между разработчиками игр и пользователями. В этой связи возникла необходимость внесения ясности в вопрос о правовой природе виртуальных объектов.

В данных странах проблема определения правовой природы виртуальных объектов была решена на законодательном уровне через распространение на виртуальные вещи положений о праве собственности и вещах.

К примеру, еще в 2011 году в Тайване виртуальные вещи были признаны объектами права собственности Постановлением Министерства Юстиции<sup>137</sup>. Данный шаг помог правоохранителям Тайваня эффективнее работать в области борьбы с уголовными правонарушениями связанными с хищением виртуального имущества. Данный акт имеет такое пояснение: «Учетная запись и ценности онлайн-игр хранятся в виде электромагнитных записей на игровом сервере. Владелец учетной записи имеет право контролировать учетную запись и электромагнитную запись ценностей, свободно продавать или передавать её. Хотя

---

<sup>135</sup> Е. А. Суханов, «Вещное право: Научно-познавательный очерк: учебное пособие» [2017]., 73.

<sup>136</sup> О. С. Иоффе, «Рецензия на статью Ю. Басина «К вопросу о понятии права собственности» [2004] ЮРИСТ, 58.

<sup>137</sup> «Taiwan Ministry of Justice Official Notation No. 039030 (90) (цит. по: Fairfield J.»

вышеуказанные учетные записи и ценности являются виртуальными, они представляют собой ценную собственность в реальном мире.»<sup>138</sup>.

В тайваньских средствах массовой информации теперь часто можно встретить различные статьи, начиная с того, как подростку 13 лет был причинен ущерб в 1000 тайваньских долларов после того, как злоумышленники украли его игровой аккаунт<sup>139</sup>, заканчивая тем, как мошенники провернули большую аферу и обманули геймеров на более чем 180 миллионов тайваньских долларов<sup>140</sup>.

В некоторых странах континентального права суды также стали формировать новые подходы относительно правовой природы виртуальных вещей. Например в сентябре 2019 года суд во Франции фактически признал права собственности на игры и все виртуальные предметы в них, которые были куплены в известном магазине игр Steam<sup>141</sup>. В далеком 2010 году в Финляндии лицо понесло уголовную ответственность за взлом аккаунта в одной из многопользовательских игр с последующим выводом виртуальных предметов из этого аккаунта, тем самым виртуальные вещи из игры фактически были признаны судом объектами преступления – кражи<sup>142</sup>.

В США несмотря на наличие концепции бестелесности в доктрине Common Law суды не так охотно и прямолинейно признают право собственности на виртуальные объекты. Можно лишь предположить, что это происходит ввиду сильного влияния корпораций, разрабатывающих многопользовательские игры<sup>143</sup>. Дело в том, что разработчики игр в подавляющем большинстве случаев лишают пользователей права на покупку/продажу аккаунтов или определенных виртуальных предметов, устанавливают также запреты на обмен такого рода предметами. К примеру, правила пользования известным сервисом-магазином игры Steam прямо запрещают покупку/продажу аккаунтов и отмечают, что аккаунты могут предназначаться лишь для личного пользования теми, кто их зарегистрировал<sup>144</sup>.

С одной стороны это делается с целью некого сохранения смысла изначально заложенного в данные игры. Так как большую ценность представляют аккаунты, пользователи которых развивали и прокачивали их на протяжении длительного периода времени. Так или иначе смысл и ценность игры могут снизиться, когда человек никогда не игравший в игру, сможет приобрести себе прокачанный аккаунт. С другой стороны, данный подход мешает развитию идеи о распространении положений о праве собственности на

---

<sup>138</sup> L. Avnita, “Commercial Transactions in the Virtual World: Issues and Opportunitie.” [2014] City University of HK Press?

<[https://books.google.ru/books/about/Commercial\\_Transactions\\_in\\_the\\_Virtual\\_W.html?hl=ru&id=di\\_2AwAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.ru/books/about/Commercial_Transactions_in_the_Virtual_W.html?hl=ru&id=di_2AwAAQBAJ&redir_esc=y) >

<sup>139</sup> “Virtual theft now becoming a real problem for gamers.” [2006] Taipei Times. <<https://www.taipeitimes.com/News/taiwan/archives/2006/08/23/2003324428>>

<sup>140</sup> Two arrested in Taoyuan for gaming fraud scheme. [2018] Taipei Times. <<https://www.taipeitimes.com/News/taiwan/archives/2018/09/21/2003700867>>

<sup>141</sup> “Virtual goldmine: In-game goods fuel debate over digital ownership.” [2019] Reuters. <<https://www.reuters.com/article/us-global-videogames-property-analysis-t/virtual-goldmine-in-game-goods-fuel-debate-over-digital-ownership-idUSKBN1Y0032/> >

<sup>142</sup> “How NFTs Will Impact Ownership of Virtual Items in Videogames.” [2021] Winston&Strawn. <[https://www.winston.com/en/blogs-and-podcasts/the-playbook/how-nfts-will-impact-ownership-of-virtual-items-in-videogames#\\_ftnref15](https://www.winston.com/en/blogs-and-podcasts/the-playbook/how-nfts-will-impact-ownership-of-virtual-items-in-videogames#_ftnref15) >

<sup>143</sup> А. И. Савельев, “Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх.” [2014] Вестник гражданского права, 141.

<sup>144</sup> “Правила пользования Steam. Покупка и продажа аккаунта.” <<https://707.su/U9V3> >

виртуальные вещи, так как полностью лишает такого рода вещи оборотоспособности. Хотя на практике оборотоспособность виртуального имущества может существовать в двух плоскостях: в рамках самой игры и при отчуждении непосредственно аккаунта<sup>145</sup>. Под оборотоспособностью вещей понимается возможность свободного распоряжения вещью лицами, которые обладают ею. Оборотоспособность считается решающим фактором для признания вещи объектом гражданских прав<sup>146</sup>. Фактически, с одной стороны, видится невозможным признание виртуальных объектов вещами, тем не менее, можно обратить внимание на опыт стран Азии, описанный выше, где под влиянием законодательных изменений, распространивших положения о праве собственности на виртуальные объекты в играх, разработчики игр были вынуждены менять свои правила и пользовательские соглашения, чтобы придать виртуальным объектам хоть и ограниченную, но хоть какую-то оборотоспособность.

Когда в различных странах суды начинают распространять положения о праве собственности на виртуальные вещи, у нас и в странах ближнего зарубежья продолжаются бурные дискуссии в научном сообществе на этот счет. К примеру, Рыбалов А. О. считает, что виртуальные объекты не могут пока что быть вещами, так как «Само существование «нашего» объекта, не говоря уже о возможности его использования, зависит от целенаправленной деятельности другого лица.»<sup>147</sup>. В данном случае автор имеет в виду операторов или разработчиков компьютерных игр, которые на данный момент имеют возможность просто уничтожить (удалить) игру, тем самым лишит людей тех виртуальных активов, на которые были потрачены деньги. Однако, в противовес данной позиции выступает стремительное развитие искусственного интеллекта, который имеет возможность функционировать автономно от человека, самостоятельно развиваться и поддерживать жизнеспособность, например, какой-нибудь игровой платформы. В таком случае платформа сможет обрести тот самый персонифицированный, на необходимость которого указывает автор, как на некий толчок, который поможет признать виртуальные объекты вещами, так как их существование сможет перестать подчиняться воли разработчиков.

В целом, категория «бестелесных вещей» изначально задуманная римлянами понимает под такими «вещами» непосредственно имущественные права, что вполне соотносится с правовой природой виртуальных объектов, ведь так или иначе, приобретая такие объекты, лицо, на наш взгляд, получает имущественные права.

Подводя итоги, можно сделать следующие выводы касательно правовой природы:

Виртуальное пространство развивается стремительными темпами и становится все более распространенным в этом мире. Люди по всему свету тратят большие деньги для приобретения различных виртуальных объектов, что говорит о их высокой экономической ценности.

Отсутствие определенности с правовой природой виртуальных объектов несет в себе риски связанные с обеспечением обязательств и ответственностью за неисполнение обязательств, что негативным образом сказывается на развитии гражданского оборота.

---

<sup>145</sup> С. Н. Тагаева, «Виртуальное игровое имущество - объект гражданских прав?» [2023] Юрист, 7.

<sup>146</sup> Ф.С Карагусов, «Ценные бумаги и деньги в системе объектов гражданских прав.» [2002] Жеті Жаргы, 38.

<sup>147</sup> А. О. Рыбалов, «О праве собственности на «сетевые» объекты.» Правовой портал Закон.ру. <[https://zakon.ru/blog/2023/01/11/o\\_prave\\_sobstvennosti\\_na\\_setevye\\_obekty](https://zakon.ru/blog/2023/01/11/o_prave_sobstvennosti_na_setevye_obekty)>

## Заключение

Так или иначе, можно сказать, что ввиду бурного развития виртуального мира в будущем мы придем к необходимости пересмотра концепции права собственности для признания виртуальных объектов полноценными вещами, либо придется искать определенные пути для закрепления распространения на такие объекты вещно-правового режима. Данная идея может вызвать много непонимания и критики на данный момент, в этой связи, в рамках данной работы предлагается компромиссный вариант, который заключается в создании юридической фикции «виртуальные вещи» и внесении ее в действующее гражданское законодательство. Мы можем получить новую категорию, которая будет означать вещи лишенные признака материальности и имеющие ограниченный оборот ввиду ограничений со стороны разработчиков многопользовательских игр и природы самих данных объектов. Мы можем создать пока что некое исключение из общих правил без глобального пересмотра концепции права собственности, тем самым определим правовую природу виртуальных объектов, внесем большую ясность в гражданский оборот и глобально не затронем пока что устоявшуюся концепцию владения.

Говоря в целом о пересмотре концепции владения, важно заметить, что несмотря на устоявшуюся четкую позицию, что владеть можно только объектами материального мира, практика сама так или иначе всячески пытается трансформировать данную концепцию. Это четко отражается в законодательстве о цифровизации, которое сейчас просто наполнено синонимами «владения», происходит овеществление цифровых объектов<sup>148</sup>. Имеют место попытки распространять норм о праве собственности на виртуальные объекты, как положения вещного права стали распространяться и на право интеллектуальной собственности<sup>149</sup>.

## Список использованных источников

1. “Впервые в России выдан кредит под залог цифровых активов.” [2020]. Российская газета. <<https://rg.ru/2020/09/06/vpervye-v-rossii-vydan-kredit-pod-zalog-cifrovyyh-aktivov.html>>
2. “Германское право. Часть I / Перевод с нем.” [1996]. Международный центр финансово-экономического развития.
3. Дождев Д. В., “Римское частное право: учеб. для вузов.” [1996].
4. Иванов А. А. “Цифровизация и вещные права. Фрагмент из цикла лекций "Гражданское право и цифровизация". [2023] Закон. N 7, 49.
5. Иоффе О. С., “Рецензия на статью Ю. Басина «К вопросу о понятии права собственности».” [2004] ЮРИСТ, 58.
6. Карагусов Ф.С., “Ценные бумаги и деньги в системе объектов гражданских прав.” [2002] Жеті Жаргы, 38.
7. Кирсанова Е.Е., “Правовое регулирование оборота прав на результаты интеллектуальной деятельности в цифровой экономике.” [2023].
8. Муромцев С.А., “Гражданское право Древнего Рима.” [2003] Статут.

---

<sup>148</sup> Иванов, А. А. (2023), 5

<sup>149</sup>Кирсанова, Е.Е. (2023). Правовое регулирование оборота прав на результаты интеллектуальной деятельности в цифровой экономике: дис. ... канд. юрид. наук, 9.

9. “Названы выгодные для инвестиций внутриигровые предметы.” [2021] Известия. <<https://iz.ru/1234175/2021-10-15/nazvany-vygodnye-dlia-investitcii-vnutriigrovye-predmety>>
10. Нерсесов Н.О., “О бумагах на предъявителя с точки зрения гражданского права.” [1999] Статут.
11. Победоносцев К.П., “Курс гражданского права в трех частях.” [2002] Статут.
12. “Правила пользования Steam. Покупка и продажа аккаунта.” <<https://707.su/U9V3>>
13. Рыбалов А. О., “О праве собственности на «сетевые» объекты.” Правовой портал Закон.ру. <[https://zakon.ru/blog/2023/01/11/o\\_prave\\_sobstvennosti\\_na\\_setevye\\_obekty](https://zakon.ru/blog/2023/01/11/o_prave_sobstvennosti_na_setevye_obekty)>
14. Саватье Р., “Теория обязательств.” [1972]. Прогресс, 53-54.
15. Савельев А. И. “Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх.” [2014] Вестник гражданского права.
16. Савельева В. А., Кофанова М., “Институции.” [1997] Юристь.
17. Скловский К.И., “Собственность в гражданском праве.” [1999].
18. Суханов Е.А., “Вещное право: Научно-познавательный очерк: учебное пособие” [2017].
19. Тагаева С. Н. “Виртуальное игровое имущество - объект гражданских прав?” [2023] Юрист.
20. Avnita L., “Commercial Transactions in the Virtual World: Issues and Opportunitie.” [2014] City University of HK Press? <[https://books.google.ru/books/about/Commercial\\_Transactions\\_in\\_the\\_Virtual\\_W.html?hl=ru&id=di\\_2AwAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.ru/books/about/Commercial_Transactions_in_the_Virtual_W.html?hl=ru&id=di_2AwAAQBAJ&redir_esc=y)>
21. “How NFTs Will Impact Ownership of Virtual Items in Videogames.” [2021] Winston&Strawn. <[https://www.winston.com/en/blogs-and-podcasts/the-playbook/how-nfts-will-impact-ownership-of-virtual-items-in-videogames#\\_ftnref15](https://www.winston.com/en/blogs-and-podcasts/the-playbook/how-nfts-will-impact-ownership-of-virtual-items-in-videogames#_ftnref15)>
22. “Property Tax Exemption of Intangible Assets. Report of the Department of Revenue. San Francisco” [2000].
23. “Taiwan Ministry of Justice Official Notation No. 039030 (90) (цит. по: Fairfield J.”
24. “Two arrested in Taoyuan for gaming fraud scheme.” [2018] Taipei Times. <<https://www.taipeitimes.com/News/taiwan/archives/2018/09/21/2003700867>>
25. Storme, M. E. “Property Law in a Comparative Perspective” [2004].
26. “Virtual goldmine: In-game goods fuel debate over digital ownership.” [2019] Reuters. <<https://www.reuters.com/article/us-global-videogames-property-analysis-t/virtual-goldmine-in-game-goods-fuel-debate-over-digital-ownership-idUSKBN1Y0032/>>
27. “Virtual theft now becoming a real problem for gamers.” [2006] Taipei Times. <<https://www.taipeitimes.com/News/taiwan/archives/2006/08/23/2003324428>>