

Белова Анастасия Алексеевна

бакалавр, студентка

Научный руководитель

Алиев Тигран Тигранович

д-р юрид. наук, профессор

Крымский филиал ФГБОУ ВО «Российский государственный
университет правосудия им. В.М. Лебедева»

г. Симферополь, Республика Крым

ПРАВОВЫЕ АСПЕКТЫ СУДЕБНОЙ ЗАЩИТЫ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫХ ПРАВ НА ЦИФРОВЫЕ АКТИВЫ

***Аннотация:** статья посвящена исследованию правовых коллизий, возникающих в контексте судебной защиты исключительных прав на цифровые активы. Автор анализирует особенности квалификации таких объектов, как криптовалюты, большие данные (big data), 3D-модели и виртуальное игровое имущество, опираясь на российскую и зарубежную судебную практику. Рассматривается дело «ВКонтакте» против Double Data (2021), демонстрирующее противоречия между экстерриториальностью цифровых активов и территориальностью юрисдикций. Особое внимание уделяется проблеме разграничения цифровых активов и объектов интеллектуальной собственности, а также двойственному статусу виртуального имущества. В заключение предлагается классификация цифровых активов на три категории: охраняемые результаты интеллектуальной деятельности, виртуальное игровое имущество и криптоактивы. Подчеркивается необходимость адаптации правовых норм к цифровым реалиям при сохранении баланса между инновациями и защитой правообладателей.*

***Ключевые слова:** цифровые активы, исключительные права, судебная защита, криптовалюты, большие данные, big data, 3D-модели, виртуальное имущество, авторское право, правовые коллизии.*

Трансформация экономических систем в условиях цифровой эпохи привела к возникновению принципиально новых объектов имущественного оборота, объединенных термином «цифровые активы» (digital assets). Современная правовая доктрина демонстрирует отсутствие консенсуса относительно юридической природы данной категории. Исследователи справедливо выделяют в качестве ключевых характеристик «двоичный» формат существования цифровых активов и наличие у них реальной либо потенциальной стоимости. Однако указанные признаки, отраженные в терминологии, не предоставляют достаточных критериев для дифференциации данных объектов от иных категорий гражданских прав, в том числе от объектов интеллектуальных прав.

Например, криптовалюты, будучи продуктом алгоритмических вычислений, формально представляют собой результат функционирования программы ЭВМ. При этом их принципиальная особенность заключается в децентрализованном создании посредством открытого кода, что исключает монополизацию прав разработчиком на генерируемые коины. Данный аспект существенно отличает криптоактивы от традиционных объектов интеллектуальной собственности, где исключительные права строго закреплены за правообладателем. Попытки подвести криптовалюты под правовой режим баз данных также сталкиваются с методологическими противоречиями. Технология распределенного реестра предполагает дублирование информации на множестве устройств, что противоречит классическим определениям баз данных как статичных систематизированных массивов [11, с. 83]. А потому установление режима интеллектуальной собственности в отношении криптоактивов представляется концептуально ошибочным.

Аналогичные сложности возникают при квалификации больших данных (big data) как субстрата баз данных и объектов монополии составителей. Спорность притязаний на исключительные права обусловлена использованием информации, находящейся в открытом доступе, что ставит под сомнение саму возможность установления правовой монополии в подобных случаях. В контексте анализа правовой природы цифровых активов принципиальное значение

приобретает характеристика больших данных как объекта с двойственным статусом. Как отмечают Л.В. Санникова и Ю.С. Харитонов, «Большие данные отвечают признаку нематериальности актива, обладающего ценностью. В то же время Большие данные существуют только в цифровой форме. Их виртуальность означает, что ценность данного нематериального актива не связана с формой его выражения. Имеет значение источник данных, процесс или средство, с помощью которого виртуализация осуществляется, продукты, которые можно получить в результате этой виртуальности» [12, с. 89]. Как отмечают исследователи, большие данные представляют собой «информационный актив, характеризующийся таким большим объемом, скоростью и разнообразием, что для его преобразования в ценность требуются определенные технологии и аналитические методы» [15, с. 123]. Однако их правовой статус осложняется использованием информации из открытых источников, что ставит под сомнение саму возможность установления монополии.

Об этом же свидетельствует и российская судебная практика. В Суде по интеллектуальным правам достаточно длительное время рассматривалось дело о признании действий по извлечению и использованию информационных элементов из базы данных пользователей социальной сети «ВКонтакте» нарушением исключительного права [2]. Данный спор, рассмотренный Судом по интеллектуальным правам (СИП) в 2021 году, завершился утверждением мирового соглашения между ООО «ВКонтакте» и компанией Double Data, однако его процессуальная история и правовые коллизии остаются релевантными для понимания природы цифровых активов. Предмет конфликта заключался в извлечении и анализе информационных элементов, которые истец квалифицировал как нарушение исключительных прав на структурированный массив данных, защищаемых в рамках смежных прав. Позиция «ВКонтакте» основывалась на трактовке пользовательских профилей как содержательного наполнения базы, доступ к которому требует санкции правообладателя, в то время как ответчик, опираясь на выводы технических экспертиз, настаивал на публичности данных, получаемых через анализ исходного кода веб-ресурсов.

Специфика конфликта актуализировала проблему разграничения понятий «данные» и «база данных», где последняя, согласно п. 2 ст. 1260 ГК РФ, определяется как объективно выраженная систематизированная совокупность материалов, пригодных для машинной обработки. Как отмечает Савельев А.И., «Большие данные – это динамически изменяющийся массив информации, который представляет собой ценность в силу своих больших объемов и возможности эффективной и быстрой обработки автоматизированными средствами, что, в свою очередь, обеспечивает возможность его использования для аналитики, прогнозирования и автоматизации бизнес-процессов» [9, с. 122–123]. Динамичность цифровых активов проявилась в данном деле через постоянное обновление пользовательской информации, что осложнило фиксацию её правового статуса. Подвижность таких массивов, способных трансформироваться из неличных в персональные данные благодаря аналитическим алгоритмам, контрастирует с традиционным восприятием баз данных как статичных систем. Это противоречие отразилось в аргументации Double Data, отрицавшей наличие существенной систематизации в извлекаемой информации.

Технологические аспекты спора высветили эволюцию подходов к обработке данных. Концепция «трёх V» (объём, скорость, разнообразие), выдвинутая Д. Лэйни и подчёркивающая качественное отличие больших данных, коррелирует с российской доктриной, интерпретирующей их как динамический ресурс для бизнес-аналитики. Однако правовое регулирование столкнулось с парадоксом: экстерриториальная природа цифровых активов, вступает в конфликт с территориальностью юрисдикций. В рамках рассматриваемого дела это проявилось в позиции апелляционной инстанции, указавшей, что Double Data, не будучи пользователем «ВКонтакте», не имела легитимных оснований для доступа к данным, даже если они размещались в открытых профилях: «Ответчик не является пользователем «ВКонтакте», на что он сам неоднократно указывал при рассмотрении дела, следовательно, возможность получения информации, содержащейся внутри социальной сети, не санкционирована истцом. Ответчик не лишен возможности получать такую же информацию из других источников, если

обладатели этой информации не владеют исключительными правами на нее и не заявляют возражений» [3].

Судебные акты по делу демонстрируют системные проблемы квалификации цифровых активов. Первая инстанция, опираясь на технические экспертизы, заключила, что «индексирование и кэширование не являются извлечением» [5], а сбор информации из открытых источников не нарушает исключительных прав. Апелляция, частично удовлетворив иск, сместила акцент на принцип добросовестности, запретив ответчику дальнейшие действия, но отказавшись требовать уничтожения ранее полученных данных. СИП, возвращая дело на пересмотр, акцентировал двойственный характер нарушений по ст. 1334 ГК РФ: извлечение существенной части базы или неоднократное использование незначительных элементов, ущемляющее интересы правообладателя.

Итоговое мировое соглашение, исключившее взаимные претензии, подчеркнуло формально-примирительный подход сторон. Как отмечено в постановлении Суда по интеллектуальным правам, «соглашение не порождает лицензионных или иных схожих отношений между сторонами» [4], что отражает прагматизм в урегулировании конфликтов, связанных с большими данными. Данный прецедент иллюстрирует когнитивный диссонанс между технической реальностью и правовыми конструкциями: база данных, будучи формой систематизации, не может монополизировать доступ к информации, существующей в экстерриториальном цифровом пространстве. Подобные конфликты провоцируют расширительное толкование юрисдикций, требуя переосмысления традиционных правовых категорий в условиях цифровой трансформации.

Отдельную проблему представляет некорректное расширение понятия цифровых активов за счет включения цифрового контента. Несмотря на существование в бинарной форме, мультимедийные файлы (тексты, аудио-, видеоматериалы) подлежат охране в рамках авторского права как самостоятельные объекты. Как справедливо отмечает В.Л. Энтин, «охраняемый авторским правом контент, освободившись от вещной оболочки, приобретает дополнительную коммерческую ценность в силу возможности его доставки в любую точку земного шара с

минимальными издержками и дополнительными потребительскими свойствами» [13, с. 3]. Однако цифровая форма выражения не трансформирует природу произведения, сохраняющего статус объекта исключительных прав. В соответствии с п. 3 ст. 1259 ГК РФ «произведения могут быть выражены в какой-либо объективной форме, в том числе письменной или устной форме (в виде публичного произнесения, публичного исполнения и т. п.), в форме изображения, в форме звуко- или видеозаписи, в объемно-пространственной форме» [1]. В связи с тем, что в ГК РФ отсутствует указание на цифровую форму выражения произведений, иногда возникают определенные затруднения. Однако применительно к отдельным видам объектов авторского права этот вопрос уже решен адекватно ситуации.

Следует констатировать, что отдельные результаты интеллектуальной деятельности, сохраняя свою правовую природу, одновременно демонстрируют свойства цифровых активов. К таковым относится виртуальное игровое имущество, включающее 2D-изображения (традиционные графические объекты) и трёхмерные цифровые модели.

Сложность правовой квалификации объектов, существующих в цифровом формате, ярко проявляется в дискуссиях о статусе 3D-моделей. Некоторые исследователи предлагают приравнивать CAD-файлы к программам для ЭВМ, ссылаясь на их электронный формат и зависимость от специализированного ПО. Однако функциональная пассивность CAD-файлов (необходимость внешних программ для активации) исключает такую квалификацию [8, с. 332]. Можно прийти к выводу, что цифровые модели, равно как текстовые документы или графические файлы, следует рассматривать в качестве результатов интеллектуальной деятельности. Принципиальное значение имеет не технический формат файла, а наличие в нём творческого компонента – вне зависимости от типа контента (художественное произведение, программный код или техническое решение) он признаётся цифровой формой выражения охраняемого объекта. А потому обоснованной представляется позиция, отрицающая квалификацию трёхмерных моделей как программ для ЭВМ. Следовательно, 3D-модели, будучи по природе

объектами интеллектуальной собственности, приобретают свойства цифровых активов исключительно в специфических условиях – при вовлечении в оборот внутри виртуальных экосистем.

Защита интересов правообладателей обеспечивается через вовлечение в оборот именно прав на результаты интеллектуальной деятельности. Экономическая целесообразность такого подхода заключается в возможности извлечения прибыли из уступки прав, тогда как исключительное право приобретает свойства актива. Правовая ценность закрепляется за возможностью воспроизведения и коммерциализации результата интеллектуальной деятельности, что коррелирует с терминологическим отождествлением «цифрового произведения» и традиционного объекта авторского права, выраженного в цифровом формате.

Парадоксальным образом цифровые модели и контент трансформируются в самостоятельные активы только при их вовлечении в виртуальные экосистемы. В подобных случаях объектом сделок становятся не права, а непосредственно цифровые сущности, чей оборот регулируется соглашениями между разработчиками и пользователями. Несмотря на договорные ограничения, такие объекты функционируют в рыночных отношениях по аналогии с материальными ценностями, сохраняя при этом виртуальную природу.

Доктринальная неоднородность проявляется в отсутствии единого подхода к природе виртуальных объектов. Часть исследователей отождествляет их с объектами интеллектуальной собственности, другие настаивают на применении режима вещных прав, третьи исключают саму возможность правового регулирования этих отношений. Международная судебная практика также демонстрирует полярные позиции. В деле *Bragg v. Linden Research, Inc.* американский суд признал правомерность использования термина «виртуальная собственность» при рассмотрении спора о цифровой недвижимости в *Second Life*, не апеллируя к нормам интеллектуального права [14]. В российской практике по делам, связанным с онлайн-играми *Lineage 2* и *AION* (ООО «Иннова Системс»), суды отказали в защите прав пользователей на виртуальные объекты, ссылаясь на положения

главы 58 ГК РФ о недопустимости судебной защиты требований, вытекающих из участия в играх [7].

Правовая природа виртуальных объектов детально исследована Савельевым А.И. в работе «Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх». Автор обосновывает рациональный подход, предлагая квалифицировать такие объекты как «иное имущество», что предполагает применение к ним норм договорного права, деликтных обязательств и института неосновательного обогащения. Ключевой аргумент автора заключается в следующем: «существующие экономические отношения в виртуальных мирах не могут быть в полной мере урегулированы нормами пользовательских соглашений, а признание виртуальных предметов объектами права собственности с распространением на них всех соответствующих гарантий выглядит слишком революционным решением» [10, с. 20]. Данная позиция акцентирует необходимость адаптации правовых механизмов к цифровым реалиям без радикального пересмотра традиционных конструкций.

Абдуллина Э.И. указывает, что «являясь средством симуляции, виртуальная реальность включает различные объекты, которые можно условно разделить на две основные группы: 1) созданные правообладателем результаты интеллектуальной деятельности, служащие основой для формирования виртуальной реальности (симуляторы или игры); 2) объекты, созданные или приобретенные пользователем на базе предоставленных симулятором или игрой функциональных возможностей» [6, с. 148].

Правовые отношения между участниками регулируются преимущественно лицензионными соглашениями, где разработчики прямо оговаривают отсутствие у игроков вещных прав на виртуальные объекты. Поскольку пользователи не участвуют в создании исходного кода, а лишь оперируют готовыми цифровыми шаблонами, основания для признания за ними прав интеллектуальной собственности отсутствуют. Парадокс заключается в том, что приобретение «имущества» за реальные денежные средства объективно формирует комплекс имущественных интересов, игнорирование которых противоречит принципам гражданского

права. Исключением являются платформы типа Second Life, где правообладатель (Linden Lab) гарантирует «резидентам» юридическую защиту созданного ими контента. Здесь виртуальные объекты приобретают двойственный статус: как элементы игры – охраняются авторским правом разработчика; как продукты пользовательского творчества – защищаются в рамках лицензии с ограниченным сроком и целевым назначением.

Проведенный анализ позволяет заключить, что виртуальное имущество, интегрированное в структуру программного кода, сохраняет правовую природу объекта исключительных прав, однако в условиях игровых экосистем трансформируется в самостоятельный цифровой актив, обладающий свойствами имущественной ценности.

Таким образом, классификация современных объектов, выраженных в цифровом формате, должна основываться на их функциональном назначении, экономической роли и степени необходимости закрепления правовой монополии за создателем. Выделение трёх ключевых категорий – охраняемых результатов интеллектуальной деятельности, виртуального игрового имущества и криптоактивов (токенов, криптовалют) – отражает дифференциацию их правовых режимов: если первая группа регулируется традиционными нормами ГК РФ, то вторая и третья требуют специфических подходов, учитывающих ограниченность оборота в рамках платформ и отсутствие связи с авторской монополией.

Особенностью виртуального игрового имущества является его двойственный статус: будучи элементом программной среды, оно одновременно функционирует как персональный актив участника, чья защита обеспечивается через договорные механизмы, а не через институты интеллектуальной собственности. Криптоактивы, напротив, эмитируются в условиях открытых лицензий и ориентированы на массовое рыночное обращение, что исключает их подчинение классическим режимам охраноспособности. Предложенная типология, акцентирующая экономическую функцию объектов и критерии установления монополии, способствует систематизации доктринальных подходов и преодолению терминологических противоречий, подчеркивая необходимость адаптации правовых

конструкций к цифровым реалиям без разрушения устоявшихся принципов гражданского оборота.

Список литературы

1. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая) // Официальный интернет-портал правовой информации [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://pravo.gov.ru/proxy/ips/?docbody=&nd=102110716> (дата обращения: 07.12.2024 года).

2. Постановление Суда по интеллектуальным правам от 24.07.2018 №С01-201/2018 по делу №А40-18827/2017 // СПС «КонсультантПлюс» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc&base=SIP&n=41431#M7I7jkUC42O030Y41> (дата обращения: 24.11.2024).

3. Постановление Девятого арбитражного апелляционного суда от 08.07.2021 г. №09АП-31545/2021-ГК по делу №А40-18827/17 // СПС «КонсультантПлюс» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc&base=MARB&n=2070690#fU68jkU-frQSXZXOR> (дата обращения: 30.11.2024)

4. Постановление Суда по интеллектуальным правам от 23.09.2022 по делу №А40-18827/2017 // Картотека арбитражных дел. Электронное правосудие [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://kad.arbitr.ru/Card/1f33e071-4a16-4bf9-ab17-4df80f6c1556> (дата обращения: 30.11.2024).

5. Решение Арбитражного суда города Москвы от 22.03.2021 г. по делу №А40-18827/17-110-180 // Картотека арбитражных дел. Электронное правосудие [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://kad.arbitr.ru/Card/1f33e071-4a16-4bf9-ab17-4df80f6c1556> (дата обращения: 30.11.2024).

6. Абдуллина Э.И. Правовые аспекты создания и использования сложных объектов интеллектуальных прав в виртуальной реальности / Э.И. Абдуллина // Актуальные проблемы российского права. – 2017. – №9. – С. 147–152. DOI 10.17803/1994-1471.2017.82.9.147-152. EDN ZIOHSR

7. Архипов В.В. Проблемы правового регулирования оборота товаров в сети Интернет: от дистанционной торговли до виртуальной собственности / В.В. Архипов, Е.В. Килинкарлова, Н.В. Мелашенко // Закон. – 2014. – №6. – С. 120–143. EDN SXWWWR
8. Мартянова Е.Ю. Интеллектуальная собственность и 3D-печать: 3D-модель как объект интеллектуальных прав / Е.Ю. Мартянова // E-commerce и взаимосвязанные области (правовое регулирование): сборник статей. – М.: Статут, 2019. – С. 328–344. EDN BMUTAG
9. Савельев А.И. Направления регулирования Больших данных и защита неприкосновенности частной жизни в новых экономических реалиях / А.И. Савельев // Закон. – 2018. – №5. – С. 122–144. EDN XNGEMH
10. Савельев А.И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх / А.И. Савельев // Вестник гражданского права. – 2014. – №1. – С. 20–46. EDN SMTIXJ
11. Санникова Л.В. Цифровые активы и интеллектуальная собственность: соотношение понятий / Л.В. Санникова, Ю.С. Харитонова // Копирайт. Вестник Академии интеллектуальной собственности. – 2020. – №2. – С. 83–93. EDN CYEFNA
12. Санникова Л.В. Цифровые активы: правовой анализ: монография / Л.В. Санникова, Ю.С. Харитонова. – М.: Принт, 2020. – 303 с. EDN GHQBMS
13. Энтин В.Л. Авторское право в виртуальной реальности (новые возможности и вызовы цифровой эпохи) / В.Л. Энтин. – М.: Статут, 2017. – 216 с. EDN XRVVHZ
14. Bragg v. Linden Research, Inc. District Court, E.D. Pennsylvania // Court Listener [Electronic resource]. – Access mode: <https://www.courtlistener.com/opinion/2313958/bragg-v-linden-research-inc/> (date of request: 02.02.2025).
15. De Mauro A., Greco M., Grimaldi M. A formal definition of Big Data based on its essential features // Library Review. Vol. 65. Iss. 3. Pp. 122–135.