



ПРАВОВЫЕ АСПЕКТЫ СПОСОБОВ МОНЕТИЗАЦИИ ПРАВ В ИНДУСТРИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР*

Н.Ю. Андреев¹, В.В. Архипов², А.А. Васильев³, Ю.В. Печатнова³

¹ Государственный академический университет гуманитарных наук, г. Москва, Россия

² Санкт-Петербургский государственный университет, г. Санкт-Петербург, Россия

³ Алтайский государственный университет, г. Барнаул, Россия

Информация о статье

Дата поступления –

11 марта 2022 г.

Дата принятия в печать –

10 января 2023 г.

Дата онлайн-размещения –

20 марта 2023 г.

Предпринимается попытка юридического анализа нескольких форм монетизации прав на компьютерные игры. Ключевыми объектами исследования выступают донаты, лутбоксы и средства от краудинвестирования. Дается юридическая квалификация данным формам монетизации, которые, несмотря на неоднозначное их толкование с точки зрения гражданского законодательства, требуют более глубокого правового исследования.

Ключевые слова

Индустрия компьютерных игр, лутбоксы, краудфандинг, краудинвестирование, донаты, право компьютерных игр, интернет-право, монетизация игровых прав

LEGAL ASPECTS OF WAYS TO MONETIZE RIGHTS IN THE COMPUTER GAMES INDUSTRY**

Nikolai Yu. Andreev¹, Vladislav V. Arkhipov², Anton A. Vasiliev³, Yuliya V. Pechatnova³

¹ State Academic University for the Humanities, Moscow, Russia

² St. Petersburg University, St. Petersburg, Russia

³ Altai State University, Barnaul, Russia

Article info

Received –

2022 March 11

Accepted –

2023 January 10

Available online –

2023 March 20

The subject. The authors attempt a legal analysis of several forms of monetization of rights to computer games.

The purpose of the article is the legal qualification of donations, crowdfunding, loot boxes as means of monetization.

The research methodology includes general scientific methods of analysis and synthesis, as well as specific scientific methods of comparative law and formal legal analysis.

The scientific problem of the article lies in the existing contradiction between the rapid development of the computer games market and the state of modern legal science in terms of scientific understanding and regulation of the entertainment industry.

Keywords

Computer games industry, loot boxes, crowdfunding, crowdinvesting, donations, computer games law, Internet law, gaming rights monetization

The main results, scope of application. There are two main forms of public funding in the gaming industry: (1) donations; (2) crowdfunding. Donations are more common for streamers, crowdfunding for computer developers. Donat is money sent without the condition of reciprocity. In recent years, crowdfunding has become a common way to attract investments. The purchase of a digital (or physical) copy of a game is the acquisition of the right to use (access) a computer game. Therefore, the funds we transfer are investments. We become beneficiaries of the published product. As a result, the developer will have to pay taxes on the funds raised. A loot box is a virtual item – a random set of additional features.

* Статья подготовлена при финансовой поддержке Российского научного фонда в рамках проекта «Индустрия компьютерных игр: в поисках правовой модели» № 22-28-00433, <https://rscf.ru/project/22-28-00433>.

** The article was prepared with the financial support of the Russian Science Foundation within the framework of the project «Computer games industry: in search of a legal model» No. 22-28-00433, <https://rscf.ru/project/22-28-00433>.

The process of loot distribution is similar to a game of chance: players choose the level of need for a thing. Lootbox, despite the deceived expectations of the player, still brings some benefits to the player. In other words, the player pays a few dollars and expects to receive something of value in return, but the amount of winnings can be both large and small. In this regard, it seems that the loot box is a classic win-win lottery. Therefore, loot boxes should not be equated with gambling, otherwise the gaming industry could respond by referring to the need to include lotteries (and insurance) as gambling. At the same time, the similarity of several elements indicates that there is always a risk of turning a computer game into gambling.

Conclusions. There are a number of ways to monetize the material incentives for players. These methods include donations, funds received in the course of crowdinvesting, as well as loot boxes. Donations are an intermediate phenomenon between donation and payment. For individuals, income from donations will not be taxed if there is no consideration. Also, sometimes donations should be understood as funds from crowdinvestments, which developers sometimes collect to create the next game. These funds, in most cases, should still be treated as developer income, not donations. The boundary between the payment of in-game property and gambling is the phenomenon of loot boxes, which should be qualified as a win-win lottery.

1. Введение

В настоящее время игровая индустрия (здесь и далее понятия «разработка компьютерных игр» и «игровая индустрия» будут использоваться как синонимы) является одной из наиболее быстрорастущих и доходных сфер высоких технологий [1]. Так, еще в 2018 г. объем мировой игровой индустрии оценивался в 144 млрд долларов. Темпы роста индустрии в России в 2020 г. достигали 30 % и более.

При этом правовые исследования мало затрагивали данную сферу по разным причинам, в том числе потому, что долгое время правовое регулирование игровой индустрии считалось «несерьезной» темой исследования. Данное обстоятельство привело к тому, что только недавно право компьютерных игр начали изучать как отдельную отрасль правового знания [2; 3].

Таким образом, научная проблема заключается в существующем противоречии между бурным развитием рынка компьютерных игр и состоянием современной юридической науки в части научного осмысления и нормативного регулирования индустрии развлечений.

С одной стороны, растет запрос на правовую защиту интересов участников индустрии компьютерных игр, а с другой стороны, очевиден правовой вакуум в этой сфере.

В отсутствие нормативной определенности формируются различные подходы в судебной практике по спорам в связи с компьютерными играми, что не обеспечивает должной правовой стабильности в этой сфере правового регулирования.

Тематика компьютерных игр в отечественной науке рассматривается, как правило, в культурно-ан-

тропологическом аспекте. Примерами такого подхода выступают работы Д.В. Галкина, Л. Богоста, А.С. Ленкевича [4–6]. При этом среди исследований доминируют работы, подчеркивающие исключительно негативные аспекты цифровой реальности и игрового поведения: игромания, развитие психологических отклонений и др. [7].

Диссертационные исследования по теме правового регулирования компьютерных игр в отечественной науке отсутствуют. В диссертационных работах по компьютерному праву акцент сделан на анализе общих системных правовых проблем, возникающих в сети «Интернет». Например, в диссертационной работе Р.Ф. Азизова освещается комплекс общих подходов к правовому регулированию сети «Интернет» в различных странах [8].

Таким образом, можно сделать вывод о том, что изучение темы компьютерных игр в отечественной юридической науке носит фрагментарный характер: исследуются конкретные правовые проблемы (как правило, в сфере интеллектуальной собственности) и предлагаются различные способы их устранения [9].

Среди подобных исследований следует отметить работы следующих авторов: К. Савицкая, Е.С. Гринь, А.К. Жарова, Е.С. Котенко, А. Гурко, Н.А. Пронина, А.В. Буянов, И.В. Щенников и др.

На основании изложенного можно утверждать, что низкая степень изученности обозначенной темы вызвана относительной молодостью правовых исследований игрового сектора и подчеркивает актуальность исследования обозначенных в настоящей статье правовых проблем.

2. Результаты и дискуссия

2.1. Право компьютерных игр как отдельная сфера права

Термин «право компьютерных игр» в юридической сфере воспринимается неоднозначно. С точки зрения отраслевого деления, о самостоятельной отрасли права в данном случае говорить не представляется возможным, в то время как процесс геймификации с каждым годом набирает обороты [10; 11], а компьютерные игры, очерченные в отдельном пространстве и времени, требуют для себя отдельной правовой ниши [12, р. 117].

Компьютерные игры являются частью широчайшего мира игр [13] с той же свободой воображения, распределением ролей игроков, правилами игрового этикета, принадлежностью к определенной культуре [14] и системе массового культурного производства, но при наличии гибридизации художественных и технологических объектов, оригинальных эстетических свойств, особого восприятия виртуальной реальности, специфического сленга и правил внутриигровой коммуникации [15, р. 35].

В связи с этим целесообразно причислить право компьютерных игр к комплексным отраслям законодательства [16, с. 5], т. е. блокам норм из различных отраслей права, которые регулируют определенную сферу общественных отношений, в данном случае – игровую индустрию.

В силу скудости теоретических или хотя бы юридико-прикладных исследований имеется ряд белых пятен в сфере регулирования игровой индустрии. К одним из таких белых пятен можно отнести квалификацию «донатов», пожертвований, денежных средств, которые игроки или зрители игровых трансляций направляют в пользу игроков, блогеров и других участников зрелищных игровых трансляций, тем самым предоставляя новые возможности для идентичности геймера как субъекта действия [17].

Развитие Интернета и платежных инструментов позволяет напрямую обращаться к аудитории за деньгами. Причем зарабатывать на играх благодаря этому могут не только разработчики, издатели, но и сами игроки-стримеры. Кроме того, важную роль играют инструменты краудфандинга. Индустрия развивается, и чем более она емкая, тем больше средств она привлекает, тем больше людей могут в ней зарабатывать – и тем больше способов заработка.

На наш взгляд, в игровой индустрии две основные формы народного финансирования: 1) донаты; 2) краудфандинг. Донаты более характерны для стримеров, краудфандинг – для компьютерных разработчиков.

2.2. Донат как средство монетизации прав в индустрии компьютерных игр

Донат – это денежные средства, направляемые без условия встречного предоставления, пожертвование, подарок. Имеют ли донаты цель? На наш взгляд, донаты направлены на поддержание работы (дальнейшей игры) конкретного пользователя, стримера, владельца канала. Цель, как сказали бы цивилисты, здесь общепользная. Но в то же время она связана с профессиональной деятельностью. Следовательно, возникает основной юридический вопрос: являются ли донаты налогооблагаемым доходом?

Донатам посвящено письмо Управления Федеральной налоговой службы по Московской области от 21 февраля 2018 г. № 16-12/021313 (далее – письмо УФНС по Московской области)¹.

Федеральная налоговая служба (далее – ФНС) рассматривает донаты через призму ст. 582 Гражданского кодекса РФ, согласно которой пожертвованием следует признать дарение вещи или права в «общепользных целях»². Пожертвования могут делаться в пользу граждан и некоммерческих организаций. Коммерческим организациям и индивидуальным предпринимателям, соответственно, пожертвования делать нельзя, вследствие чего это будет обычный доход, и с него придется заплатить налоги.

Самозанятые ни в ст. 582 Гражданского кодекса РФ, ни в письме УФНС по Московской области не упоминаются. Полагаем, что статус самозанятых может быть приравнен к статусу индивидуальных предпринимателей, поэтому самозанятые, получающие доход от своей деятельности, также несут обязанности по уплате налоговых взносов при получении пожертвования в свою пользу.

Кроме того, как в ст. 582 Гражданского кодекса РФ, так и в письме УФНС по Московской области специально указывается на то, что встречного предоставления быть не должно.

Вместе с тем в игровой индустрии всё неоднозначно. Многие стримеры говорят на своих каналах: «Ребята, я буду очень рад донатам, ведь благодаря им выйдет мое очередное видео...» Получается, в

¹ Письмо Управления Федеральной налоговой службы по Московской области от 21 февраля 2018 г. № 16-12/021313 // СПС «КонсультантПлюс».

² Гражданский кодекс Российской Федерации // СПС «КонсультантПлюс».

обмен на донаты люди что-то получают? Значит, донат не пожертвование?

Когда идет трансляция игры, матча и пр., и стример получает деньги, их следует расценивать скорее как подарок. Игрок ничего не дает взамен: он и так уже играет, новой игры он не начал и в ближайшие минуты не начнет, т. е. предоставить что-либо взамен именно на конкретный платеж стример вряд ли может. Обязательным требованием для просмотра игры он донат не ставил (многие зрители по итогам стрима ничего не заплатят). Тут мы явно имеем дело с пожертвованием (в пользу физического лица либо некоммерческой организации), с подарком, а значит, в соответствии со ст. 217 Налогового кодекса РФ³ такой донат налогообложению не подлежит. Однако стримерам, которые имеют статус индивидуального предпринимателя либо самозанятого и размещают данные своего расчетного счета для получения донатов не следует так делать. Донаты, выступающие по внешним признакам подарками, в таком случае будут считаться налогооблагаемым доходом.

Существует иная разновидность «донатов». Их редко отличают от тех донатов, которые упоминались ранее. Чаще всего они появляются в форме постоянной подписки, например посредством *patreon*, платформы для подписки и периодического перечисления денежных средств стримеру, ютуберу. Таким подписчикам обещают разнообразные преимущества, например предоставить доступ к записи игры раньше, чем другим, какие-либо иные бонусы и пр.

На наш взгляд, здесь явно имеется встречное предоставление, только предоставляется не сама запись, а дополнительные материалы к ней. Следовательно, это не пожертвование, а плата за те самые дополнительные материалы, поэтому такие донаты необходимо декларировать.

Если же донаты оформляются как подписка без дополнительных материалов, т. е. скорее как форма систематической помощи, то, на наш взгляд, их следует квалифицировать в качестве систематического пожертвования.

2.3. Краудфандинг как средство монетизации прав в индустрии компьютерных игр

Перейдем от донатов к краудфандингу: *Planeta*, *Kickstarter*, *RocketHub* и мн. др.

В последние годы краудфандинг становится распространенным способом привлечения инвестиций

[18]. Первые упоминания краудфандинга были связаны с социальными и творческими проектами, в настоящее время он играет весомую роль во всех сферах предпринимательской деятельности [19, с. 13].

По оценкам некоторых экспертов, краудфандинг может стать источником альтернативного финансирования [20, с. 25].

Примечательно то, что краудфандинг представляет в некотором роде индустрию финансовых услуг, использующую потенциал «толпы». В этом смысле краудфандинг выступает институтом для привнесения некоторой демократии в мир финансовых операций [21, с. 121].

Вместе с тем традиционная регламентация работы финансовых рынков без должного учета специфики краудфандинга может препятствовать их развитию. Кроме того, отсутствие оптимального правового регулирования вызывает риск того, что представители рынка уйдут в «серый» и «черный» сегмент экономики, в связи с чем будет иметь место не развитие альтернативных способов финансирования, а «гонка вооружений» между рынком и государством. Подобная гонка контрпродуктивна для всех заинтересованных сторон [22, с. 119].

В целом, определенный уровень нормативного регулирования желателен не только для защиты инвесторов, спонсоров и лиц, привлекающих финансирование, но и для самих краудфандинговых платформ [23, с. 42].

Одним из самых любопытных примеров краудфандинга в игровой индустрии является сбор на создание игры *Pillars of Eternity* (общую сумму сбора оценивают в 3,5–4 млн долларов с учетом различных платформ), а в России – *Pathfinder Wrath of the Righteous* (только на *Kickstarter* было собрано свыше 2 млн долларов).

Примечательно, что упомянутое выше письмо УФНС по Московской области изначально было посвящено рассмотрению вопроса краудфандинга для разработки компьютерной игры. Управление ФНС по Московской области указало, что авторы хотели собирать деньги на разработку и популяризацию компьютерных игр. Хотя ответ несколько неоднозначный, из него следует, что физические лица, собирающие через краудфандинговую площадку или иным образом деньги на абстрактную общепользующую цель, не должны платить налоги с собранных таким образом денег.

³ Налоговый кодекс Российской Федерации // СПС «КонсультантПлюс».

В России 2 августа 2019 г. был принят Федеральный закон № 259-ФЗ «О привлечении инвестиций с использованием инвестиционных платформ и о внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации» (далее – Закон о краудфандинге), в п. 1 ст. 8 которого упоминаются утилитарные цифровые права. Они заключаются в возможности требовать: 1) передачи вещи; 2) передачи исключительных прав на результаты интеллектуальной деятельности и (или) прав использования результатов интеллектуальной деятельности; 3) выполнения работ и (или) оказания услуг⁴.

В рамках настоящего исследования ключевое значение имеет второй пункт – о передаче исключительных прав на результаты интеллектуальной деятельности и (или) прав использования результатов интеллектуальной деятельности.

Попробуем приложить закон к реальности на примере сайта кикстартер-кампании *Pathfinder*. Начиная от взносов в размере 25 долларов, игроку полагаются разные бонусы – от цифровой копии игры до ужина с разработчиками.

Покупка цифровой (или физической) копии игры – это приобретение права использования (доступа) к компьютерной игре. Иными словами, передав определенную сумму на краудфандинговой платформе, мы попадаем под действие Закона о краудфандинге. Следовательно, передаваемые нами средства – это инвестиции, а не пожертвования. Мы становимся бенефициарами публикуемого продукта, а не просто мимо проходящими людьми, пожертвовавшими денежные средства разработчикам. Как следствие, студия или инди-разработчик должны будут платить налоги с привлеченных через платформу денежных средств.

На наш взгляд, этого можно избежать: достаточно ничего не предоставлять в обмен на передаваемые через платформу денежные средства. Просто обещание передать денежные средства в целях создания компьютерной игры не делает передаваемые деньги инвестициями, исходя из Закона о краудфандинге. В этом случае передача денежных средств выступает пожертвованием – добровольной передачей денежных средств разработчику для со-

здания игры и, в целом, пропаганды создания и разработки компьютерных игр.

2.4. Лутбоксы как средство монетизации прав в индустрии компьютерных игр

Другой интересной формой монетизации игры является распространение лутбоксов [24–26].

Термин *Lootbox* можно понимать буквально – коробка, ящик или сундук со случайно определяемым содержимым. Итак, лутбоксы представляют собой виртуальный предмет – случайный набор дополнительных возможностей, а на вопрос, каких именно, игрок получает ответ только после покупки [27, с. 86].

Сам процесс распределения добычи сходен с азартной игрой: игроки выбирают уровень потребности в вещи. Предметы, которые можно получить посредством лутбоксов, часто разделяются по «степеням редкости», при этом вероятность получения предмета значительно уменьшается с повышением степени его редкости.

Типичным примером спора по поводу лутбоксов можно назвать иск, инициатором которого выступил Кевин Рамирес. В 2011 г. он потратил около 600 евро на лутбоксы. Такие существенные вложения в игру, по мнению Рамиреса, не оправдались, ничего ценного он не получил. Рамирес нашел таких же жертв «пустых» лутбоксов, и они подали коллективный иск против *Electronic Arts* на сумму около 5 млн долларов⁵.

Пока шли судебные споры, представители индустрии выступили за введение особых уведомлений о случайности содержимого лутбоксов.

Вместе с тем судебные споры вокруг лутбоксов продолжаются. Например, в Великобритании летом 2020 г. некоторые представители Палаты лордов предложили распространить на лутбоксы законодательство об азартных играх⁶. Многие сторонники ограничения лутбоксов указали на то, что лутбоксы сильно увлекают детей и подростков, а также на то, что лутбоксы вызывают привыкание. Параллельно предлагается ограничить размер трат на лутбоксы, ввести определенные лимиты и родительский контроль.

Вместе с тем с юридической точки зрения возникает вопрос: верно ли лутбоксы считать азартными играми?

⁴ Собрание законодательства Российской Федерации. 2019. № 31. Ст. 4418.

⁵ Против EA подали коллективный иск из-за лутбоксов в FIFA // WFTIME. 14.08.2020. URL: <https://wftime.ru/articles/109361/protiv-ea-podali-kollektivnyj-isk-iz-za-lutboksov-fifa/> (дата обращения: 10.03.2022).

⁶ Палата лордов Великобритании заявила, что лутбоксы должны регулироваться законами об азартных играх // DTF. 2 июля 2020. URL: <https://dtf.ru/gameindustry/164058-palata-lordov-velikobritanii-zayavila-cto-lutboksy-dolzny-regulirovatsya-zakonami-ob-azartnyh-igrah> (дата обращения: 10.03.2022).

Лутбокс, несмотря на обманутые ожидания игрока, всё же приносит тому определенную выгоду [28]. Иными словами, игрок платит несколько долларов и ждет взамен получения нечто ценного, однако сумма выигрыша может быть как значительной, так и небольшой.

В связи с этим лутбокс представляется классической беспроигрышной лотереей.

С одной стороны, лотерея сама по себе тоже имеет черты азартной игры. С другой стороны, то же самое можно сказать и про страхование. Кто знает, что такое тонтинна, никогда не возьмется утверждать, что страхование – это не азартная игра.

Видится, что лутбоксы не следует приравнять к азартным играм, иначе игровая индустрия могла бы в ответ сослаться на необходимость включения лотерей (и страхования) в число азартных игр.

Для подтверждения данной гипотезы попробуем проанализировать лутбоксы на соответствие основным признакам азартных игр, содержащимся в российском законодательстве [29].

• *Риск.* Садясь за партию в гвинт в одной из таверн Северных королевств, можем ли мы что-то приобрести? Что-то выиграть либо что-то потерять? Мы можем только потерять либо получить карты для гвинта.

В Аркомаге в *Might and Magic VII* и *VIII* давали всё же более весомые награды. Но иначе, как внутри самой игры, использовать выигрыш было невозможно. Примерно такая же ситуация в блэкджеке в *San Andreas*: деньги за пределы игры вывести невозможно. Это всё то же внутриигровое имущество. Тут игрок скорее рискует своим временем для сна. Садясь за «реальный блэкджек», придется рисковать деньгами или чем-то иным, о чем один игрок условился с другими игроками.

На наш взгляд, «рисковая» грань превращения обычной игры в азартную находится там, где есть потеря денежных средств или иных ценностей за проигрыш в конкретной партии.

• *Соглашение о выигрыше.* Как правило, пользовательские соглашения не устанавливают обязательств о выплате денежных средств игроку за победу. Преимущества и бонусы за выигрыш могут пообещать другие игровые персонажи, но не разработчики игры.

• *Организатор / участники.* Организатор игры – это разработчик компьютерной игры, а участники –

это другие игроки. В соответствии с п. 5 ст. 4 Федерального закона от 29 декабря 2006 г. № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации»⁷ организатор – юридическое лицо, осуществляющее деятельность по организации и проведению азартных игр. В указанном федеральном законе содержится ряд запретов и требований, установленных для юридических лиц, выступающих организаторами азартных игр. Вместе с тем, как отмечает Е.И. Спектор, указанные запреты не способствуют эффективности правового регулирования организации и проведения азартных игр [30].

• *Правила.* В компьютерных играх правила могут быть весьма обширны. Но ключевого, на наш взгляд, элемента всё равно нет. Риск потери имущества именно из-за результата игры (не из-за покупки дистрибутива) отсутствует.

При этом сходство нескольких элементов свидетельствует о том, что всегда есть риск превращения компьютерной игры в азартную. Например, эта линия риска проходит по лутбоксам, поэтому лутбоксы и стали камнем преткновения, ключевым фронтом борьбы. Если бы там не выпадало ничего и если бы средства от выигрыша лутбоксов можно было бы напрямую (насколько это возможно в современном мире) выводить на счета игроков, тогда бы однозначно можно было квалифицировать лутбоксы в качестве азартных игр, как следствие, попадающих под жесткое правовое регулирование.

3. Заключение

Таким образом, можно сделать несколько выводов по проведенному в данной статье исследованию:

– помимо приобретения права доступа к компьютерной игре или покупки ее цифровой копии, компакт-диска, имеется ряд иных способов монетизации прав на игру, а также материального поощрения игроков, игровых блогеров и т. д.; к таким способам можно отнести донаты, средства, получаемые в ходе краудинвестинга, а также лутбоксы;

– донаты являются промежуточным явлением между пожертвованием и оплатой; для физических лиц доходы от донатов не будут облагаться налогом в том случае, если отсутствует встречное предоставление (например, ранний доступ к игровым материалам, полученный в ответ на поступление доната);

⁷ Собрание законодательства Российской Федерации. 2007. № 1 (ч. 1). Ст. 7.

– также под донатами иногда следует понимать средства от краудинвестиций, которые разработчики иногда собирают на создание очередной игры; данные средства в большинстве случаев всё же следует воспринимать как доходы разработчиков, а не пожертвования;

– пограничным между оплатой внутриигрового имущества и азартной игрой явлением следует счи-

тать лутбоксы; данное явление в настоящий момент всё же не следует относить к азартным играм, так как отсутствует рисковый характер (в любом случае игрок, приобретающий лутбокс, получит некое имущество, пусть и не всегда им желаемое и не всегда являющееся максимально ценным для конкретной игры, конкретного игрока).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Очеретяный К. А. Эпистемологические функции компьютерных игр / К. А. Очеретяный, Д. А. Колесникова // Вестник Пермского государственного технического университета. Культура. История. Философия. Право. – 2018. – № 2. – С. 27–38. – DOI: 10.15593/perm.kipf/2018.2.02.
2. Архипов В. В. Виртуальная собственность: системные правовые проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр / В. В. Архипов // Закон. – 2014. – № 9. – С. 69–90.
3. Архипов В. В. Интернет-право : учеб.-практикум / В. В. Архипов. – М. : Юрайт, 2016. – 288 с.
4. Галкин Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования / Д. В. Галкин // Гуманитарная информатика. – 2007. – Вып. 3. – С. 54–72.
5. Bogost I. Gry informacyjne: dziennikarstwo epoki cyfrowej / I. Bogost, S. Ferrari, B. Schweizer. – Kraków : Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2012. – 240 p.
6. Ленкевич А. С. Компьютерные игры: стратегии понимания / А. С. Ленкевич // Медиафилософия XIII. Универсум цифрового разума: новые территории смысла / под ред. В. В. Савчука. – СПб. : С.-Петербург. филос. о-во, 2017. – С. 126–135.
7. Войскунский А. Е. К психологии компьютерной игры / А. Е. Войскунский // Психология. Журнал Высшей школы экономики. – 2015. – Т. 12, № 1. – С. 5–12. – (На англ. яз.).
8. Азизов Р. Ф. Правовое регулирование в сети Интернет: сравнительно- и историко-правовое исследование : дис. ... д-ра юрид. наук / Р. Ф. Азизов. – СПб., 2016. – 331 с.
9. Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр / под ред. В. В. Савчука. – СПб. : Фонд развития конфликтологии, 2016. – 498 с.
10. Буглак С. С. Образ Другого в компьютерных играх / С. С. Буглак, А. Р. Латыпова, А. С. Ленкевич, К. А. Очеретяный, М. М. Скоморох // Вестник Санкт-Петербургского университета. Философия и конфликтология. – 2017. – Т. 33, вып. 2. – С. 242–253. – DOI: 10.21638/11701/spbu17.2017.212.
11. Скоморох М. М. Компьютерные игры и утопия интерактивности: на что способны геймеры / М. М. Скоморох // Международный журнал исследований культуры. – 2014. – № 2 (15). – С. 53–60.
12. Lastowka G. Virtual Justice: The New Laws of Online Worlds / G. Lastowka. – New Haven : Yale University Press, 2011. – 240 p.
13. Raessens J. Playful Identities, or the Ludification of Culture / J. Raessens // Games and Culture. – 2006. – Vol. 1, iss. 1. – P. 52–57.
14. Хёйзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры / Й. Хёйзинга ; пер. с гол. Д. В. Сильвестрова. – М. : Прогресс-Традиция, 1997. – 416 с.
15. Manovich L. The language of New Media / L. Manovich. – Cambridge : MIT Press, 2001. – 307 p.
16. Рожкова М. А. Имущественные права на новые нематериальные объекты в системе абсолютных прав / М. А. Рожкова // Право цифровой экономики – 2020 : ежегодник-антология / науч. ред.: М. А. Рожкова. – М. : Статут, 2020. – С. 5–78.
17. Шевцов К. П. Компьютерные игры как предмет философского анализа / К. П. Шевцов // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 17. Философия. Конфликтология. Культурология. Религиоведение. – 2016. – Т. 32, вып. 1. – С. 98–103.
18. Howe J. The rise of crowdsourcing // Wired magazine. – June 1, 2006. – URL: <https://www.wired.com/2006/06/crowds/>.

19. Шапошников Г. Г. Правовое регулирование краудфандинга в Европейском Союзе / Г. Г. Шапошников // Актуальные проблемы российского права. – 2021. – Т. 16, № 10. – С. 12–19. – DOI: 10.17803/1994-1471.2021.131.10.012-019.
20. Чудиновских М. В. Регулирование модельных типов краудфандинга: опыт Китая и возможности его применения в России / М. В. Чудиновских, Ю. В. Куваева // Финансы и управление. – 2021. – № 2. – С. 15–28. – DOI: 10.25136/2409-7802.2021.2.34030.
21. Ермакова Е. А. Особенности регулирования краудфандинга в цифровой экономике России / Е. А. Ермакова, Е. А. Нестеренко // Вестник Саратовского государственного социально-экономического университета. – 2018. – № 3 (72). – С. 121–124.
22. Соколов И. Н. Проблемы правового регулирования альтернативных форм финансирования инновационных проектов / И. Н. Соколов // Инновации. – 2018. – № 1 (231). – С. 110–120.
23. Габов А. В. Краудфандинг: законодательное оформление web-модели финансирования в контексте правовой доктрины и зарубежного опыта / А. В. Габов, И. А. Хаванова // Вестник Пермского университета. Юридические науки. – 2020. – Вып. 47. – С. 28–44. – DOI: 10.17072/1995-4190-2020-47-28-44.
24. Дроздов Д. Е. Проблема правового регулирования лутбоксов как аналога казино в игровой индустрии / Д. Е. Дроздов, Е. В. Генералова, В. В. Николаев // Заметки ученого. – 2021. – № 13. – С. 477–480.
25. Киселева Л. Ю. Правовое регулирование лутбоксов в видеоиграх / Л. Ю. Киселева // Научные записки молодых исследователей. – 2021. – Т. 9, № 4. – С. 34–40.
26. Варчук А. А. Зарубежный и российский опыт регулирования лутбоксов / А. А. Варчук // Вопросы российской юстиции. – 2020. – № 5. – С. 262–272.
27. Ильянов Д. С. Источники роста экономики в XXI веке: индустрия видеоигр / Д. С. Ильянов, Т. К. Чернышева, М. А. Юрьевич // Теоретическая и прикладная экономика. – 2020. – № 3. – С. 78–89. – DOI: 10.25136/2409-8647.2020.3.31693.
28. Сутырина Е. В. Новации правового регулирования киберспорта в Российской Федерации в 2021 году: законодательские инициативы 2022 года / Е. В. Сутырина // Отечественная юриспруденция. – 2022. – № 1 (49). – С. 21–26.
29. Султонова Т. И. К вопросу о признаках азартных игр / Т. И. Султонова // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 14. Право. – 2014. – Вып. 3. – С. 62–70.
30. Спектор Е. М. Проблемы реализации закона «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр». Да здравствует подполье? / Е. М. Спектор // Адвокат. – 2007. – № 2. – С. 61–67.

REFERENCES

1. Ocheretyany K.A., Kolesnikova D.A. Epistemological functions of computer games. *Vestnik Permskogo gosudarstvennogo tekhnicheskogo universiteta. Kul'tura. Istoriya. Filosofiya. Pravo = Bulletin of PNRPU. Culture. History. Philosophy. Law*, 2018, no. 2, pp. 27-38. DOI: 10.15593/perm.kipf/2018.2.02. (In Russ.).
2. Arkhipov V.V. Virtual property: systemic legal problems in the context of the development of the computer games industry. *Zakon*, 2014, no. 9, pp. 69–90. (In Russ.).
3. Arkhipov V.V. *Internet law*, Textbook. Moscow, Yurait Publ., 2016. 288 p. (In Russ.).
4. Galkin D.V. Computer games as a phenomenon of modern culture: an interdisciplinary study. *Gumanitarnaya informatika = Humanitarian Informatics*, 2007, iss. 3, pp. 54–72. (In Russ.).
5. Bogost I., Ferrari S., Schweizer B. *Gry informacyjne: dziennikarstwo epoki cyfrowej*. Kraków, Jagiellonian University Publ., 2012. 240 p. (In Polish).
6. Lenkevich A.S. Computer games: strategies of understanding, in: Savchuk V.V. (ed.). *Mediafilosofiya XIII. Universum tsifrovogo razuma: novye territorii smysla*, St. Petersburg, St. Petersburg Philosophical Society Publ., 2017, pp. 126–135. (In Russ.).
7. Voiskounsky A.E. On the Psychology of Computer Gaming. *Psihologiya. Zhurnal Vyshei shkoly ekonomiki = Psychology. Journal of the Higher School of Economics*, 2015, vol. 12, no. 1, pp. 5–12.
8. Azizov R.F. *Legal regulation on the Internet: comparative and historical-legal research*, Doct. Diss. St. Petersburg, 2016. 331 p. (In Russ.).

9. Savchuk V.V. (ed.). *Media Philosophy XII. Game or reality? Experience in the study of computer games*. St. Petersburg, Foundation for the Development of Conflictology Publ., 2016. 498 p. (In Russ.).
10. Buglak S.S., Latypova A.R., Lenkevich A.S., Ocheretyanyi K.A., Skomorokh M.M. The image of the other in computer games. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta. Filosofiya i konfliktologiya = Vestnik of St Petersburg University. Philosophy and Conflict Studies*, 2017, vol. 33, iss. 2, pp. 242–253. DOI: 10.21638/11701/spbu17.2017.212. (In Russ.).
11. Skomorokh M. Videogames and the Utopia of Interactivity: What Are Gamers Capable Of? *Mezhdunarodnyi zhurnal issledovaniy kul'tury = International Journal of Cultural Research*, 2014, no. 2 (15), pp. 53–60. (In Russ.).
12. Lastowka G. *Virtual Justice: The New Laws of Online Worlds*. New Haven, Yale University Press, 2011. 240 p.
13. Raessens J. Playful Identities, or the Ludification of Culture. *Games and Culture*, 2006, vol. 1, iss. 1, pp. 52–57.
14. Huizinga J. *Homo Ludens; Articles on the history of culture*. Moscow, Progress Publ., 1997. 416 p. (In Russ.).
15. Manovich L. *The language of New Media*. Cambridge, MIT Press, 2001. 307 p.
16. Rozhkova M.A. Property rights to new intangible objects in the system of absolute rights, in: Rozhkova M. A. (ed.). *Pravo tsifrovoy ekonomiki – 2020*, Anthology Yearbook, Moscow, Statut Publ., 2020, pp. 5–78. (In Russ.).
17. Shevtsov K.P. Computer games as the subject of philosophical analysis. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta. Seriya 17. Filosofiya. Konfliktologiya. Kul'turologiya. Religiovedenie = Vestnik of Saint Petersburg University. Series 17. Philosophy. Conflict Studies. Culture Studies. Religious Studies*, 2016, vol. 32, iss. 1, pp. 98–103. (In Russ.).
18. Howe J. The rise of crowdsourcing. *Wired magazine*, June 1, 2006, available at: <https://www.wired.com/2006/06/crowds/>.
19. Shaposhnikov G.G. The Legal Regulation of Crowdfunding in the European Union. *Aktual'nye problemy rossiiskogo prava = Actual Problems of Russian Law*, 2021, vol. 16, no. 10, pp. 12–19. DOI: 10.17803/1994-1471.2021.131.10.012-019. (In Russ.).
20. Chudinovskikh M.V., Kuvaeva Y.V. Regulation of the model types of crowdfunding: China's experience and its applicability in Russia. *Finansy i upravlenie = Finance and Management*, 2021, no. 2, pp. 15–28. DOI: 10.25136/2409-7802.2021.2.34030. (In Russ.).
21. Yermakova Ye.A., Nesterenko Ye.A. Some aspects of regulating crowd-funding in Russian digital economy. *Vestnik saratovskogo gosudarstvennogo sotsial'no-ekonomicheskogo universiteta = Vestnik of Saratov State Socio-economic University*, 2018, no. 3 (72), pp. 121–124. (In Russ.).
22. Sokolov I.N. Problems of legal regulation of alternative forms of financing innovative projects. *Innovatsii = Innovations*, 2018, no. 1 (231), pp. 110–120. (In Russ.).
23. Gabov A.V., Khavanova I.A. Crowdfunding: Legislative Regulation of the Financing Web-Model in the Context of Legal Doctrine and Foreign Experience. *Vestnik Permskogo universiteta. Yuridicheskie nauki = Perm University Herald. Juridical Sciences*, 2020, iss. 47, pp. 28–44. DOI: 10.17072/1995-4190-2020-47-28-44. (In Russ.).
24. Drozdov D.E., Generalova E.V., Nikolaev V.V. The problem of lootbox legal regulation as an analogue of a casino in the gaming industry. *Zametki uchenogo*, 2021, no. 13, pp. 477–480. (In Russ.).
25. Kiseleva L.Yu. Legal regulation of loot boxes in video games. *Nauchnye zapiski molodykh issledovatelei = Scientific notes of young researchers*, 2021, vol. 9, no. 4, pp. 34–40. (In Russ.).
26. Varchuk A.A. Foreign and Russian experience in lootbox regulation. *Voprosy rossiiskoi yustitsii*, 2020, no. 5, pp. 262–272. (In Russ.).
27. Ilyanov D.S., Chernysheva T.C., Yurevich M.A. Sources of economic growth in the XXI century: video game industry. *Teoreticheskaya i prikladnaya ekonomika = Theoretical and Applied Economics*, 2020, no. 3, pp. 78–89. DOI: 10.25136/2409-8647.2020.3.31693. (In Russ.).
28. Sutyryna E.V. Innovations in the legal regulation of cybersport in the Russian Federation in 2021: legislative initiatives in 2022. *Otechestvennaya yurisprudentsiya*, 2022, no. 1 (49), pp. 21–26. (In Russ.).
29. Sultonova T.I. To the issue of characteristics of gamblers. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta. Seriya 14. Pravo = Vestnik of Saint Petersburg University. Law*, 2014, iss. 3, pp. 62–70. (In Russ.).
30. Spektor E.M. Problems of implementation of the law “On state regulation of activities for the organization and conduct of gambling”. Long live the underground? *Advokat*, 2007, no. 2, pp. 61–67. (In Russ.).

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Андреев Николай Юрьевич – кандидат юридических наук, руководитель Центра практической юриспруденции и цифровых компетенций юридического факультета
Государственный академический университет гуманитарных наук
119049, Россия, г. Москва, Мароновский пер., 26
SPIN-код РИНЦ: 5508-9927; AuthorID: 703380

Архипов Владислав Владимирович – доктор юридических наук, заведующий кафедрой теории и истории государства и права
Санкт-Петербургский государственный университет
199106, Россия, г. Санкт-Петербург, 22-я Линия В.О., 7
E-mail: v.arhipov@spbu.ru
ORCID: 0000-0003-4566-1454
ResearcherID: I-7148-2013
Scopus AuthorID: 57191837637
SPIN-код РИНЦ: 1715-5893

Васильев Антон Александрович – доктор юридических наук, доцент, директор юридического института
Алтайский государственный университет
656049, Россия, г. Барнаул, пр. Социалистический, 68
E-mail: anton_vasiliev@mail.ru
ORCID: 0000-0003-3122-531X
ResearcherID: N-8386-2016
Scopus AuthorID: 57210645825

Печатнова Юлия Вадимовна – аспирант юридического института
Алтайский государственный университет
656049, Россия, г. Барнаул, пр. Социалистический, 68
E-mail: jp_0707@mail.ru
ORCID: 0000-0003-3091-990X
ResearcherID: AAD-7961-2021

БИБЛИОГРАФИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ СТАТЬИ

Андреев Н.Ю. Правовые аспекты способов монетизации прав в индустрии компьютерных игр / Н.Ю. Андреев, В.В. Архипов, А.А. Васильев, Ю.В. Печатнова // *Правоприменение*. – 2023. – Т. 7, № 1. – С. 83–92. – DOI: 10.52468/2542-1514.2023.7(1).83-92.

INFORMATION ABOUT AUTHORS

Nikolai Yu. Andreev – PhD in Law; Head, Center for Practical Jurisprudence and Digital Competencies, Faculty of Law
State Academic University for the Humanities
26, Maronovskii per., Moscow, 119049, Russia
RSCI SPIN-code: 5508-9927; AuthorID: 703380

Vladislav V. Arkhipov – Doctor of Law; Head, Department of Theory and History of State and Law
St. Petersburg University
7, 22-ya Liniya V.O., St. Petersburg, 199106, Russia
E-mail: v.arhipov@spbu.ru
ORCID: 0000-0003-4566-1454
ResearcherID: I-7148-2013
Scopus AuthorID: 57191837637
RSCI SPIN-code: 1715-5893

Anton A. Vasiliev – Doctor of Law, Associate Professor; Director, Law Institute
Altai State University
68, Sotsialisticheskii pr., Barnaul, 656049, Russia
E-mail: anton_vasiliev@mail.ru
ORCID: 0000-0003-3122-531X
ResearcherID: N-8386-2016
Scopus AuthorID: 57210645825

Yuliya V. Pechatnova – PhD student, Law Institute
Altai State University
68, Sotsialisticheskii pr., Barnaul, 656049, Russia
E-mail: jp_0707@mail.ru
ORCID: 0000-0003-3091-990X
ResearcherID: AAD-7961-2021

BIBLIOGRAPHIC DESCRIPTION

Andreev N.Yu., Arkhipov V.V., Vasiliev A.A., Pechatnova Yu.V. Legal aspects of ways to monetize rights in the computer games industry. *Pravoprime-nenie = Law Enforcement Review*, 2023, vol. 7, no. 1, pp. 83–92. DOI: 10.52468/2542-1514.2023.7(1).83-92. (In Russ.).