

О ПРИМЕНЕНИИ СТ. 1062 ГК РФ К ОТНОШЕНИЯМ ПО ПОВОДУ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ОНЛАЙН-ИГР

АННОТАЦИЯ

На основе анализа российских научных работ автор приходит к выводу об отсутствии необходимости в рассмотрении правового режима виртуального имущества самого по себе. В статье исследуется вопрос о квалификации отношений, связанных с онлайн-играми. Такой подход позволяет выбрать оптимальную модель правового регулирования исследуемых отношений.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: виртуальное имущество; онлайн-игры; MMORPG.

В судебной практике все чаще встречаются иски, которые так или иначе связаны с массовыми многопользовательскими ролевыми онлайн-играми (англ. Massive Multiplayer Online Role-Playing Game, MMORPG; далее – игра, онлайн-игра). Отечественные суды по большей части идут по пути отклонения подобных исковых требований со ссылкой на общее правило п. 1 ст. 1062 ГК РФ, согласно которому не подлежат судебной защите требования граждан и юридических лиц, связанные с организацией игр и пари или с участием в них. В рамках настоящей статьи предполагается критически оценить такой подход в контексте отношений, возникающих в связи с онлайн-играми.

Подходы судов

Хорошей иллюстрацией к разбираемому вопросу является одно из дел, рассмотренное судом общей юрисдикции¹.

¹ Решение Савеловского районного суда г. Москвы от 03.07.2018 по делу № 02-3433/2018, апелляционное определение Судебной коллегии по гражданским делам Московского городского суда от 20 мая 2019 по делу № 33-21065/2019.

Как следует из обстоятельств данного дела, в 2005 году гражданин (далее – пользователь, истец), решив принять участие в онлайн-игре, зарегистрировал собственную учетную запись (аккаунт) и создал своего персонажа игры.

Регистрация учетной записи (аккаунта) в онлайн-игре осуществлялась посредством заполнения специальной регистрационной формы с обязательными для заполнения полями, включая имя создаваемого персонажа и адрес электронной почты пользователя, необходимый для связи с ним. Перед регистрацией пользователь был обязан ознакомиться с лицензионным соглашением, правилами онлайн-игры, правилами форума, внутриигровыми правилами, размещенными в свободном доступе на странице регистрации аккаунта. После заполнения регистрационной формы и ознакомления с указанной информацией пользователь присоединяется к онлайн-игре нажатием кнопки «войти».

Как указал суд в настоящем деле, данное действие пользователя по смыслу ст. 435 и 438 ГК РФ рассматривается как принятие (акцепт) оферты оператора, вследствие чего договор между сторонами считается заключенным. При этом правилами лицензионного соглашения предусматривалось, что, если пользователь не согласен с его условиями или иными упомянутыми правилами онлайн-игры, он имеет право отказаться от регистрации и не участвовать в ней. В то же время нарушение правил влечет применение внутриигровых санкций к пользователям или их персонажам.

В рассматриваемом деле сама онлайн-игра позиционировалась как бесплатная, но оператор онлайн-игры (общество с ограниченной ответственностью, являющееся правообладателем; далее – оператор, ответчик) предлагал платные услуги в рамках самой игры. Такие услуги «оплачиваются» пользователями виртуальной валютой – «золотыми монетами», приобретаемыми путем перевода оператору безналичных денежных средств (10 рублей = 1 золотая монета), и «хранятся» на внутриигровом счете пользователей. «Золотые монеты» используются в онлайн-игре для приобретения различной амуниции, улучшений для персонажей, а также снятия наказаний, наложенных администрацией игры (оператором).

В 2013 году пользователь был лишен возможности участвовать в онлайн-игре на основании решения оператора – «за дачу заведомо ложных показаний трибуналу». Эта санкция могла быть снята путем уплаты определенной денежной суммы, но пользователь ввиду наложенных ограничений не мог произвести оплату. 3 октября 2013 года другой пользователь онлайн-игры предложил истцу уплатить 550 руб. оператору для снятия ограничения и по получении согласия перечислил названную сумму на внутриигровой счет истца. Истец приобрел на ЭТИ деньги «золотые монеты», позволившие ему снять наложенное оператором ограничение на доступ к онлайн-игре. Но 6 октября 2013 года оператор вновь ограничил истцу доступ к онлайн-игре путем помещения персонажа в игровую тюремную зону за «черный рынок» и за «провокацию на совершение черного рынка». Свое решение оператор обосновывал тем, что совершение платежа другим пользователем для снятия ограничений с персонажа истца является нарушением правил онлайн-игры.

После направления пользователем досудебных претензий оператор снял наложенные ограничения, о чем сообщил пользователю в переписке по электронной почте. Однако через некоторое время без предупреждения и без указания причины оператор применил к персонажу пользователя новое ограничение, частично ограничивающее функционал персонажа, которое пользователь решил оспорить в суде.

В обоснование своей правовой позиции оператор (ответчик) утверждал, что пользователь неоднократно нарушал правила онлайн-игры. В частности, в процессе игры, а также на форумах игры он допускал высказывания, носящие, по мнению оператора, оскорбительный характер, с элементами угроз в отношении других игроков или сотрудников оператора, а также использовал нецензурную лексику. Расценив такие действия как нарушение правил онлайн-игры и внутриигрового закона, оператор решил применить к персонажу оспариваемую внутриигровую санкцию на постоянной основе без возможности ее снятия, что специально заложено сценарием онлайн-игры и допускается ее правилами: эта санкция не ограничивает доступ к онлайн-игре в целом (аккаунт не блокируется), но накладывает

некоторые ограничения в игровых действиях персонажа. При этом оператор подчеркивал, что, как показала проведенная проверка, пользователь продолжает активно участвовать в онлайн-игре, но использует исключительно ее бесплатный функционал.

Истец, в свою очередь, считал, что правила онлайн-игры не нарушал, никаких действий, оскорбляющих других игроков, не совершал, а действия ответчика по блокировке его персонажа свидетельствуют о навязывании ответчиком его платных услуг и нарушении потребительских прав истца. Это стало мотивом обращения пользователя в суд с иском, содержащим требование обязать оператора снять ограничения с персонажа пользователя в онлайн-игре, а также взыскать с последнего 1 000 000 руб.

Суд первой инстанции, рассмотрев заявленные исковые требования, в иске отказал. Суд апелляционной инстанции оставил вынесенное решение без изменений. При этом суды при рассмотрении изложенного дела руководствовались следующим.

В соответствии с преамбулой Закона РФ от 07.02.1992 № 2300–I «О защите прав потребителей» (далее – Закон о защите прав потребителей), подп. «г» п. 3 постановления Пленума Верховного Суда РФ от 28.06.2012 № 17 «О рассмотрении судами гражданских дел по спорам о защите прав потребителей» и письмом Роспотребнадзора от 11.03.2005 № 0100/1745-05-32 «О направлении информационного материала по защите прав потребителей» законодательство о защите прав потребителей регулирует отношения между потребителем-гражданином и организацией или индивидуальным предпринимателем, производящим товары для продажи потребителям, реализующим товары потребителям либо оказывающим услуги на возмездной (платной) основе. Основываясь на том, что доступ пользователей к онлайн-игре является бесплатным, а истец не использовал платный функционал онлайн-игры, суд пришел к выводу о том, что к спорным правоотношениям «пользователь – оператор онлайн-игры» положения Закона о защите прав потребителей, а также иные нормы, регулирующие отношения продавца как лица, осуществляющего предпринимательскую деятельность и извлекающего прибыль, и

потребителя (физического лица) как слабой стороны сделки неприменимы. Отметив, что истец использует исключительно бесплатный функционал онлайн-игры, суд подтвердил, что ответчик оказывал истцу так называемые услуги развлекательного характера на безвозмездной основе.

Далее на базе содержания внутриигровых правил и лицензионного соглашения, суд подчеркнул, что «любые устанавливаемые ответчиком правила поведения игроков внутри игры являются обязательными для всех игроков без исключения (независимо от того, использует игрок платный или только бесплатный функционал игры), а применяемые ответчиком в процессе игры санкции, в том числе различные негативные игровые эффекты (внутриигровые санкции), являются лишь элементами самой этой игры, ее сценария и реализуются ответчиком только в рамках игрового процесса»². Исходя из того, что многопользовательская онлайн-игра представляет собой игру (в силу определения и целей ее создания, указанных в лицензионном соглашении), суд признал, что на возникающие из нее отношения распространяются положения ст. 1062 ГК РФ, вследствие чего заявленные требования истца не подлежат судебной защите. С учетом этого был сделан вывод о том, что «все действия ответчика и пользователя игры, в том числе регистрация, осуществление и выполнение игрового сценария, применение внутриигровых санкций к персонажам за нарушения внутренних правил, относятся исключительно к игровому процессу, регулируются внутренними правилами ответчика и не подлежат судебной защите»³.

Кроме того, по заявлению ответчика суд применил исковую давность, установив, что ограничения на персонаж были наложены ответчиком в 2013 года, тогда как истец обратился с иском в 2018 году.

Анализ аргументации суда, изложенной в решениях по рассматриваемому делу, позволил сформулировать ряд заключений.

² См. апелляционное определение Судебной коллегии по гражданским делам Московского городского суда от 20.05.2019 по делу № 33-21065/2019.

³ См.: там же.

Сложно поддержать вывод суда о недопустимости распространения положений Закона о защите прав потребителей на спорные отношения, основанный на том, что в настоящем деле истец не использовал платный функционал онлайн-игры. Хотя на первый взгляд он соответствует букве закона.

Судом, на мой взгляд, не было учтено следующее. Получение прибыли от оказания платных услуг в рамках массовой многопользовательской онлайн-игры становится реальным только в том случае, если эта игра действительно популярна и в ней участвуют множество пользователей. Если же онлайн-игра не востребована, немногочисленные пользователи утрачивают к ней интерес и приобретение платного функционала для них становится неактуальным, вследствие чего правообладатель/оператор онлайн-игры не может рассчитывать на постоянный доход. Поэтому одной из основных предпринимательских целей оператора онлайн-игры является обеспечение ее массовости, то есть *непосредственный коммерческий интерес оператора онлайн-игры состоит в привлечении как можно большего числа пользователей-игроков* – прежде всего именно за счет предоставления им широких возможностей использования бесплатного функционала игры.

Таким образом, пользователь в договорном порядке наделяется правом использовать определенный функционал онлайн-игры на безвозмездной основе, но это является первоосновой для достижения предпринимательской цели оператора онлайн-игры – получения им прибыли. В таких условиях представляется неверным, ссылаясь на бесплатность получаемых пользователем услуг, делать заключение о недопустимости распространения на рассматриваемый случай положений Закона о защите прав потребителей. Хотя нельзя не признать, что данный вопрос, по всей видимости, должен более четко решаться в законе.

Квалификация правоотношений

Правильное разрешение судом дела, связанного с многопользовательской онлайн-игрой, возможно лишь при четком

понимании, о каких отношениях в том или ином случае идет речь, – это необходимо для верной квалификации возникших отношений и распространения на них подлежащей применению нормы права. И вот здесь, как показывает практика, суды испытывают сложности.

К сожалению, отечественные публикации, посвященные вопросам многопользовательских онлайн-игр, не способствуют преодолению этих затруднений, поскольку обычно не содержат четких заключений по вопросу квалификации возникающих в связи с этим отношений. Из проведенного анализа следует, что в большинстве своем юридические изыскания проблематики онлайн-игр сужаются до изучения только *игрового имущества* (к которому относят игровые деньги, оружие, снаряжение, экипировку, оборудование, продукты питания, лекарства, а также «внешность», дополнительные способности и характеристики аватара) – обычно оно рассматривается в качестве самостоятельного объекта гражданского оборота с целью определения его оптимального правового режима [1; 2; 3; 4; 5].

Наибольшее распространение изначально получило встречающееся в публикациях зарубежных авторов понимание возникающих по поводу игрового имущества отношений как квазивещных или собственно вещных. Такой подход предполагает, по сути, приравнивание нематериальных игровых артефактов, нередко именуемых «виртуальной собственностью», к материальным вещам, а пользователя (игрока) – к собственнику вещей. В обоснование этого подхода указывается на то, что виртуальные игровые предметы аналогичны предметам реального мира и предусматривают господство над ними персонажа (аватара); персонаж осуществляет те же правомочия в отношении виртуальных предметов, что и реальный владелец аналогичных реальных предметов; игровые предметы имеют реальную ценность для пользователя, а нередко и реальную рыночную стоимость. Между тем, учитывая существующий в российской цивилистике постулат о допустимости возникновения вещных прав лишь на материальные предметы (вещи), надо признать, что вещно-правовая концепция к отношениям по поводу игрового имущества неприменима. То есть *отечественная цивилистическая доктрина не допускает*

распространение норм вещного права на отношения по поводу игрового имущества, о чем я уже писала ранее [6].

Довольно популярно и понимание игрового имущества как объекта интеллектуальной собственности, обосновываемое тем, что всякое игровое имущество является частью кода компьютерной программы (программы для ЭВМ). При этом отмечается, что заключаемые с игроками лицензионные (или пользовательские) соглашения содержат указание на пользование игровыми предметами на условиях неисключительной лицензии.

Однако при таком подходе остается без внимания то, что *часть кода компьютерной программы не может признаваться самостоятельным объектом интеллектуальной собственности*. Многопользовательские онлайн-игры – это не компьютерные программы, а мультимедийные продукты, то есть сложные объекты, включающие в свой состав одновременно несколько охраняемых результатов интеллектуальной деятельности (п. 1 ст. 1240 ГК РФ). Интеллектуальные права возникают на: (1) весь мультимедийный продукт в целом и (2) входящие в его состав самостоятельные результаты интеллектуальной деятельности – компьютерную программу, базу данных, различного рода произведения, в том числе аудиовизуальные, и т.д. То есть эти права появляются только на самостоятельные объекты прав, но никак не на отдельные их части (иное прямо устанавливается законом, как, например, в п. 7 ст. 1259 ГК РФ для частей произведения, его названия и персонажей, когда они могут быть признаны самостоятельным результатом творческого труда).

Кроме того, важным моментом является то, что, присоединяясь к многопользовательской онлайн-игре, *пользователи (игроки) не имеют цели приобретения правомочий в отношении каких-либо объектов интеллектуальной собственности или их составляющих*. Цель любого игрока – исключительно потребительская, предполагающая получение удовольствия от самой игры. Аналогичные цели преследуются при просмотре фильма (аудиовизуального произведения), осмотре картин на выставке, чтении бумажных книг и проч., что является чистой воды

потреблением объектов интеллектуальной собственности, не требующим заключения лицензионного договора.

С учетом сказанного *нельзя поддержать и идею уравнивать отношения по поводу игрового имущества с отношениями по поводу интеллектуальной собственности* – для этого нет никаких оснований.

Не давая оценку иным сформировавшимся в доктрине подходам к квалификации прав пользователя на игровое имущество, хотелось бы обратить внимание на явно назревшую потребность в изменении вектора изысканий. Исследования правовой природы и сущности самих по себе игровых артефактов, бесспорно, интересны, но не слишком-то продуктивны – в большинстве публикаций только обозначается уже сложившееся понимание виртуального имущества и аргументируется, почему авторы придерживаются того или иного подхода к квалификации прав на это имущество.

Определение круга правоотношений

На мой взгляд, *исследовательские усилия сегодня должны быть направлены, прежде всего, на определение круга отношений, возникающих в связи с онлайн-играми, и квалификацию этих отношений, что позволит выявить подходящую в том или ином случае модель правового регулирования*. В число таких отношений входят совершенно различные по своей природе взаимоотношения, среди которых можно упомянуть, в частности:

- договорные отношения, возникающие между правообладателем онлайн-игры (оператором онлайн-игры) и пользователем, регулируемые, прежде всего, пользовательским (лицензионным) соглашением;
- внутриигровые отношения, в том числе по поводу игрового имущества, регламентированные внутриигровым законом онлайн-игры;
- рассматриваемые обычно в контексте азартных игр отношения по поводу лутбоксов – виртуальных сундуков, при открытии которых – игрок получает случайную награду (игровые артефакты) [7];

- отношения между пользователями, возникающие при их коммуникациях в чате или на форуме онлайн-игры (контролируемых оператором онлайн-игры, в отличие от иных средств коммуникации, используемых пользователями за рамками игры);
- отношения между правообладателем онлайн-игры (оператором онлайн-игры) и пользователем в случае получения последним нечестного преимущества в силу использования внешних программ и нестандартного аппаратного обеспечения (читерство) [8];
- отношения между пользователем, оператором и нарушителем при взломе аккаунта и хищении игрового имущества;
- отношения, возникающие между пользователем и третьими лицами при «продаже» аккаунта или игрового имущества на сторонних интернет-площадках;
- отношения по поводу мерча (от англ. merchandise – товар/торговля), то есть товаров с атрибутикой онлайн-игры, «овеществленных» игровых артефактов и проч.;
- отношения по поводу интеллектуальной собственности и идентификаторов онлайн-игры (товарный знак, наименование игры и т.д.) [9].

Очевидно, что связанность всех этих отношений с онлайн-игрой вовсе не дает повода устанавливать для них единое правовое регулирование – напротив, практически каждая из названных разновидностей требует самостоятельного правового обеспечения.

Более того, очевидно, что внутриигровые отношения с юридической точки зрения вообще сложно расценивать как правоотношения: здесь во взаимоотношениях состоят не непосредственно пользователи онлайн-игры, а управляемые ими персонажи (аватары), действия которых предопределены целью и сценарием игры, а регламентированы только соответствующими внутриигровыми законами, но никак не действующим в реальности законодательством. Поэтому *совершаемые аватарами в рамках игры (внутриигровые) сделки в отношении виртуального имущества не являются гражданско-правовыми сделками и не предполагают возможности оспаривания их в «реальном» суде, равно как и использования других гражданско-*

правовых инструментов защиты. Аналогичное правило распространяется и на иные действия персонажей игры: например, внутриигровая кража артефактов одним аватаром у другого, если она допускается правилами игры, не создает легальных оснований для обращения «пострадавшего» за защитой в «реальные» правоохранительные органы (иным будет вывод в отношении внеигровой ситуации взлома аккаунта, поскольку это другие по своей природе отношения).

Изложенное позволяет говорить о том, что *внутриигровые отношения, возникающие, по сути, между персонажами, – это как раз те отношения, которые подпадают под действие положений ст. 1062 ГК РФ, исключающих судебную защиту для требований граждан и юридических лиц, связанных с организацией игр или с участием в них.*

В связи с этим надо заметить, что иногда в публикациях, посвященных применению нормы ст. 1062 ГК РФ к требованиям из многопользовательских онлайн-игр, содержится тезис о том, что онлайн-игры не относятся к кругу игр в их традиционном понимании. С таким доводом сложно согласиться: онлайн-игры при всей их специфике все же относятся к числу *игр, сущностным признаком которых является элемент выигрыша, зависящий от действий пользователя.* Однако надо иметь в виду, что этот сущностный признак является значимым только для *внутриигровых отношений и отношений по поводу лутбоксов,* тогда как в остальных случаях он не имеет равным счетом никакого значения.

Отношения между правообладателем онлайн-игры (оператором онлайн-игры) и пользователем

Регистрируясь и присоединяясь к онлайн-игре, пользователь вступает в договорные отношения с правообладателем/оператором игры, который принимает на себя *обязательство предоставлять этому пользователю доступ к функционалу своего информационного продукта в целом* (многопользовательские онлайн-игры относят к числу информационных продуктов). С учетом этого можно говорить о том, что здесь речь идет о

предоставлении информационных услуг, при котором правообладатель/оператор игры – *исполнитель* по договору, а пользователь (игрок) – *заказчик*.

В рамках этого договора пользователь (заказчик) не только получает доступ к функционалу информационного продукта, но и принимает на себя обязанности соблюдать правила, определенные соглашением, обычно именуемым пользовательским или лицензионным [10]. При этом правообладатель/оператор игры вправе контролировать исполнение пользователем упомянутых правил, то есть надлежащее исполнение договора пользователем.

Пользователь (заказчик) вправе требовать от правообладателя/оператора игры надлежащего исполнения его обязанностей, а в случае неисполнения или ненадлежащего их исполнения (например, в виде необоснованного блокирования аккаунта) вправе предъявлять соответствующее требование. Равным образом правообладатель/оператор игры вправе предъявлять требования о надлежащем исполнении пользователем договорных условий и применять установленные договором санкции, исходя из того, что необоснованное их применение может быть признано судом нарушением договора. Иными словами, это будут вполне обычные требования, вытекающие из договора об оказании (информационных) услуг и подлежащие рассмотрению в суде, как и всякие иные требования, возникающие из договорных отношений.

Надо заметить, что в приведенном в настоящей статье деле суд прямо признал, что отношения между пользователем и оператором игры – это отношения по оказанию услуг (договорные правоотношения). Такая квалификация отношений, возникающих между оператором игры и пользователем, представляется абсолютно верной. Однако в итоге, как указывалось, суд счел применимым в данном случае положение п. 1 ст. 1062 ГК РФ, исключающее судебную защиту требований граждан и юридических лиц, связанных с организацией игр и пари или с участием в них, что кажется по меньшей мере непоследовательным.

В развитие сказанного хотелось бы отметить, что неверное направление судебной практики стало, по всей видимости, следствием некорректного

изложения правила п. 1 ст. 1062 ГК РФ, буквальное толкование которого дает повод заключить, что оно устанавливает *запрет на судебную защиту в случаях, когда требования связаны с организацией игр и пари или с участием в них*. Как было показано, такие требования могут заявляться и в рамках отношений, традиционно охраняемых правом (например, требования о защите интеллектуальных прав), что дает повод говорить о необходимости текстуального изменения названной статьи Кодекса. Введением столь пространный запрет на судебную защиту нарушается право на справедливое судебное разбирательство, гарантированное ст. 6 Конвенции о защите прав человека и основных свобод (Рим, 4 ноября 1950 г.) и ч. 1 ст. 46 Конституции РФ, устанавливающей право каждого требовать судебной защиты и общий запрет на отказ в судебной защите.

Подводя итоги, надо признать, что к числу отношений по поводу массовых многопользовательских онлайн-игр можно отнести значительный круг разноплановых отношений, часть из которых были названы в настоящей статье. Вопросы виртуального (игрового) имущества значимы только для некоторых из них: являются определяющими – для отношений при внеигровой «продаже» аккаунта или игрового имущества и отношений по поводу лутбоксов; одними из основных – для договорных отношений правообладателя/оператора онлайн-игры с пользователем и внутриигровых отношений. Причем для каждой из названных разновидностей отношений игровое имущество приобретает свой контекст, что и предопределяет его разную юридическую квалификацию. Это обстоятельство лишь подтверждает высказанный тезис о необходимости правовых исследований не самого по себе виртуального имущества, а совокупности отношений, связанных с массовыми многопользовательскими ролевыми онлайн-играми, что в свою очередь будет способствовать формированию адекватной и единообразной правоприменительной практики.

М. А. РОЖКОВА,

*главный научный сотрудник Института законодательства
и сравнительного правоведения при Правительстве РФ,*

*профессор-исследователь Балтийского федерального
университета имени Иммануила Канта,
президент IP CLUB, эксперт РАН, член Экспертного совета
Комитета Государственной Думы по информационной политике,
информационным технологиям и связи,
доктор юридических наук*

Библиографический список

1. Савельев А. И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. 2014. № 1. С. 127-150.
2. Архипов В. В. Виртуальная собственность: системные правовые проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр // Закон. 2014. № 9.
3. Горохова О. Н. «Игровое имущество» как разновидность «виртуального имущества» // E-commerce и взаимосвязанные области (правовое регулирование): сб. статей / Рук. авт. кол. и отв. ред. д. ю. н. М. А. Рожкова. – М.: Статут, 2019. С. 378-392 (URL: http://rozhkova.com/books_text/e-commerce.pdf).
4. Мартянова Е. Ю. Договоры, опосредующие использование объектов онлайн-игр // Право цифровой экономики – 2020 (16): ежегодник-антология / Рук. и науч. ред. д. ю. н. М. А. Рожкова. – М.: Статут, 2020. С. 164-184.
5. Перепёлкина Я. А. Виртуальное игровое имущество: перспективы правового регулирования [Электронный ресурс] // Журнал Суда по интеллектуальным правам. 2020 (URL: <http://ipcsmagazine.ru/legal-issues/virtual-gaming-property-prospects-for-legal-regulation>).
6. Рожкова М. А. Имущественные права на новые нематериальные объекты в системе абсолютных прав // Право цифровой экономики – 2020 (16): ежегодник-антология / Рук. и науч. ред. М. А. Рожкова. – М.: Статут, 2020.

7. Паламарчук И. Лутбоксы: жаркое лето 2020 [Электронный ресурс] // Закон.ру. 2020. 18 сентября. (URL: https://zakon.ru/blog/2020/9/18/lutboksy_zharkoe_let_2020).
8. Краткая история читерства в видеоиграх [Электронный ресурс] // URL: <https://habr.com/ru/post/456418/>.
9. Переверзев А., Смирнова Е. Главные юридические конфликты в игровой индустрии (отчет за декабрь 2019 – апрель 2020) [Электронный ресурс] // URL: <https://app2top.ru/pravo/glavny-e-yuridicheskie-konflikty-v-igrovoj-industrii-otchet-za-dekabr-2019-aprel-2020-164691.html>
10. Глонина В. Н. Не все то лицензия, что ею зовется: проблемные аспекты правового регулирования отношений между пользователями и цифровыми сервисами [Электронный ресурс] // Журнал Суда по интеллектуальным правам. 2019 (URL: <http://ipcmagazine.ru/legal-issues/notall-of-the-licenses-problematic-aspects-of-the-legal-regulation-of-the-relationship-betweenusers-and-digital-services>).