

**ИЛЬИЧЁВ**  
Станислав Алексеевич

бакалавриат, Российский государственный  
университет правосудия имени В.М. Лебедева  
(Москва, Россия),  
[ilyichovsa@gmail.com](mailto:ilyichovsa@gmail.com)

## ВИРТУАЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ TEAM FORTRESS 2: ПРОБЛЕМЫ ГРАЖДАНСКО-ПРАВОВОЙ КВАЛИФИКАЦИИ

### Научный руководитель:

Бедретдинова Валерия  
Валерьевна

### Рецензент:

Ковригина Екатерина  
Сергеевна

Статья поступила: 18.04.2026;

Принята к публикации: 27.06.2026;

Размещена в сети: 27.06.2026.

**Аннотация.** Статья посвящена правовой природе виртуальных игровых предметов на примере Team Fortress 2. Цель — оценить применимость существующих правовых режимов к виртуальному игровому имуществу. На основе формально-юридического и сравнительно-правового методов, а также казуистического анализа инцидента «Crate Depression» 2019 года исследуются три конкурирующих подхода: лицензионный, сервисный и вещно-правовой. Делается вывод о невозможности адекватной квалификации виртуальных предметов в рамках действующего законодательства; формулируются предложения de lege ferenda.

**Ключевые слова:** виртуальное имущество, игровые предметы, гражданско-правовая квалификация, объекты гражданских прав, лицензионный договор, лутбокс, цифровой актив, Team Fortress 2

**Для цитирования:** Ильичёв С. А. Виртуальные предметы Team Fortress 2: проблемы гражданско-правовой квалификации // StudArctic Forum. 2026. Т. 11, № 2. С. 113–119.

Индустрия компьютерных игр является одной из наиболее быстрорастущих сфер высоких технологий. По данным, приводимым в работе Н.Ю. Андреева, В.В. Архипова и других авторов, ещё в 2018 году объём мировой игровой индустрии оценивался в 144 млрд долларов, а темпы роста в России в 2020 году достигали 30 % [Андреев: 83]. При этом, как отмечает В.И. Фатхи, объём рынка виртуальных внутриигровых предметов в 2022 году оценивался в 4 млрд долларов, российского сегмента — в 450 млн долларов [Фатхи: 114]. Вместе с тем правовой статус виртуального игрового имущества в России законодательно не урегулирован, что порождает неоднородную правоприменительную практику и оставляет пользователей фактически незащищёнными.

Особый исследовательский интерес представляет игра Team Fortress 2 (далее — TF2), выпущенная компанией Valve Corporation в 2007 году. TF2 стала первой игрой, предметы которой были размещены на площадке Steam Community Market в 2012 году. За почти два десятилетия существования в игре сложилась уникальная экономическая система с собственной «валютой» (Refined Metal и Mann Co. Supply Crate Key), многоуровневой иерархией предметов по редкости (Unique, Strange, Unusual, Australium) и развитой сторонней торговой инфраструктурой. Рекордная цена отдельного предмета TF2 — шапки Burning Flames Team Captain — составила 19 349 долларов.

Несмотря на значительную экономическую ценность таких объектов, их правовая

природа остаётся дискуссионной. Как справедливо отмечает Н.А. Смирнова, «в настоящее время законодательного понятия "игровое имущество" не существует» [Смирнова: 492]. Целью данной статьи является анализ конкурирующих подходов к квалификации виртуальных игровых предметов в российском гражданском праве и оценка их применимости на материале TF2. Для достижения указанной цели поставлены следующие задачи:

- 1) проанализировать соответствие виртуальных игровых предметов существующим категориям объектов гражданских прав по ст. 128 Гражданского Кодекса Российской Федерации (ГК РФ);
- 2) систематизировать доктринальные и судебные подходы к квалификации виртуального игрового имущества;
- 3) на материале инцидента «Crate Depression» 2019 года исследовать механизм реализации прав пользователей при одностороннем изменении условий правообладателем;
- 4) определить направления совершенствования правового регулирования виртуального игрового имущества.

Методологическую основу исследования составляют формально-юридический метод, метод сравнительно-правового анализа, а также казуистический метод — детальный разбор инцидента «Crate Depression» 2019 года в TF2 как модели правового конфликта между пользователем и правообладателем.

\* \* \* \* \*

Статья 128 ГК РФ<sup>1</sup> относит к объектам гражданских прав вещи, иное имущество (в том числе имущественные права, цифровые права), результаты работ и оказание услуг, охраняемые результаты интеллектуальной деятельности и нематериальные блага. Попытка квалифицировать виртуальные предметы TF2 в рамках данного перечня наталкивается на ряд затруднений.

Во-первых, виртуальные предметы не являются вещами в классическом понимании — они нематериальны и не могут быть объектом физического обладания. Как подчёркивает В.И. Фатхи, виртуальное игровое имущество представляет собой «цифровой актив, имеющий экономический эквивалент, однако при этом представляющий собой "иллюзию имущества"» [Фатхи: 115]. Во-вторых, они не тождественны цифровым правам в смысле ст. 141.1 ГК РФ, поскольку существуют вне распределённого реестра и не закреплены в информационной системе. В-третьих, игра как программа для ЭВМ является объектом интеллектуальной собственности, и все её элементы, включая предметы инвентаря, формально принадлежат правообладателю — Valve Corporation<sup>2</sup>.

Вместе с тем экономика TF2 демонстрирует признаки, свойственные именно имущественным отношениям. Игровой предмет обладает исключительностью (один предмет закреплён за одним аккаунтом), постоянством (предмет сохраняется между игровыми сессиями), обмениваемостью (предмет может быть передан другому игроку через систему торговли Steam). Эти признаки в TF2 реализуются в полной мере: игрок может крафтить (создавать) новые предметы из существующих, обменивать их на сторонних площадках (Backpack.tf, Marketplace.tf) и продавать за реальные деньги.

Отдельного внимания заслуживает внутриигровая валютная система TF2. Два оружия комбинируются в один Scrap Metal, три Scrap Metal — в Reclaimed Metal, три Reclaimed — в Refined Metal. Ключ Mann Co. Supply Crate Key, приобретаемый за 2,50 доллара в магазине Valve, служит стабильной «расчётной единицей» — все предметы на торговых площадках оцениваются в ключах. Фактически перед нами параллельная денежная система, существующая вне правового поля.

В доктрине и судебной практике сложилось несколько конкурирующих подходов к

определению правовой природы виртуального игрового имущества. По мнению Н.В. Гаразовской, «в Российской Федерации суды придерживаются трёх основных подходов: 1) отношения по поводу игровых объектов подпадают под нормы, регулирующие оказание услуг; 2) игровое имущество определяется в качестве части программного кода; 3) отношения рассматриваются в контексте законодательства об азартных играх» [Гаразовская: 279].

Данный подход нашёл закрепление в деле ООО «Мейл.Ру Геймз» к ФНС, в котором суд признал, что предоставление виртуального имущества в игре является договором оказания платных услуг, что в 2015 году было поддержано Верховным Судом РФ [Гаразовская: 279]. Применительно к TF2 это означало бы, что покупка ключа за 2,50 доллара — это оплата услуги по «организации игрового процесса». Вместе с тем, указанный механизм не распространяется на случаи возникновения спора непосредственно между самими игроками, а также не объясняет природу вторичного рынка, где предметы TF2 перепродаются без участия Valve.

Согласно позиции ФНС, выраженной в Письме от 23 января 2017 года<sup>3</sup>, «игра является программой для ЭВМ и представляет собой совокупность данных, команд и порождаемых ею аудиовизуальных отображений», а покупка виртуальных предметов — предоставление неисключительной лицензии. Пользовательское соглашение Steam (Steam Subscriber Agreement)<sup>4</sup> прямо закрепляет, что пользователь не приобретает права собственности на контент, а получает лишь лицензию на его использование. Однако лицензионная конструкция не объясняет, почему «лицензия» на шапку Burning Flames Team Captain стоит 19 349 долларов, торгуется на вторичном рынке и обладает свойствами, характерными для индивидуально-определённой вещи.

Ряд судов применяет к спорам об игровом имуществе ст. 1062 ГК РФ<sup>5</sup>, исключаящую судебную защиту требований, связанных с организацией игр или участием в них. Н.В. Гаразовская обоснованно критикует подобный подход: «Рассмотренный подход судов является неконструктивным, поскольку он освобождает государство от принятия норм, регулирующих отношения по поводу игрового имущества. Подобная практика влечёт увеличение неразрешённых споров, а также полную незащищённость пользователей» [Гаразовская: 283]. Применительно к TF2 абсурдность данного подхода проявляется особенно ярко: игрок, потративший реальные деньги на ключи и получивший в результате открытия ящика ценный предмет, лишается судебной защиты на том основании, что его действия квалифицируются как «участие в игре».

Ни один из описанных подходов не даёт удовлетворительного ответа на вопрос о правовой природе виртуальных предметов TF2. В.И. Фатхи точно характеризует итоговое положение: «в отношении виртуального игрового имущества как иллюзии имущества у пользователя игры возникает иллюзия права собственности или же право квазисобственности» [Фатхи: 116].

25 июля 2019 года в TF2 произошёл инцидент, получивший название «Crate Depression»<sup>6</sup>. В результате обновления ряд старых ящичков (Supply Crate) стал гарантированно выдавать предметы качества Unusual — при нормальном шансе менее 1 %. Рынок отреагировал мгновенно: цены на ящички выросли с 0,03 до 10–15 долларов, а стоимость Unusual-шапок, ранее продававшихся за сотни долларов, обрушилась до 5–10 долларов.

Valve отреагировала в течение суток: отключила открытие затронутых ящичков, заблокировала торговлю всеми Unusual-предметами из «сбойных» ящичков и приступила к разработке решения. Через неделю компания объявила, что первый Unusual-предмет,

полученный каждым аккаунтом, станет торгуемым, а все последующие будут навсегда заблокированы для торговли. Игрокам, не желающим хранить заблокированные предметы, был предложен полный возврат стоимости ключей и ящиков, приобретённых в период существования ошибки, связанной с выдачей предметов.

С правовой точки зрения данный инцидент демонстрирует фундаментальную проблему: Valve выступила одновременно как сторона договора, «регулятор» рынка и «арбитр» спора. Компания в одностороннем порядке ограничила оборот предметов, за которые игроки заплатили реальные деньги. Как отмечает В.И. Фатхи, «правообладатель превращается в обладателя монопольного права установления правил поведения в виртуальном пространстве игры, в единоличного представителя виртуальной власти, который самостоятельно устанавливает и исполняет обязательные для пользователя игры правила» [Фатхи: 117].

При этом действия Valve формально не нарушают условий Steam Subscriber Agreement, поскольку пользователь изначально соглашается на отсутствие права собственности на контент. Однако возникает вопрос о применимости законодательства о защите прав потребителей к подобным ситуациям. Игрок, заплативший реальные деньги за ключ, вправе ожидать определённого результата. Блокировка полученного предмета без вины пользователя по существу является односторонним изменением условий договора, что ставит под сомнение баланс прав сторон.

Проблема квалификации виртуальных предметов приобретает дополнительную остроту в контексте уголовного права. Мошенничество со скинами и игровыми предметами является распространённым явлением в экосистеме TF2 и других игр Valve. Как отмечает В.В. Хилюта, «в настоящее время можно вести речь о праве собственности на виртуальное имущество, которое отличается от материального лишь отсутствием вещной формы в реальном мире» [Хилюта: 69]. Вместе с тем существующие механизмы защиты недостаточны. Таким образом, при неправомерном завладении виртуальным имуществом его возврат законному владельцу возможен исключительно техническими средствами — путём лишения несанкционированного пользователя доступа и восстановления такого доступа правомочному лицу посредством внесения изменений в программный код.

В.В. Хилюта предлагает радикальное решение: вывести нематериальные блага за пределы предмета хищения и выделить новую группу преступлений — «преступления против оборота объектов гражданских прав» [Хилюта: 80]. Применительно к TF2 это представляется обоснованным: кража Unusual-шапки стоимостью в несколько тысяч долларов посредством фишинга или социальной инженерии причиняет реальный имущественный ущерб, однако квалификация такого деяния по действующему УК РФ остаётся проблематичной.

Ключевым элементом экономики TF2 является механика открытия ящиков (Supply Crate). Игрок приобретает ключ за 2,50 доллара и получает случайный предмет, стоимость которого варьируется от нескольких центов до тысяч долларов. Н.Ю. Андреев, В.В. Архипов и соавторы квалифицируют лутбоксы как «беспроигрышную лотерею» и указывают, что «сходство нескольких элементов указывает на то, что всегда существует риск превращения компьютерной игры в азартную» [Андреев: 90].

В TF2 данная проблема усугубляется тем, что получаемые из ящиков предметы имеют рыночную стоимость на Steam Community Market. Это создаёт цепочку: реальные деньги → ключ → случайный предмет → продажа на рынке → возврат в реальные деньги (через баланс Steam). Фактически мы наблюдаем схему, при которой исход зависит от случая, а результат имеет денежное выражение — что близко к легальному определению азартной игры. Ряд европейских юрисдикций (Бельгия, Нидерланды) уже квалифицировали подобные

механики как азартные игры и потребовали их удаления или раскрытия вероятностей<sup>7</sup>.

Анализ проблемы виртуального имущества в контексте TF2 позволяет предложить ряд направлений развития правового регулирования. Во-первых, представляется необходимым законодательное закрепление понятия «виртуальное игровое имущество» как нематериального объекта, обладающего экономической ценностью и существующего в рамках компьютерной программы. Данный объект не вписывается ни в категорию вещей, ни в категорию цифровых прав, что требует формирования специального правового режима — по аналогии с тем, как это было сделано для цифровых финансовых активов. Постановление Конституционного Суда РФ от 20 января 2026 года № 2-П<sup>8</sup> зафиксировало проблему «незавершённости правового регулирования виртуальных активов» в контексте цифровой валюты — та же логика применима и к игровому имуществу.

Во-вторых, необходимо нормативное регулирование содержания пользовательских соглашений в части виртуального имущества, приобретённого за реальные деньги. Как обосновывает В.И. Фатхи, «если законодатель не может признать право собственности на виртуальное игровое имущество, то следует уделить внимание законодательному закреплению условий пользовательского/лицензионного соглашения с позиции соблюдения прав пользователя как потребителя» [Фатхи: 118].

В-третьих, механика лутбоксов требует отдельного регулирования: как минимум — обязательного раскрытия вероятностей получения предметов разной редкости, как максимум — распространения на них норм о лотереях или азартных играх при наличии возможности конвертации результата в реальные деньги.

\* \* \* \* \*

Проведённое исследование позволяет сделать следующие выводы. Виртуальные предметы в TF2 обладают экономической ценностью, индивидуальной определённостью и участвуют в рыночном обороте, однако не находят адекватного места в системе объектов гражданских прав, предусмотренной ст. 128 ГК РФ. Ни лицензионная модель, ни квалификация через договор оказания услуг, ни отнесение к играм и пари по ст. 1062 ГК РФ не обеспечивают должной защиты прав пользователей.

Инцидент «Crate Depression» 2019 года наглядно продемонстрировал, что правообладатель обладает фактической монополией на регулирование оборота виртуальных предметов, что несовместимо с принципом баланса интересов сторон. Уголовно-правовая защита виртуального имущества также остаётся фрагментарной и нуждается в системном пересмотре.

Представляется, что назрела необходимость формирования специального правового режима для виртуального игрового имущества, учитывающего его нематериальную природу, зависимость от правообладателя и одновременно реальную экономическую ценность. Опыт TF2 с её развитой торговой экосистемой, внутриигровой «валютой» и рекордными ценами на отдельные предметы убедительно показывает, что игнорирование данной проблемы законодателем более не является допустимым.

### Примечания

<sup>1</sup> Российская Федерация. Законы. Гражданский кодекс Российской Федерации. Часть первая: Федер. закон № 51-ФЗ: принят Государственной Думой 21 октября 1994 года: подписан 30 ноября 1994 года // «КонсультантПлюс»: сайт. URL: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_5142/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_5142/) (дата обращения: 10.03.2026).

<sup>2</sup> Российская Федерация. Законы. Гражданский кодекс Российской Федерации. Часть четвёртая: Федер. закон № 230-ФЗ: принят Государственной Думой 24 ноября 2006 года: одобрен Советом Федерации 8 декабря 2006 года. Ст. 1225, 1259, 1261 // «КонсультантПлюс»: сайт. URL: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_64629/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_64629/) (дата обращения: 10.03.2026).

<sup>3</sup> Российская Федерация. Федеральная налоговая служба. Письмо ФНС России от 23 января 2017 года № СД-4-3/988@ // «КонтурНорматив»: сайт. URL: <https://normativ.kontur.ru/document?moduleId=8&documentId=418415> (дата обращения: 10.03.2026).

<sup>4</sup> Steam Subscriber Agreement. URL: [https://store.steampowered.com/subscriber\\_agreement/](https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/) (дата обращения: 10.03.2026) (дата обращения: 10.03.2026).

<sup>5</sup> Российская Федерация. Законы. Гражданский кодекс Российской Федерации. Часть вторая: Федер. закон № 14-ФЗ: принят Государственной Думой 22 декабря 1995 года; подписан 26 января 1996 года. Ст. 1062 // «КонсультантПлюс»: сайт. URL: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_9027/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_9027/) (дата обращения: 10.03.2026).

<sup>6</sup> The Crate Depression of 2019 // Team Fortress 2 Official Blog. 02.08.2019. URL: <https://www.teamfortress.com/post.php?id=53025> (дата обращения: 10.03.2026)

<sup>7</sup> Kansspelautoriteit (Netherlands Gaming Authority). Study into loot boxes: A treasure or a burden? // Wayback Machine: Internet Archive. 10 April 2018. URL: [https://web.archive.org/web/20190503232356/https://kansspelautoriteit.nl/publish/library/6/onderzoek\\_naar\\_loot\\_boxes\\_-\\_een\\_buit\\_of\\_een\\_last\\_-\\_nl.pdf](https://web.archive.org/web/20190503232356/https://kansspelautoriteit.nl/publish/library/6/onderzoek_naar_loot_boxes_-_een_buit_of_een_last_-_nl.pdf) (дата обращения: 21.05.2026).

<sup>8</sup> Российская Федерация. Конституционный Суд. Постановление от 20 января 2026 года № 2-П // «КонсультантПлюс»: сайт. URL: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_524655/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_524655/) (дата обращения: 10.03.2026).

### Список литературы

*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

*Гаразовская Н.В.* Виртуальное имущество в играх: перспективы правового регулирования // E-Scio. 2020. № 4(43). С. 276-290.

*Смирнова Н.А.* Игровое имущество как объект гражданского оборота / Н.А. Смирнова, В.О. Казанцева // Вестник науки. 2024. Т. 1, № 11(80). С. 490-499.

*Фатхи В.И.* Правовой статус виртуального игрового имущества в контексте гражданско-правового регулирования // Вестник юридического факультета Южного федерального университета. 2022. Т. 9, № 4. С. 113-121. DOI 10.18522/2313-6138-2022-9-4-15

*Хилота В.В.* Дематериализация предмета хищения и вопросы квалификации посягательств на виртуальное имущество // Журнал российского права. 2021. Т. 25, № 5. С. 68-82. DOI 10.12737/jrl.2021.061

Stanislav A. ILYICHOV

bachelor's degree, Russian State University of Justice  
named after V.M. Lebedev (Moscow, Russia),  
[ilyichovsa@gmail.com](mailto:ilyichovsa@gmail.com)

## VIRTUAL ITEMS IN TEAM FORTRESS 2: PROBLEMS OF CIVIL LAW QUALIFICATION

**Scientific adviser:**

Valeria V. Bedretdinova

**Reviewer:**

Ekaterina Kovrigina

Paper submitted on: 04/18/2026;

Accepted on: 06/27/2026;

Published online on: 06/27/2026.

**Abstract.** The article examines the legal nature of virtual game items using Team Fortress 2 as a case study. The aim is to assess the applicability of existing legal regimes to virtual game property. Using formal legal and comparative methods, alongside a case study of the 2019 "Crate Depression" incident, the article analyses three competing approaches: the licence model, the service model, and the property rights model. The author concludes that current Russian legislation is inadequate for the qualification of virtual items and proposes directions for legislative reform.

**Keywords:** virtual property, game items, civil law qualification, objects of civil rights, licence agreement, loot box, digital asset, Team Fortress 2

**For citation:** Ilyichov, S. A. Virtual Items in Team Fortress 2: Problems of Civil Law Qualification. *StudArctic Forum*. 2026, 11 (2): 113–119.

### References

Andreev N.Yu., Arkhipov V.V., et al. Legal aspects of ways to monetize rights in the computer games industry. *Law Enforcement Review*, 2023, No. 1, pp. 83–92. DOI 10.52468/2542-1514.2023.7(1).83-92 (In Russ.)

Garazovskaya N.V. Virtual property in games: prospects for legal regulation. *E-Scio*, 2020, No. 4(43), pp. 276-290. (In Russ.)

Smirnova N.A., Kazantseva V.O. Gaming property as object of civil turnover. *Vestnik nauki*, 2024, No. 11(80), pp. 490–499. (In Russ.)

Fatkhi V.I. Legal status of virtual game property in the context of civil legal regulation. *Bulletin of the Law Faculty, SFEDU*, 2022, No. 4, pp. 113–121. DOI 10.18522/2313-6138-2022-9-4-15 (In Russ.)

Khilyuta V.V. Dematerialization the object of stealing and classification issues of crimes on virtual property. *Journal of Russian Law*, 2021, No. 5, pp. 68–82. DOI 10.12737/jrl.2021.061 (In Russ.)