

Принудительное исполнение решений судов в виртуальном пространстве

Супрун Вадим Владимирович

советник отдела правового обеспечения Правового управления

Федеральной службы судебных приставов

Существует ли понятие «виртуальности» в настоящее время в том смысле, какой ей придавался в конце девяностых? Тенденции развития современного общества всё больше стирают границы виртуальной и реальной средой обитания человека.

Виртуальное пространство коммерциализируется и впитывает в себя всё большие денежные потоки. Становятся реальностью бюджеты в несколько десятков миллионов долларов, направленные на продвижение новых Интернет-сайтов. Растут доходы интернет-магазинов, укрепляется значение блог-сферы и растёт её привлекательность для рынка.

Виртуальность становится не отличимой от реальности и естественно в неё были успешно перенесены и адаптированы обычные рыночные отношения.

По своей юридической природе, доменное имя, адрес электронного почтового ящика, номер ICQ, аккаунт в блоге, форуме, чате или социальной сети, герой он-лайн игр и их виртуальные вещи являются имущественными правами, принадлежащими физическому или юридическому лицу (реже государству). Реализуя это право, становится возможным бродить по виртуальным подземельям, общаться со своими друзьями в форумах и блогах, а также совершать сделки, в том числе и анонимно, не обладая наличными денежными средствами и не открывая счёт в банке.

Но если покупки доменных имён, блогов и номеров ICQ стали более-менее привычным делом, то реальные покупки, совершаемые пользователями в он-лайн играх, всё ещё поражают воображение.

Одной из первых громких покупок в среде он-лайн игр было приобретение в декабре 2004 года виртуального острова на планете Калипсо за 26 500 долларов США. Позднее, этот рекорд был перебит покупкой космической станции на одном из астероидов, вращающихся возле планеты за 100 000 долларов США. Обе покупки были совершены в он-лайн игре «Энтропия» (<http://www.project-entropia.com>) и по сообщениям прессы все вложенные деньги в настоящее время окупались путем предоставления лицензий на добычу полезных ископаемых и продажу земельных участков под виртуальную застройку.

Также интерес для инвесторов и маркетологов представляет он-лайн игра Second Life (www.secondlife.com), в которой уже открыли свои представительства IBM, Microsoft, Toyota, Nissan и иные известные компании, а также посольства

Швеции, Эстонии, Мальдивских островов, а общая капитализация виртуального имущества составляет десятки миллионов реальных долларов.

В этой связи возникает вопрос о том, каким образом на виртуальное имущество должника можно обратить реальное взыскание в рамках исполнительного производства?

В статье не рассматривается то, каким образом пристав получает информацию о наличии у должника «виртуальной собственности», ему достаточно информации, что такая собственность может быть, хотя ничто не запрещает сделать соответствующий запрос, например в адрес администратора Яндекс-денег (money.yandex.ru) или любого другого сервиса.

Ситуация, когда человек имеет задолженность, подтверждённую судебным решением, возбуждённое в отношении него исполнительное производство и на требование судебного пристава-исполнителя сообщает о полном отсутствии денежных средств и имущества, обычна. В это время должник может обладать солидным капиталом, накопленным в интернет кошельке, или быть зарегистрированным в одной из многопользовательских онлайн игр.

Итак, как следует из Федерального закона № 229-ФЗ «Об исполнительном производстве», реализовать имущество возможно только соблюдая следующую последовательность: арест имущества, его оценка и последующая реализация.

При составлении акта описи и ареста имущества необходимо определиться с местом составления акта описи и ареста, которое может быть: местонахождением (местом жительства) должника, местонахождением компьютера должника, местонахождением сервера, местонахождением пристава. Неправильный выбор места для составления акта описи и ареста будет иметь последствия в виде его отмены.

Наиболее логичными, с точки зрения исполнительного производства, считается местонахождение должника или местонахождение сервера. Но если во втором случае составить акт будет практически невозможно, например, в случае его нахождения за пределами Российской Федерации, то логичным будет составление акта описи и ареста по местонахождению самого должника, как собственника арестовываемых имущественных прав.

Также полагаю возможным арест имущественных прав по местонахождению судебного пристава-исполнителя, по аналогии с арестом документарных ценных бумаг и дебиторской задолженности.

Всё просто в случае, когда пристав обладает информацией о том, что должник является конкретным пользователем определённого сервиса и прошёл регистрацию под своим реальным именем. Остаётся лишь арестовать имущество с указанием всей возможной информации о нём.

В случае же, когда должник не указывает свои реальные данные, возникает необходимость доказывания принадлежности должнику имущественных прав.

Каким образом это возможно осуществить? Возможны следующие варианты: исследование персонального компьютера должника на предмет сохранённых логинов и паролей пользователей, также возможно направление должнику требования о предоставлении регистрационных данных пользователя на сервере.

В случае если должник не предоставит приставу свои логины и пароли, к должнику могут быть применены меры административного воздействия по факту не предоставления запрашиваемых сведений. Хотя, скорее всего, это будет больше психологическим воздействием на должника, так как суд, после слов должника о невозможности предоставления пароля по причине того, что он таковой информацией не располагает, скорее всего, не усмотрит в бездействии должника состава правонарушения.

При таком развитии событий приставу необходимо будет самостоятельно собрать доказательственную базу о том, что именно этот пользователь, обладает определёнными имущественными правами, и в этой части уже накоплена определённая практика, но касается она сферы уголовного производства, где царят немножко другие правила.

Во первых необходимо направить запрос провайдеру должника предоставить данные о посещённых интернет-сервисах. Дальнейшим шагом будет запрос к администратору интернет-сервиса с указанием IP адреса должника и вопросом о регистрационных данных его возможной учётной записи.

Однако в том случае, если сервер физически находится за территорией Российской Федерации, обращение к его администрации возможно при условии грамотной легитимизации постановления судебного пристава-исполнителя на территории соответствующего государства, в соответствии с международными договорами. В настоящее время такая процедура не предусмотрена и может использоваться только по аналогии с легитимизацией решений судов.

Отдельно хотелось бы рассмотреть возможную схему принудительного взыскания в онлайн играх.

Стоит обратить внимание, что в любой онлайн игре есть пользователи, осуществляющие функции контроля над игровым процессом, взаимодействие с которыми смогло бы существенно упростить процедуру обращения взыскания.

С юридической точки зрения любой пользователь, зарегистрировавшийся в виртуальной среде игры, обладает имущественными правами на своего персонажа, а также на его виртуальные вещи. Предметы виртуального мира не являются имуществом, изъятым из оборота или ограниченном в обороте и соответственно – вполне реализуемы несмотря на усилия администраций сервисов по искоренению рынка купли-продажи игроков и игровых вещей. Для подтверждения этого факта достаточно в любой поисковой системе сделать запрос «продажа героя».

В настоящее время законодательством Российской Федерации прямо не предусмотрена возможность обращения взыскания на виртуальное имущество должников. Также, по моим данным, отсутствует практика такого рода взыскания.

В тоже время действующие нормы законодательства не содержат запрета на проведение соответствующих действий судебным приставом-исполнителем.

Облегчению процедуры обращения взыскания будет способствовать соответствующее взаимодействие ФССП России и администраторов сервисов.

С учётом развития виртуальной среды в современном обществе вопрос о её юридическом регулировании становится всё более острым, информационные ленты интернет-изданий постоянно сообщают о новых возможностях виртуальности и стоит признать, что юридическое регулирование не успевает за этими реалиями.

Правила, установленные законодательно, обходятся переносом физических серверов на территорию страны с более мягким регулированием или полным отсутствием такового.

Таким образом, полагаю, что регулирование виртуальной среды не может являться задачей одной страны. Её необходимо осуществлять комплексно, путём гармонизации законодательства разных стран. При этом, чем гибче и быстрее будет происходить данный процесс, тем эффективнее будет регулирование и станет существенно меньше возможностей для вольного толкования пробелов законодательства и будет снижаться эффективность их использования.