

**правовой режим внутриигровых активов как имущества супругов и  
проблемы их раздела при расторжении брака**

**Научный руководитель – Конюх Евгений Александрович**

***Ефименко Дарья Михайловна***

*Студент (специалист)*

Национальный исследовательский университет «МИЭТ», Москва, Россия

*E-mail: tartagliavypal@gmail.com*

Многомиллиардная игровая индустрия, среднегодовой рост которой с 2016 по 2024 гг. составил 8% (с пиковыми значениями в 34,3% в период пандемии 2020-2021 гг.), формирует новые экономические реалии. Число игроков в 2024 г. достигло 3,42 миллиарда человек [9]. Внутри игровых вселенных создаются активы, обладающие значительной ценностью: от временных затрат, так, в игре Genshin Impact для прохождения сюжетной линии требуется до 27 месяцев ежедневной игры [8], до игровой валюты, оборот которой осуществляется на внешних площадках.

Массовость явления ставит вопрос: можно ли рассматривать редкую виртуальную экипировку или дорогостоящий аккаунт как объект, подлежащий разделу при расторжении брака? Ответ требует определения правовой природы виртуального имущества и его места в системе объектов, перечисленных в ст. 128 ГК РФ [1], в соответствии с нормами Семейного кодекса РФ (СК РФ) [5].

Легальная дефиниция виртуального имущества отсутствует, что порождает множество доктринальных подходов. Американский исследователь Дж. Балкин рассматривает виртуальный мир как пространство для самовыражения, где активы являются продуктом творчества [6]. Однако для семейного права главное значение имеет экономическая составляющая.

Анализ ст. 128 ГК РФ позволяет выделить признаки объектов, претендующих на включение в состав совместно нажитого имущества [1]:

Оборотоспособность. Лицензионные соглашения (EULA) запрещают куплю-продажу внутриигровых ценностей (например, EULA игры Diablo IV [7]), но они активно участвуют в обороте на теневых площадках.

Ценность. Ценность выражается в затраченном времени и денежных вложениях на пополнение кошельков платформ или покупку предметов.

Индивидуальная определенность. Каждый предмет обладает уникальным идентификатором и набором характеристик.

В цивилистике сложилось несколько концепций:

Вещная аналогия предлагает распространить на виртуальное имущество режим права собственности [4]. Однако объекты не обладают материальной оболочкой и зависят от воли правообладателя. Разработчик может изменить параметры предмета или прекратить поддержку игры, что противоречит признаку вещных прав – независимости от третьих лиц.

Исключительная лицензия наиболее распространена. В рамках нее приобретается право использовать цифровые объекты в игровом процессе [4].

Расширительное толкование «иного имущества» в смысле ст. 128 ГК РФ [1]. Игровые активы можно квалифицировать как «иное имущество», так как они обладают имущественными признаками.

Игровой сервис – взаимодействие с виртуальными предметами рассматривается как потребление услуги. Покупка ресурсов есть оплата функционала в рамках услуги – игрового процесса. Отношения сводятся к договору возмездного оказания услуг [4].

Наиболее подходящей является структура отношений как синтез обязательственно-правовой концепции и концепции «иного имущества». Внутриигровой актив следует рассматривать как право требования игрока к оператору по предоставлению возможности использования цифрового объекта.

В соответствии со ст. 34 СК РФ, к общему имуществу супругов относится любое нажитое в период брака имущество. Исключение составляет имущество, полученное по безвозмездным сделкам (ст. 36 СК РФ).

Если предметы или валюта приобретены за счет общих средств, они должны признаваться совместно нажитым имуществом. Наличие чека о пополнении кошелька является ключевым доказательством.

Если активы получены в результате внутриигровой активности, ситуация сложнее. Юридически это не безвозмездная сделка [5], так как основано на возмездном характере соглашения и затратах времени. Такие активы являются плодами индивидуальных затрат, что усложняет их квалификацию как общего имущества.

Аккаунт как лицензионное соглашение не подлежит разделу в натуре, однако его имущественное наполнение – может.

Российская судебная практика неединообразна. Например, в деле №2-4513/2020 (Московский областной суд) [2] суд отказал в разделе виртуальных предметов, указав на недоказанность их реальной ценности для семьи.

Противоположный подход в деле № 2-216/2020 (Ленинский районный суд г. Иркутска) [3]. Суд признал виртуальные предметы совместно нажитым имуществом и, столкнувшись с невозможностью раздела аккаунта в натуре, присудил денежную компенсацию. Решение опирается на принципы раздела имущества, которое не может быть разделено в натуре (ст. 252 ГК РФ, ст. 38 СК РФ).

Специфика внутриигрового имущества делает невозможным выдел доли в натуре. Это сходно с режимом неделимой вещи. Выход – механизм, закрепленный в п. 3 ст. 252 ГК РФ и п. 2 ст. 38 СК РФ: присуждение компенсации.

Отсутствие законодательного регулирования и противоречивость практики создают правовую неопределенность. До формирования устойчивой практики Верховного Суда РФ или появления закона о виртуальном имуществе надежным способом защиты остается брачный договор, в котором стороны могут предусмотреть судьбу игровых ценностей.

### Источники и литература

- 1) 1. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть первая) от 30.11.1994 № 51-ФЗ (ред. от 24.02.2025) // Официальный интернет-портал правовой информации. – URL: <http://pravo.gov.ru> (дата обращения: 23.09.2025).
- 2) 2. Дело № 2-216/2020, Ленинский районный суд г. Иркутска // Сайт Судебного департамента при Верховном суде РФ. – URL: <https://sudrf.ru> (дата обращения: 24.11.2025).
- 3) 3. Дело № 2-4513/2020, Московский областной суд г. Красногорска // Сайт Судебного департамента при Верховном суде РФ. – URL: <https://sudrf.ru> (дата обращения: 24.11.2025).
- 4) 4. Савельев А. И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх / А. И. Савельев // Вестник гражданского права. – 2014. – № 1. – С. 127–150.
- 5) 5. Семейный кодекс Российской Федерации от 29.12.1995 № 223-ФЗ (ред. от 31.03.2025) // Официальный интернет-портал правовой информации. – URL: <http://pravo.gov.ru> (дата обращения: 08.03.2026).

- 6) 6. Balkin J. M. Virtual Liberty: Freedom to Design and Freedom to Play in Virtual Worlds / J. M. Balkin // Virginia Law Review. – 2004. – Vol. 90, № 8. – P. 2043–2098.
- 7) 7. Blizzard End User License Agreement / Blizzard Entertainment. – URL: <https://www.blizzard.com/en-us/legal/fba4d00f-c7e4-4883-b8b9-1b4500a402ea/blizzard-end-user-license-agreement> (дата обращения: 23.09.2025)
- 8) 8. HoYoverse Account Behavior and Related Rules / HoYolab. – URL: <https://www.hoyolab.com/article/19556116> (дата обращения: 23.09.2025).
- 9) 9. Newzoo Global Games Market Report 2025 / Newzoo. – URL: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2025> (дата обращения: 01.03.2026).