

О формировании правосознания личности в контексте использования виртуальных игровых активов

Аннотация. В статье анализируется проблема правового осмысления использования виртуальных игровых активов. Такие активы, как аккаунты, персонажи, оружие, снаряжение, внешние атрибуты, валюта, недвижимость, обладают значительной потребительной стоимостью, имеют материальную и нематериальную ценность. Некоторые из них могут быть конвертированы в реальные деньги. С точки зрения права главной характеристикой виртуальных игровых активов является их материальная ценность (стоимость). Отмечается, что правовую составляющую процесса конвертации следует рассматривать через призму реагирования пользователей Сети на изменение внешней среды при их контакте друг с другом и с этой средой. В отличие от других видов виртуального имущества виртуальные игровые активы органически связаны с онлайн-играми и не могут существовать вне их. Обращается внимание на то, что нормы права регламентируют лишь небольшую часть складывающихся в Сети отношений. Фундаментом регулирования служат пользовательские соглашения и правила, сформулированные самим интернет-сообществом на основе мультистейкхолдеризма. Указывается, что в связи с интенсивным процессом развития виртуального пространства и формированием метавселенных допустима ориентация на нормы морали, общечеловеческие ценности, а также использование потенциала правовой культуры и правосознания.

Ключевые слова: право; правосознание; цифровизация; цифровая среда; виртуальное пространство; виртуальное имущество; виртуальные игровые активы (ВИА); Roblox; Роскомнадзор; широкое (философское) понимание правосознания; цифровая личность

Для цитирования: Степанов О. А., Степанов М. М. О формировании правосознания личности в контексте использования виртуальных игровых активов // Актуальные проблемы российского права. — 2026. — Т. 21. — № 8. — С. 40–47. — DOI: 10.17803/1994-1471.2026.189.8.040-047

© Степанов О. А., Степанов М. М., 2026

* *Степанов Олег Анатольевич*, доктор юридических наук, профессор, главный научный сотрудник Центра судебного права Института законодательства и сравнительного правоведения при Правительстве Российской Федерации

Большая Черемушкинская ул., д. 34, г. Москва, Российская Федерация, 117218
soa-45@mail.ru

** *Степанов Михаил Михайлович*, кандидат юридических наук, доцент, ведущий научный сотрудник отдела теории права и междисциплинарных исследований законодательства Института законодательства и сравнительного правоведения при Правительстве Российской Федерации

Большая Черемушкинская ул., д. 34, г. Москва, Российская Федерация, 117218
stepanovtao@mail.ru

Individual Legal Consciousness Formation in the Context of the Use of Virtual Gaming Assets

Oleg A. Stepanov, Dr. Sci. (Law), Professor, Principal Research Fellow, Centre for Judicial Law of the Institute of Legislation and Comparative Law under the Government of the Russian Federation, Moscow, Russian Federation
soa-45@mail.ru

Mikhail M. Stepanov, Cand. Sci. (Law), Associate Professor, Leading Research Fellow, Department of Legal Theory and Interdisciplinary Studies of Legislation, Institute of Legislation and Comparative Law under the Government of the Russian Federation, Moscow, Russian Federation
stepanovtao@mail.ru

Abstract. The paper examines the legal conceptualization of the use of virtual in-game assets (VIAs). Such assets — including accounts, characters, weapons, equipment, cosmetic items, currency, and virtual real estate — possess substantial consumer value and may have both tangible and intangible value. Some of them may be converted into real-world money. From a legal perspective, the defining characteristic of virtual in-game assets is their economic value. It is noted that the legal dimension of the conversion process should be considered through the lens of internet users' responses to changes in the external environment arising from their interaction with one another and with that environment. Unlike other forms of virtual property, VIAs are inherently connected with online games and cannot exist independently thereof. The article draws attention to the fact that legal rules govern only a limited part of the relationships emerging online. The principal regulatory framework consists of user agreements and rules developed by the internet community itself on the basis of a multistakeholder approach. In view of the rapid development of virtual space and the emergence of metaverses, the article contends that it is appropriate to orient regulation towards moral norms, universal human values, and to use the potential of legal culture and legal consciousness.

Keywords: law; legal consciousness; digitalization; digital environment; virtual space; virtual property; virtual gaming assets; virtual gaming assets (VGAs); Roblox; Roskomnadzor; broad (philosophical) understanding of legal consciousness; digital identity

Cite as: Stepanov OA, Stepanov MM. Individual Legal Consciousness Formation in the Context of the Use of Virtual Gaming Assets. *Aktual'nye problemy rossijskogo prava*. 2026;21(8):40-47. (In Russ.). DOI: 10.17803/1994-1471.2026.189.8.040-047

С каждым годом виртуальное пространство становится всё более важным для общества. Первоначально сеть Интернет только помогала развитию различных сфер жизни общества. Однако в настоящее время цифровые технологии достигли такого уровня, что в информационной среде стала складываться альтернативная реальность со своей экономикой, культурой, образованием и пр.

Так, в Сети появилось виртуальное имущество, которое существует только в ней, обладает реальной стоимостью и может конвертироваться в реальные деньги. При этом правовая природа такого имущества или вовсе не определена, или ее определение вызывает затруднения и дискуссии в научных кругах. В настоящее время к нему относятся криптовалюта, токены и другие объекты виртуального пространства¹.

¹ Егорова М. А., Кожевина О. В. Место криптовалюты в системе объектов гражданских прав // Актуальные проблемы российского права. 2020. Т. 15. № 1. С. 81–91 ; Ситник А. А. NFT как объект правового регулирования // Актуальные проблемы российского права. 2022. Т. 17. № 12. С. 84–93 ; Аюшеева И. З. Гражданско-правовой режим объектов метавселенной, виртуальной и дополненной реальности // Актуальные проблемы российского права. 2024. Т. 19. № 12. С. 48–56.

В последние годы особую значимость приобрел такой вид виртуального имущества, как виртуальные игровые активы (далее также — ВИА)². Их ценность в современном мире определяется не столько стоимостью, которая постоянно растет, сколько количеством лиц, обладающих ими, — геймеров, а также инвесторов. По показателю «количество собственников» ВИА являются самым распространенным видом виртуального имущества. Особенность виртуальных игровых активов заключается в том, что они не только имеют реальную стоимость, но и (прежде всего) обладают нематериальной составляющей. Для геймера ВИА — это в первую очередь нематериальное благо, предмет его гордости, показатель заслуг и значимости в игровом пространстве.

О распространенности виртуальных игровых активов говорят следующие цифры. В 2024 г. общее количество геймеров в мире достигло 3,42 млрд человек, увеличившись на 4,5 %. Прогнозируется рост их числа до 3,76 млрд к 2027 г.³ Учитывая, что в конце 2024 г. население Земли насчитывало 8,126 млрд человек⁴, геймеры составляют чуть более 42 % жителей планеты. Большая часть из них играет онлайн, являясь (или потенциально являясь) участниками оборота виртуальных игровых активов.

В настоящее время к ВИА относятся: аккаунты, персонажи, оружие, снаряжение, внешние атрибуты, валюта, недвижимость и др.

В отечественной юридической науке используют различные родовые понятия, включающие указанные виды виртуальных объектов: виртуальное имущество, виртуальное игровое имущество, внутриигровое имущество, виртуальная игровая собственность и др. Однако, по мнению авторов ста-

ти, наиболее точно сущность указанных объектов отражает термин «виртуальные игровые активы». Под ними понимаются нематериальные объекты, которые имеют электронную форму, обладают экономической ценностью, возникают и существуют в виртуальном пространстве онлайн-игр.

В отличие от других видов виртуального имущества виртуальные игровые активы органически связаны с онлайн-играми и не могут существовать вне их. Другой особенностью ВИА является экономическая ценность, которая обуславливает возможность их оборота и конвертации в реальные деньги (покупки за реальные деньги). Это принципиальное отличие ВИА от других внутриигровых объектов, значительная часть из которых не является активом, не участвует в обороте и нередко просто уничтожается геймерами.

Виртуальные игровые активы обладают значительной потребительной стоимостью, имеют материальную и нематериальную ценность. Некоторые из них могут быть конвертированы в реальные деньги. Для торговли ими создаются специальные площадки, как официальные (например, Steam), так и неофициальные. Оборота ВИА, а также различные возникающие в связи с этим проблемы (кража ВИА, блокировка аккаунта с ВИА и пр.) нередко вызывают серьезные последствия, в том числе юридического характера.

Нематериальная ценность ВИА определяется тем, какую значимость они имеют в онлайн-игре и как характеризуют геймера. Иногда ВИА напрямую влияют на игровой процесс («прокачанный» персонаж, высокоуровневое оружие и снаряжение и т.д.). Иногда это просто предметы, относящиеся к внешней атрибутике (красивые, необычные, а главное — редкие скины, оружие и доспехи, одеж-

² Рожкова М. А. Цифровые активы и виртуальное имущество: как соотносится виртуальное с цифровым // Закон.ру. 2018. 13 июня. URL: https://zakon.ru/blog/2018/06/13/cifrovye_aktivy_i_virtualnoe_imuschestvo_kak_sootnositsya_virtualnoe_s_cifrovym (дата обращения: 10.03.2026).

³ Компьютерные и видеоигры (мировой рынок) // TAdviser. 2025. 29 октября. URL: [https://www.tadviser.ru/index.php/Статья:Компьютерные_и_видеоигры_\(мировой_рынок\)#.D0.9A.D0.BE.D0.BB.D0.B8.D1.87.D0.B5.D1.81.D1.82.D0.B2.D0.BE_.D0.B3.D0.B5.D0.B9.D0.BC.D0.B5.D1.80.D0.BE.D0.B2_.D0.B2_.D0.BC.D0.B8.D1.80.D0.B5_.D0.B7.D0.B0_.D0.B3.D0.BE.D0.B4_.D0.B2.D1.8B.D1.80.D0.BE.D1.81.D0.BB.D0.BE_.D0.BD.D0.B0_4.2C5.25_.D0.B8_.D0.B4.D0.BE.D1.81.D1.82.D0.B8.D0.B3.D0.BB.D0.BE_3.2C42_.D0.BC.D0.BB.D1.80.D0.B4_.D1.87.D0.B5.D0.BB.D0.BE.D0.B2.D0.B5.D0.BA](https://www.tadviser.ru/index.php/Статья:Компьютерные_и_видеоигры_(мировой_рынок)#.D0.9A.D0.BE.D0.BB.D0.B8.D1.87.D0.B5.D1.81.D1.82.D0.B2.D0.BE_.D0.B3.D0.B5.D0.B9.D0.BC.D0.B5.D1.80.D0.BE.D0.B2_.D0.B2_.D0.BC.D0.B8.D1.80.D0.B5_.D0.B7.D0.B0_.D0.B3.D0.BE.D0.B4_.D0.B2.D1.8B.D1.80.D0.BE.D1.81.D0.BB.D0.BE_.D0.BD.D0.B0_4.2C5.25_.D0.B8_.D0.B4.D0.BE.D1.81.D1.82.D0.B8.D0.B3.D0.BB.D0.BE_3.2C42_.D0.BC.D0.BB.D1.80.D0.B4_.D1.87.D0.B5.D0.BB.D0.BE.D0.B2.D0.B5.D0.BA) (дата обращения: 10.03.2026).

⁴ Население Земли // TAdviser. 2025. 5 сентября. URL: https://www.tadviser.ru/index.php/Статья:Население_Земли (дата обращения: 10.03.2026).

да, средства передвижения, питомцы и пр.). Большую роль в определении ценности ВИА играет способ их получения: стоимость (в реальных деньгах или внутриигровой валюте) на внутреннем аукционе или специализированной площадке (если их можно покупать-продавать); редкость дропа (лута); время и внутриигровые ресурсы, потраченные на их получение. Наряду с внутриигровыми достижениями ВИА определяют отношение к геймеру, его статус среди других игроков.

С точки зрения права главной характеристикой ВИА является их материальная ценность (стоимость). Например, глобальный рынок скинов Counter-Strike в 2025 г. составил 5,8 млрд долл. При этом покупатели рассматривают их не только как игровую косметику, но и как инструмент инвестиций и спекуляций⁵.

В ходе проведения исследования по оценке стоимости и востребованности почти 5 тыс. уникальных скинов в игре Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) с 2013 по 2024 г. на торговой площадке Steam выяснилось, что эти виртуальные предметы явились одним из самых эффективных активов с точки зрения соотношения риска и доходности, которая достигает 41,2 % годовых. Средняя цена скина CS:GO за рассматриваемый период составила 155 долл., а самый дорогой из них был оценен почти в 4 тыс. долл. В среднем каждый скин покупался и продавался 800 раз в месяц⁶.

В то же время, как показала практика, на оборот скинов CS:GO влияют рыночные законы —

наряду с периодами подъема их цены случаются спады. Главная особенность заключается в том, что волатильность данного рынка определяется в первую очередь политикой компании-разработчика. Из-за этого в конце 2025 г. после обвала рынка скинов для Counter Strike 2 в Китае начались самоубийства среди геймеров, причина которых связана с выпуском обновления, упростившего получение редких скинов. В итоге экономика игры, по оценкам экспертов, рухнула на 3 млрд долл., а геймеры и инвесторы потеряли значительные суммы⁷.

Продажа виртуальных игровых активов осуществляется не только в CS:GO, но и в других онлайн-играх⁸. Однако не все их можно приобрести на официальных сайтах, во внутриигровом пространстве или на специализированных торговых площадках. Поэтому продажа ВИА активно ведется самими пользователями, при этом зачастую нарушаются запреты, установленные разработчиками игр. Некоторые из совершаемых теневых сделок становятся широко известными, показывая, какую реальную стоимость могут иметь виртуальные объекты. Например, в 2007 г. один из игроков в игре World of Warcraft купил аккаунт с высокоуровневым персонажем, имеющим уникальную экипировку, за 7 тыс. евро (9,7 тыс. долл.)⁹. В той же игре в России в 2019 г. продавался аккаунт за 6 млн руб.¹⁰ А в игре World of Tanks на продажу был выставлен аккаунт за 2,7 тыс. долл.¹¹

⁵ Counter-Strike // TAdviser. URL: https://www.tadviser.ru/index.php/Продукт:Counter-Strike#.D0.9E.D0.B1.D1.8A.D0.B5.D0.BC_.D1.80.D1.8B.D0.BD.D0.BA.D0.B0_.D1.81.D0.BA.D0.B8.D0.BD.D0.BE.D0.B2_.D0.B4.D0.BB.D1.8F_Counter-Strike_.D0.B4.D0.BE.D1.81.D1.82.D0.B8.D0.B3_.D1.80.D0.B5.D0.BA.D0.BE.D1.80.D0.B4.D0.BD.D1.8B.D1.85_.245.2C8_.D0.BC.D0.BB.D1.80.D0.B4 (дата обращения: 10.03.2026).

⁶ Dobrynskaya V., Strelnikov V. Videogame Attributes as Alternative Investments // URL: <https://ssrn.com/abstract=5209656> (дата обращения: 10.03.2026).

⁷ Counter-Strike.

⁸ Сайт компании Blizzard Entertainment. URL: <https://www.blizzard.com/ru-ru/> (дата обращения: 10.03.2026).

⁹ Russell. Почти \$ 10 000 за персонажа World of Warcraft // Playground. 2007. 20 сентября. URL: https://www.playground.ru/world_of_warcraft/news/pochti_10_000_zh_personazha_world_of_warcraft-418293 (дата обращения: 10.03.2026).

¹⁰ Красноярец продает аккаунт в WoW за 6 миллионов рублей // 7 канал Красноярск. 2019. 13 августа. URL: <https://trk7.ru/news/99287.html#:~:text=Цена%лота%-%6%миллионов%рублей,а%также%паритетных%косметических%вещей> (дата обращения: 10.03.2026).

¹¹ Плюхин С. Десяток танков за \$ 50. Onliner.by побывал на черном рынке аккаунтов World of Tanks // Onliner.by. 2016. 28 марта. URL: <https://tech.onliner.by/2016/03/28/kupi-tank> (дата обращения: 10.03.2026).

Несмотря на распространенность и значительную стоимость виртуальных игровых активов, в отечественном законодательстве их правовая природа до сих пор не определена. В юридическом сообществе по этому поводу сложилось несколько точек зрения. Так, еще несколько лет назад доминировало мнение, что право не регулирует отношения, связанные с ВИА, а возникающие конфликты должны решаться на основе правил игры и соглашений с конечными пользователями. Отечественная правоприменительная практика до недавнего времени формировалась в рамках именно этого подхода, отказывая собственникам виртуальных игровых активов в защите их прав. Между тем стремительный рост значения ВИА в России в течение последних двух десятилетий, обусловленный кратным увеличением количества геймеров и стоимости приобретаемых ими внутриигровых объектов, привел к осознанию того, что отношения, возникающие в силу существования ВИА, так же как и иные отношения, касающиеся виртуального имущества, должны быть урегулированы правом¹².

В настоящее время в отечественной юридической науке высказываются различные точки зрения относительно правовой природы виртуальных игровых активов. Например, предлагается признать их вещами и распространить на них действие положений вещного права; рассматривать ВИА в контексте развития института цифровых прав; приравнять их к цифровым финансовым активам (криптовалюты, токены); признать виртуальные игровые активы результатом интеллектуальной деятельности.

По мнению авторов статьи, наиболее перспективным является взгляд на ВИА как на иное имущество в соответствии со ст. 128 ГК РФ. Данный подход не только максимально точно отражает сущность виртуальных игровых активов

как цифровых объектов, находящихся в Сети, но и не требует разработки объемного самостоятельного регулирования. Это тем более важно, что имеющийся в настоящее время в отечественном гражданско-правовом поле пробел затрудняет регламентацию отношений, связанных с ВИА, другими отраслями права, формирование единой и непротиворечивой правоприменительной практики, а в итоге — юридическую защиту прав владельцев виртуальных игровых активов.

Ввиду того что в России правовая природа виртуальных игровых активов не определена и в то же время динамично формируется соответствующая правоприменительная практика, исследование особенностей оборота ВИА с точки зрения права весьма актуально. При этом нужно разделять особенности правового регулирования отношений в реальном и в виртуальном мире, поскольку в Сети нормы права регламентируют лишь небольшую их часть — присутствие и роль права здесь в целом ограничены. Базу регулирования отношений составляют пользовательские соглашения и правила, сформулированные самим интернет-сообществом на основе мультистейкхолдеризма, т.е. в виртуальном пространстве способы правового принуждения субъектов к правомерному и адекватному поведению существенно ограничены¹³.

Необходимо учитывать, что развитие законодательства, которое по своей природе консервативно, отстает от динамично изменяющихся общественных отношений, в том числе и в виртуальном пространстве. Вместе с тем не вызывает сомнений, что совершенствование технологий — важный фактор, инициирующий развитие механизма правового регулирования¹⁴.

Таким образом, существующая система социальных регуляторов, ядром которой является право, в настоящее время не способна в полной

¹² Суханов Е. А. О гражданско-правовой природе «цифрового имущества» // Вестник гражданского права. 2021. Т. 21. № 6. С. 7–29.

¹³ Степанов О. А., Степанов М. М. О правовом реагировании на последствия поведения личности в виртуальном пространстве // Правоприменение. 2024. Т. 8. № 1. С. 24–33.

¹⁴ Хабриева Т. Я. Право в реалиях технологической революции : монография. М. : Норма ; Инфра-М, 2025 ; Она же. Правовые очерки технологической революции : монография. М. : Норма ; Инфра-М ; Российская академия наук, 2025.

мере справиться с задачей регламентации отношений, возникающих в Сети.

Поведение субъекта в виртуальном пространстве в известной мере определяется его общей и правовой культурой, которая обуславливает законопослушный и адекватный образ действий. Но основную роль здесь играет правосознание, которое непосредственно влияет на выбор лицом того или иного варианта поведения.

Важно отметить, что правовое сознание формируется только в реальном мире, где действует право, имеются правовые институты, осуществляется правовое воспитание личности. Однако инструменты и способы воздействия на личность в Сети с целью формирования ее правосознания и правовой культуры весьма скудны, а результаты такого воздействия минимальны. Поэтому в современных условиях уровень развития правовой культуры и правосознания субъекта — участника отношений в Сети определяется характеристиками, сформированными у него в реальном мире.

Поскольку в настоящее время развитие социума всё чаще характеризуется термином «антропологический переход» («большой антропологический переход», «глобальный антропологический переход», «антропологический цивилизационный переход»)¹⁵, то вне зависимости от понимания его содержания во всех подходах к рассматриваемому явлению отмечаются: изменение когнитивных способностей современного человека, развитие у него клипового мышления (клипового сознания); трансформация культурного кода и форм социальности, вплоть до социальной деграда-

ции; утрата морально-нравственных качеств, прежде всего эмпатии и сочувствия. Одним из результатов антропологического перехода стала негативная трансформация правосознания личности, обусловленная существованием неверных взглядов, идей, теорий о справедливом и несправедливом, законном и незаконном, правовом идеале¹⁶. В результате этого пользователь Сети нередко совершает в реальном мире правонарушения, связанные с ВИА, а также деяния, которые расцениваются в цифровом мире лишь как возможные отклонения от принятых там правил поведения из-за вседозволенности, безнаказанности, эгоизма, агрессии и пр.

Это порождается анонимностью субъекта и сложностью привлечения его к ответственности в виртуальном пространстве, которое представляет собой достаточно токсичную и стрессовую среду. Возможно, в дальнейшем при поэтапном преобразовании виртуального пространства в метавселенные поведение субъектов будет более жестко регламентироваться. При этом существующие там правила поведения будут основаны на нормах морали и права (во всяком случае, хочется на это надеяться).

Таким образом, в современных условиях ВИА допустимо рассматривать в качестве особого вида виртуального имущества, ценность которого с каждым годом увеличивается. Регулирование связанных с ним отношений и их защита приобретают в России особую актуальность, так как их правовая составляющая пока еще не является релевантной сложившимся в Сети отношениям. Особую актуальность здесь

¹⁵ Сомова И. Ю., Ипатова К. С., Амельченко А. Я. Биоцифровая конвергенция как инструмент трансгуманизма: методы и цели антропологического перехода // Мир науки. Социология, филология, культурология. 2023. Т. 14. № 3. URL: <https://sfk-mn.ru/PDF/04SCSK323.pdf>; Аршинов В. И., Буданов В. Г. Сетевые информационные революции и большой антропологический переход: эволюционный аспект // Сложность. Разум. Постнеклассика. 2020. № 4. С. 40–51; Киселев А. Ф., Лубков А. В., Пахомов Н. Н. Образование в перспективе глобального антропологического перехода (педагогическая утопия для XXI века) // Высшее образование сегодня. 2019. № 3. С. 76–83; Кашкин С. Ю. Право в условиях антропологического цивилизационного перехода в цифровое общество // Вестник Российского нового университета. Серия «Человек и общество». 2024. № 4. С. 85–96.

¹⁶ Бернацкий Г. Г. Деформированное правосознание: пути возникновения и преодоления // Вестник Воронежского государственного университета. Серия «Право». 2025. № 1 (60). С. 43.

приобретает анализ использования всех имеющихся средств, способных позитивно повлиять на поведение субъекта в виртуальном пространстве¹⁷. Ввиду интенсивного развития метавселенных допустима ориентация на нормы

морали, общечеловеческие ценности, а также использование потенциала правовой культуры и правосознания. Опыт функционирования таких метавселенных, как Second Life¹⁸, The Sandbox¹⁹, Decentraland²⁰, это подтверждает.

БИБЛИОГРАФИЯ

1. Аршинов В. И., Буданов В. Г. Сетевые информационные революции и большой антропологический переход: эволюционный аспект // Сложность. Разум. Постнеклассика. — 2020. — № 4. — С. 40–51.
2. Аюшеева И. З. Гражданско-правовой режим объектов метавселенной, виртуальной и дополненной реальности // Актуальные проблемы российского права. — 2024. — Т. 19. — № 12. — С. 48–56.
3. Бернацкий Г. Г. Деформированное правосознание: пути возникновения и преодоления // Вестник Воронежского государственного университета. Серия «Право». — 2025. — № 1 (60). — С. 43–51.
4. Егорова М. А., Кожевина О. В. Место криптовалюты в системе объектов гражданских прав // Актуальные проблемы российского права. — 2020. — Т. 15. — № 1. — С. 81–91.
5. Кашкин С. Ю. Право в условиях антропологического цивилизационного перехода в цифровое общество // Вестник Российского нового университета. Серия «Человек и общество». — 2024. — № 4. — С. 85–96.
6. Киселев А. Ф., Лубков А. В., Пахомов Н. Н. Образование в перспективе глобального антропологического перехода (педагогическая утопия для XXI века) // Высшее образование сегодня. — 2019. — № 3. — С. 76–83.
7. Рожкова М. А. Цифровые активы и виртуальное имущество: как соотносится виртуальное с цифровым // Закон.ру. 2018. 13 июня. — URL: https://zakon.ru/blog/2018/06/13/cifrovye_aktivy_i_virtualnoe_imuschestvo_kak_sootnositsya_virtualnoe_s_cifrovym.
8. Ситник А. А. NFT как объект правового регулирования // Актуальные проблемы российского права. — 2022. — Т. 17. — № 12. — С. 84–93.
9. Сомова И. Ю., Ипатова К. С., Амелеченко А. Я. Биоцифровая конвергенция как инструмент трансгуманизма: методы и цели антропологического перехода // Мир науки. Социология, филология, культурология. — 2023. — Т. 14. — № 3. — URL: <https://sfk-mn.ru/PDF/04SCSK323.pdf>.
10. Степанов О. А., Степанов М. М. О правовом реагировании на последствия поведения личности в виртуальном пространстве // Правоприменение. — 2024. — Т. 8. — № 1. — С. 24–33.
11. Степанов О. А., Степанов М. М. О цифровой идентичности человека в виртуальном пространстве // Российская юстиция. — 2025. — № 10. — С. 30–35.
12. Суханов Е. А. О гражданско-правовой природе «цифрового имущества» // Вестник гражданского права. — 2021. — Т. 21. — № 6. — С. 7–29.
13. Хабриева Т. Я. Право в реалиях технологической революции : монография. — М. : Норма ; Инфра-М, 2025. — 168 с.
14. Хабриева Т. Я. Правовые очерки технологической революции : монография. — М. : Норма ; Инфра-М ; Российская академия наук, 2025. — 144 с.

¹⁷ Степанов О. А., Степанов М. М. О цифровой идентичности человека в виртуальном пространстве // Российская юстиция. 2025. № 10. С. 30–35 ; Stepanov O. A., Stepanov M. M. On digital identification of actions personality // State and Law. 2024. No. 7. P. 205–210.

¹⁸ Официальный сайт Second Life. URL: <https://secondlife.com/> (дата обращения: 10.03.2026).

¹⁹ Официальный сайт The Sandbox. URL: <https://www.sandbox.game/en/> (дата обращения: 10.03.2026).

²⁰ Официальный сайт Decentraland. URL: <https://decentraland.org/> (дата обращения: 10.03.2026).

15. Dobrynskaya V., Strelnikov V. Videogame Attributes as Alternative Investments // URL: <https://ssrn.com/abstract=5209656>.
16. Stepanov O. A., Stepanov M. M. On digital identification of actions personality // State and Law. — 2024. — No. 7. — P. 205–210.

Материал поступил в редакцию 12 февраля 2026 г.

REFERENCES (TRANSLITERATION)

1. Arshinov V. I., Budanov V. G. Setevye informatsionnye revolyutsii i bolshoy antropologicheskiy perekhod: evolyutsionnyy aspekt // Slozhnost. Razum. Postneklassika. — 2020. — № 4. — S. 40–51.
2. Ayusheeva I. Z. Grazhdansko-pravovoy rezhim obektov metavselennoy, virtualnoy i dopolnennoy realnosti // Aktual'nye problemy rossiyskogo prava. — 2024. — T. 19. — № 12. — S. 48–56.
3. Bernatskiy G. G. Deformirovannoe pravosoznanie: puti vozniknoveniya i preodoleniya // Vestnik Voronezhskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya «Pravo». — 2025. — № 1 (60). — S. 43–51.
4. Egorova M. A., Kozhevina O. V. Mesto kriptovalyuty v sisteme obektov grazhdanskikh prav // Aktual'nye problemy rossiyskogo prava. — 2020. — T. 15. — № 1. — S. 81–91.
5. Kashkin S. Yu. Pravo v usloviyakh antropologicheskogo tsivilizatsionnogo perekhoda v tsifrovoe obshchestvo // Vestnik Rossiyskogo novogo universiteta. Seriya «Chelovek i obshchestvo». — 2024. — № 4. — S. 85–96.
6. Kiselev A. F., Lubkov A. V., Pakhomov N. N. Obrazovanie v perspektive globalnogo antropologicheskogo perekhoda (pedagogicheskaya utopiya dlya XXI veka) // Vysshee obrazovanie segodnya. — 2019. — № 3. — S. 76–83.
7. Rozhkova M. A. Tsifrovye aktivy i virtualnoe imushchestvo: kak sootnositsya virtualnoe s tsifrovym // Zakon.ru. 2018. 13 iyunya. — URL: https://zakon.ru/blog/2018/06/13/cifrovy_e_aktivy_i_virtualnoe_imushchestvo_kak_sootnositsya_virtualnoe_s_cifrovym.
8. Sitnik A. A. NFT kak obekt pravovogo regulirovaniya // Aktual'nye problemy rossiyskogo prava. — 2022. — T. 17. — № 12. — S. 84–93.
9. Somova I. Yu., Ipatova K. S., Amelchenko A. Ya. Biotsifrovaya konvergentsiya kak instrument transgumanizma: metody i tseli antropologicheskogo perekhoda // Mir nauki. Sotsiologiya, filologiya, kulturologiya. — 2023. — T. 14. — № 3. — URL: <https://sfk-mn.ru/PDF/04SCSK323.pdf>.
10. Stepanov O. A., Stepanov M. M. O pravovom reagirovanii na posledstviya povedeniya lichnosti v virtualnom prostranstve // Pravoprimenenie. — 2024. — T. 8. — № 1. — S. 24–33.
11. Stepanov O. A., Stepanov M. M. O tsifrovoy identichnosti cheloveka v virtualnom prostranstve // Rossiyskaya yustitsiya. — 2025. — № 10. — S. 30–35.
12. Sukhanov E. A. O grazhdansko-pravovoy prirode «tsifrovogo imushchestva» // Vestnik grazhdanskogo prava. — 2021. — T. 21. — № 6. — S. 7–29.
13. Khabrieva T. Ya. Pravo v realiyakh tekhnologicheskoy revolyutsii: monografiya. — M.: Norma; Infra-M, 2025. — 168 s.
14. Khabrieva T. Ya. Pravovye ocherki tekhnologicheskoy revolyutsii: monografiya. — M.: Norma; Infra-M; Rossiyskaya akademiya nauk, 2025. — 144 s.
15. Dobrynskaya V., Strelnikov V. Videogame Attributes as Alternative Investments // URL: <https://ssrn.com/abstract=5209656>.
16. Stepanov O. A., Stepanov M. M. On digital identification of actions personality // State and Law. — 2024. — No. 7. — P. 205–210.