



Несмотря на наличие позиции Верховного Суда РФ, на сегодняшний день отсутствует единообразие при рассмотрении дел о взыскании убытков в виде курсовой разницы

день общество повторно подало декларацию на ввезенный товар № 10702020/050615/0016805 с указанием таможенных платежей в размере 1 254 666 руб. 42 коп. по курсу иностранной валюты к рублю 54,9908. Таможенные платежи в отношении заявленного товара уплачены в полном размере.

Не согласившись с решением таможни об отказе в выпуске товара, общество оспорило его в судебном порядке. Постановлением Пятого арбитражного апелляционного суда от 16.12.2015 по делу № А51-12332/2015 решение от 05.06.2015 об отказе в выпуске товаров по ДТ № 10702020/260515/0015100 признано незаконным как не соответствующее Таможенному кодексу Таможенного союза.

В результате суд пришел к выводу, что незаконные действия таможенного органа привели к возникновению у общества убытков в размере курсовой разницы между подлежащими внесению изначально и фактически уплаченными таможенными сборами. Существует ряд аналогичных случаев, когда суды признавали взыскание с государственного органа убытков в виде курсовой разницы⁸.

⁸ Постановление Арбитражного суда Уральского округа от 17.09.2018 № Ф09-5414/18 по делу № А50-27744/2017 (Определением Верховного Суда РФ от 10.01.2019

Как защититься от убытков в виде курсовой разницы?

Несмотря на наличие позиции Верховного Суда РФ⁹, на сегодняшний день отсутствует единообразие при рассмотрении дел о взыскании убытков в виде курсовой разницы. Чтобы уменьшить риск отказа удовлетворения иска о взыскании убытков в виде курсовой разницы при нарушении срока исполнения обязательства, следует предусмотреть в соглашении сторон специальные условия.

1. Например, *условие о необходимости возмещения стороной курсовой разницы*, возникшей из-за увеличения курса за период просрочки исполнения денежного обязательства, номинированного в иностранной валюте.

Возможные формулировки:

- а) «Если на последний день срока оплаты курс доллара США по отношению к рублю больше, чем курс доллара США, действующий на дату фактической оплаты, осуществленной с просрочкой, покупатель обязуется возместить разницу между суммой, которую мог получить продавец в последний день срока оплаты, и суммой, которая фактически оплачена с просрочкой»;

№ 309-ЭС18-22334 отказано в передаче дела № А50-27744/2017 в Судебную коллегия по экономическим спорам Верховного Суда РФ) и Постановление Арбитражного суда Северо-Западного округа от 21.09.2017 № Ф07-10256/2017 по делу № А56-71441/2016 (Определением Верховного Суда РФ от 26.12.2017 № 307-ЭС17-19311 отказано в передаче дела № А56-71441/2016 в Судебную коллегия по экономическим спорам Верховного Суда РФ).

⁹ П. 10 Обзора судебной практики Верховного Суда Российской Федерации № 3 за 2018 год (утвержден Президиумом Верховного Суда РФ 14.11.2018).

- б) «Покупатель в случае просрочки оплаты обязуется возместить продавцу курсовую разницу, возникшую в связи с оплатой покупателем товара из расчета меньшего курса евро по отношению к рублю, действующего на день фактической оплаты, по сравнению с курсом евро, действующим в последний день надлежащей оплаты по настоящему договору».

Как следует из Постановления Арбитражного суда Западно-Сибирского округа от 10.05.2016 № Ф04-1069/2016 по делу № А45-3284/2015, кредитором помогла взыскать курсовую разницу следующая формулировка договора:

«Поставщик имеет право потребовать от покупателя доплату на суммовую разницу в случае увеличения курса доллара США или евро, установленного ЦБ РФ на день поступления денежных средств на счет поставщика, против курса доллара США или евро, установленного ЦБ РФ на день отгрузки, более чем на 3 процента. В этом случае размер суммовой разницы согласовывается сторонами в соответствующем дополнительном соглашении».

2. В другом деле отражено¹⁰, что стороны могут закрепить в договоре **механизм увеличения платежа на случай возникновения курсовой разницы**:
«В случае увеличения курса евро (удорожания) по отношению к рублю более чем на один рубль за период с даты заключения договора до даты осуществления соответствующего платежа размер платежа подлежит изменению пропорционально изменению курса евро. Уменьшение цены договора возможно только по письменному соглашению сторон».
3. Кроме того, если оплата предполагается в иностранной валюте, рекомендуется предусмотреть не только порядок возмещения курсовой разницы при просрочке оплаты, но и **порядок возврата денежных средств с учетом изменения курса на случай прекращения договорных обязательств** (аванса, обеспечительного платежа и других платежей).

Например: «По истечении действия договора 5 000 долларов США, предоставленные в качестве обеспечительного платежа, подлежат возврату арендатору из расчета курса Банка России, действующего на дату прекращения договора».

¹⁰ Постановление Арбитражного суда Волго-Вятского округа от 27.04.2016 № Ф01-1207/2016 по делу № А79-7223/2015.

Рекомендуется еще до вступления в договорные отношения предусмотреть специальные условия в соглашении для случаев возникновения ситуаций, приводящих к значительным материальным потерям

4. В валютном договоре можно закрепить **определенный курс или дату его определения**, по которому будут производиться расчеты в период и после действия договора.

«Все расчеты и платежи по настоящему договору должны осуществляться в рублях по курсу евро, согласованному сторонами. Стороны согласовали курс евро по отношению рублю в размере 70 рублей за 1 евро»


или

«Все платежи, подлежащие оплате в соответствии с договором, должны производиться в валюте Российской Федерации (рублях) по официальному курсу доллара США к рублю Российской Федерации на дату заключения договора [или на конкретную дату – 24.03.2020]».

Такие условия сильно снижают риск возникновения споров, однако они не позволяют получить сумму в рублях, равную рыночному эквиваленту суммы в валюте (за период действия договора курс может сильно измениться).

Чтобы соответствовать рынку, можно предусмотреть изменение цены договора с привязкой к официальному курсу при сильном колебании.

Например: «В случае увеличения курса евро (удорожания) по отношению к рублю более чем на пять рублей за период с даты заключения договора до даты осуществления соответствующего платежа размер платежа подлежит изменению пропорционально изменению курса евро».

Таким образом, не полагаясь на благополучное возмещение убытков в размере курсовой разницы в судебном порядке, рекомендуется еще до вступления в договорные отношения предусмотреть специальные условия в соглашении, которые надежно защитят в случае возникновения рассмотренных ситуаций, приводящих к значительным материальным потерям вследствие колебания курса иностранной валюты по отношению к рублю. 



Журнал Legal Insight старается не только освещать актуальные правовые проблемы, но и обозначать новые тренды и перспективы для профессионального развития. Мы давно хотели рассказать о проблемах игровой индустрии и юристах, обслуживающих этот мир. Пандемия коронавируса дала нам отличный повод для этого.

Одной из немногих сфер, ощутившей положительный эффект от ограничительных мер в связи с пандемией, стали видеоигры. Так, только за январь 2020 г. рынок развлекательных приложений вырос на 150 млрд долларов США, отмечает издание The Financial Times, что напрямую связывают с массовым распространением вируса в Китае в этот период. В России ожидают «квантовый прыжок» гейм-индустрии.

В конце 2019 г. аналитики PwC представили данные: за последние 5 лет объем видеоигр в России увеличился в два раза и приблизился к 2 млрд долларов США. Трудно даже предположить, какого масштаба достигнут продажи виртуальных игр в условиях повсеместной изоляции и попыток бегства от пугающей реальности. Панические настроения, тревога, изменение условий работы — все это побуждает сегодня ускорить переход человечества в мир игр.

Очередной пик популярности вновь переживает игра Plague (в переводе «Чума»), которая с удивительной точностью моделирует распространение вируса в мире. Заразить вирусом всю планету — именно так выглядит победа в ней.

В январе 2020 г. в Китае был поставлен рекорд в Steam (самая популярная платформа для онлайн-игр): почти 18 000 человек погрузились в создание собственных эпидемий в одно и то же время. Китайским властям не понравилось развлечение граждан, и игра, созданная еще в 2012 г., попала под запрет после объявления эпидемии в стране. Нечеткость игры, суть которой в уничтожении планеты с помощью вируса, заставила местное правительство принять такие суровые меры к приложению, ставшему самым популярным по количеству скачиваний за месяц. Почему же симулятор эпидемий популярен?

Реальная географическая карта, множество способов передачи инфекции, выбор симптомов, разгадка алгоритмов заражения и многие другие

научные детали делают игру привлекательной во всех смыслах. Психологи нашли объяснение, почему человек создает вторую правдоподобную реальность, аналогичную условиям внешнего мира. Возможность посмотреть страху в глаза, проконтролировать скорость заражения инфекцией и даже изобрести вакцину — то, что так желанно сейчас каждому, — в игре становится доступно. Благодаря игре человек осведомлен о том, как перемещается вирус в пространстве и времени. Рекомендации чаще мыть руки, доверять врачам встречаются при выборе уровня сложности. Например, уровень «для новичков» описывается так: «никто не моет руки, врачи не работают, с больными обнимаются».

Разработчики Plague пожертвовали 250 млн долларов США на борьбу с коронавирусом и обещали выпустить обновление, которое поменяет смысл игры: для победы нужно будет разработать антивирусную программу. И это не единственный пример, когда компания из гейм-индустрии помогает миру, жертвуя значительные суммы. Так, Playrix планирует предоставить несколько грантов для покупки медицинского оборудования на 1,3 млн долларов США. Якутский разработчик MyTona вместе с партнерами также заявили о материальной поддержке приобретения аппаратов ИВЛ на 45 млн рублей.

Если экономической и социальной стороне игровой индустрии уделяется достаточное внимание, то правовое регулирование рынка, набирающего неслыханные обороты, заметно отстает. Уже в ближайшем будущем индустрия столкнется со шквалом правовых проблем, решать которые будут правоприменители.

В этом выпуске мы поговорили с юристами, которые являются «первопроходцами» на этой неизведанной тропе игрового бизнеса. Не обошлось и без обсуждения профессиональной специфики, ведь юрист в этой отрасли — точно человек будущего.



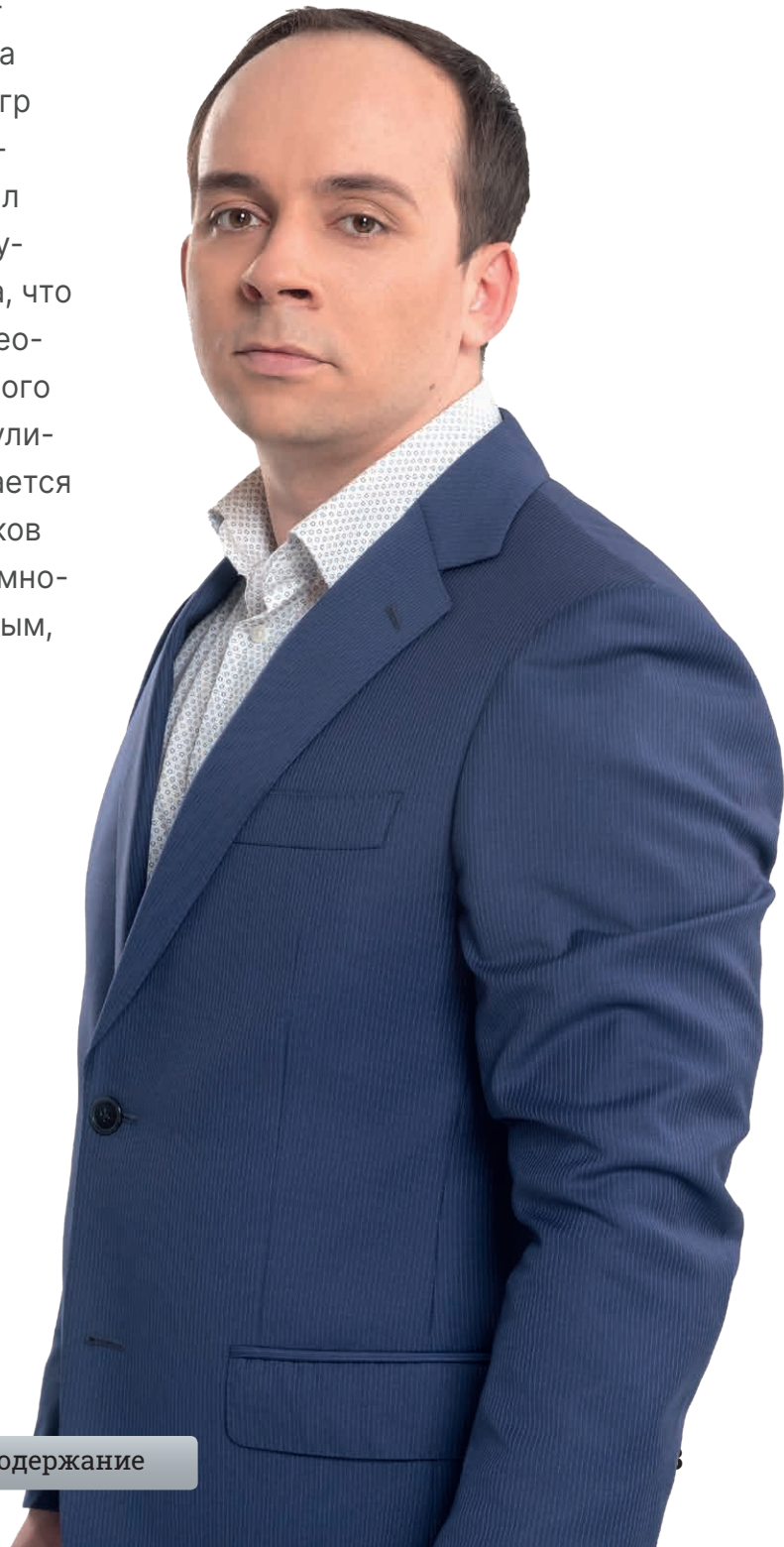
Внутри игры

Вот уже несколько лет подряд видеоигры отвоевывают потребителя у более традиционных форм развлечений. Существует мнение, что по силе воздействия на человека видеоигры — это кинематограф 2.0. По данным аналитического агентства Newzoo, в 2019 г. объем мирового рынка видеоигр составил 148,8 млрд долларов США. Объем российского рынка видеоигр в том же году составил 2 млрд долларов США. В США видеоигры на государственном уровне признаны видом искусства, что предполагает государственную поддержку видеоигр, в том числе в виде разработки благоприятного нормативно-правового регулирования. Как регулируется игровая индустрия в России? Чем отличается гейминг от гэмблинга и что такое лутбоксы? Каков портрет типичного юриста-геймера? Об этом и многом другом мы поговорили с Романом Лукьяновым, управляющим партнером Semenov & Pevzner.

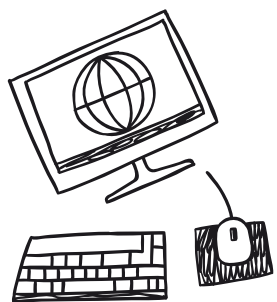
— Как сейчас регулируется игровая индустрия?

— Видеоигры — это настолько важная часть нашей жизни в современном мире, что игнорировать ее просто нельзя. Тем не менее на сегодняшний день Россия не выработала каких-то даже общих законодательных ориентиров для отечественного рынка видеоигр. Что есть у юриста из индустрии видеоигр сегодня? Нормативные акты общего значения, микроскопическое количество подзаконных актов (преимущественно связанных с киберспортом), небольшое количество примеров судебной практики по отдельным локальным вопросам, весьма ограниченный набор достаточно общих по содержанию юридических публикаций.

Значение видеоигр для экономики России требует адаптации законодательства. Не точечных, локальных поправок, а полноценных, системных изменений в законе, способных создать здоровый регуляторный климат для существования индустрии видеоигр в российской юрисдикции. И конечно, сама индустрия должна если и не быть инициатором этих



Наиболее популярной версией квалификации видеоигры в качестве объекта авторского права является версия о программе для ЭВМ



изменений, то, по крайней мере, принять в этом процессе активное участие.

— *Тема создания специального законодательства о видеоиграх действительно «в тени». Есть ли заинтересованность в этом у государства? Нужен ли специальный закон, по вашему мнению?*

— Очевидно, такое положение правового регулирования будет недолго. Государство уже однажды анонсировало разработку закона о регулировании видеоигр (в ноябре 2017 г. об этом публично заявлял глава Роскомнадзора). И несмотря на то что проект закона до сих пор нигде не был представлен, его появление вполне возможно. Но даже в отсутствие специального закона индустрия видеоигр в России находится в состоянии постоянно изменяющегося регуляторного климата. Так, в 2019 г. были анонсированы по крайней мере 54 законодательные инициативы, которые так или иначе затрагивали рынок видеоигр. Некоторые из этих инициатив косвенно касались индустрии (например, так называемый закон о суверенном Рунете), другие — непосредственно (например, законопроект об ограничениях демонстрации алкоголя и табака в видеоиграх или законопроект об отмене административной ответственности за демонстрацию нацистской символики в видеоиграх). Часть инициатив к началу 2020 г. формализовалась в конкретные законы.

— *Что мешает создать работающий механизм правового регулирования отрасли в России?*

— С точки зрения российского законодательства квалификация отношений, возникающих по поводу создания, использования, распространения видеоигр, представляет особую сложность по ряду причин:

- отсутствие сформулированной государственной политики в отношении видеоигр;
- отсутствие специального законодательного регулирования индустрии видеоигр;
- ярко выраженный трансграничный элемент (практически на всех стадиях жизненного цикла игры — от разработки до потребления);

- видеоигры представляют собой симбиоз технологий и творчества, что зачастую является причиной конфликта законодательных норм.

— *Что представляет собой видеоигра с точки зрения права?*

— Мало кто задумывается над вопросом, что представляет собой видеоигра с точки зрения права. Видеоигра как объект гражданских правоотношений нигде в законе прямо не поименована (подзаконные акты, регулирующие таможенные аспекты и техническое регулирование, в расчет не принимаются, поскольку они как минимум не относятся к вопросу квалификации видеоигры как объекта). На практике видеоигра всегда воспринимается как результат творческой деятельности, произведение (то есть объект авторского права). Между тем в ст. 1259 ГК РФ, которая предлагает перечень охраняемых авторским правом объектов, видеоигры нет. И хотя этот перечень является открытым, с юридической точки зрения это едва ли решает поставленный вопрос. А вопрос важный, поскольку даже в системе объектов авторского права квалификация видеоигры предопределяет:

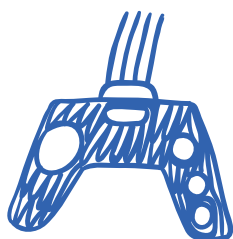
- наличие специальных налоговых льгот и режимов для отдельных объектов авторского права (в первую очередь речь о программах для ЭВМ);
- первичных правообладателей (авторов) видеоигры;
- структуру сделок с первичными правообладателями, их условий.

Наиболее популярной версией квалификации видеоигры в качестве объекта авторского права является версия о программе для ЭВМ. То есть видеоигра — это программа для ЭВМ. Такого подхода достаточно часто придерживается и судебная практика.

С точки зрения гражданского законодательства под программой для ЭВМ признается представленная в объективной форме совокупность данных и команд, предназначенных для функционирования ЭВМ и других компьютерных устройств в целях получения определенного результата, включая подготовительные материалы, возникшие в ходе разработки программы для ЭВМ, и порождаемые ею аудиовизуальные отображения.

— *Получается, на практике видеоигра приравнивается к программе ЭВМ. Значит ли это, что решение уже готово и не нужно «изобретать велосипед»?*

— На первый взгляд все сходится. Однако если смотреть в содержание видеоигры глубже, то станет совершенно очевидным, что кроме совокупности



START

данных и команд в ней также присутствуют (или могут присутствовать) музыкальные произведения и фонограммы, персонажи, аудиовизуальные произведения, исполнения, произведения искусства и дизайна, хореографические произведения и другие результаты интеллектуальной деятельности.

Иными словами, как правило, видеоигра — это совокупность различных результатов интеллектуальной деятельности. В российском законе эта совокупность называется сложным объектом, одной из разновидностей которого является мультимедийный продукт. Регулирование сложных объектов в России имеет определенную специфику применительно к порядку определения условий договоров с правообладателями, включаемых в видеоигру объектов, к правам «продюсера» видеоигры.

— *Теоретическая сторона вопроса ясна. А что это означает на практике?*

— С практической точки зрения это означает, что существует по крайней мере два возможных варианта квалификации видеоигры как объекта гражданских правоотношений. Каждый из этих вариантов имеет свои плюсы и минусы как для разработчика (или издателя), так и для творческой команды. Но ключевая проблема такого дуализма в том, что один из названных вариантов является верным, а второй — нет. И неверная квалификация видеоигры с гражданско-правовой точки зрения влечет за собой соответствующие правовые риски (гражданско-правовые, налоговые, иные).

На сегодняшний день сложилась ситуация, когда правообладатель игры фактически сам определяет ее статус, причем в зависимости от конкретных обстоятельств мнение правообладателя может меняться (для судебных целей — одна квалификация, для налоговых — другая). Вероятно, это достаточно комфортная ситуация для самого правообладателя, но ровно в такой же степени она и рискованная: у суда, налоговых органов и иных органов государственной власти есть та же свобода выбора при квалификации игры. И она может не совпадать с мнением правообладателя, что приводит к неприятным последствиям.

— *Можно ли привести примеры из практики, когда неправильная квалификация обернулась материальными потерями?*

— В качестве иллюстрации возможных последствий следует вспомнить серию дел по заявлениям ООО «Мэйл.ру Геймз» об оспаривании решений налоговой инспекции¹. Суть спора в конечном

¹ № А40-56211/2014, № А40-91072/2014, № А40-194080/2014.

счете была сведена к вопросу квалификации дополнительного игрового функционала в онлайн-видеоиграх, которая предопределяла корректное налогообложение по НДС. Суд встал на сторону налогового органа, признав дополнительный игровой функционал услугой. Это, к слову говоря, третий (и не последний) вариант квалификации видеоигры как объекта гражданских правоотношений.

Вопрос юридической квалификации остро стоит не только в отношении самой видеоигры, но и в отношении отдельных ее составляющих, процессов, механик, на которых строится игра. В том числе это касается и внутриигрового имущества, внутриигровой валюты.

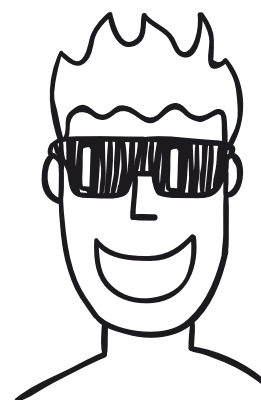
— *Почему элементы игры нужно учитывать отдельно с точки зрения права?*

— Внутриигровое имущество (персонажи, амуниция, «скины» и т. д.) и внутриигровые валюты — это реально монетизируемые объекты, поэтому определение их статуса не менее важно, чем определение статуса видеоигры в целом. Данные объекты являются предметом сделок, имеют экономическую ценность. В ряде зарубежных юрисдикций они прямо приравнены к традиционному имуществу (например, в Тайване). Однако в России статья 128 ГК РФ на первый взгляд ничего подходящего для внутриигрового имущества не предлагает.

— *Почему внутриигровое имущество рассматривается как обычное имущество в российском законодательстве?*

— Отечественная правовая наука остановилась на этом варианте, поскольку термин «имущество» в российском законе ничем не ограничен. С точки зрения доктрины понятием «имущество» охватывается любой объект, не подпадающий под иную квалификацию по статье 128 ГК РФ, имеющий экономическую ценность (стоимостную оценку).

Кроме того, совсем недавно в российское законодательство была внесена поправка, которая ввела категорию «цифровых прав» (статья 141.1 ГК РФ). Несмотря на очень подходящее название для квалификации внутриигрового имущества в действительности эта категория прав не является новым объектом, но как раз относится к разновидности имущественных прав. В этом смысле ничего принципиально нового в отечественном регулировании, что помогло бы точно определить статус внутриигрового имущества, не появилось (более того, большая часть внутриигрового имущества в современных играх под понятие цифровых прав не подпадает).



— Как на практике тогда квалифицируется внутриигровое имущество?

— Несмотря на то что российская правовая наука нашла объяснение природе внутриигрового имущества, говорить о решении вопроса его квалификации рано. Так, в деле Никулкин В. В. против Wargaming Group Limited суд квалифицировал внутриигровое имущество как собственное имущество в смысле статьи 128 ГК РФ. При этом суд также упомянул «права», имея в виду, очевидно, имущественные права, также поименованные в статье 128 ГК РФ².

В другом похожем деле (Буланов В. В. против ООО «Мэйл.ру») суд высказался еще более противоречиво³. С одной стороны, из решения суда следует, что предоставление внутриигровых вещей — это услуга (предоставление возможности активировать внутриигровой контент), с другой — что это программа для ЭВМ (об этом, в частности, свидетельствует формулировка «...других данных и команд...»).

Примечательно, что в обоих делах суды отказали в иске со ссылкой на ст. 1062 ГК РФ и 1063 ГК РФ. Эти нормы регулируют отношения, возникающие по поводу организации и участия в играх и пари. Суды применяют их преимущественно по той причине, что в них содержится слово «игра». Такое мнение в последнее время стало очень популярным у судей.

² Решение Чертановского районного суда г. Москвы от 07.12.2018 по делу № 02-4488/2018.

³ Апелляционное определение СК по гражданским делам Московского городского суда от 20.05.2019 по делу № 33-21065/2019.

Между тем такая квалификация отношений между правообладателем игры и игроком, во-первых, является ошибочной, а во-вторых, совсем невыгодной для самого правообладателя игры. Ст. 1062 ГК РФ и 1063 ГК РФ не определяют игру как объект, но описывают конкретную сделку, специально поименованную в законе. Налогообложение, применяемое по такой сделке, существенно отличается от сделки по предоставлению права использования видеоигры как программы для ЭВМ или даже как мультимедийного продукта (причем в невыгодную для правообладателя сторону). Кроме того, отечественная правовая доктрина считает, что данные нормы направлены на регулирование сделок, касающихся азартных игр, а не игр вообще. К сожалению, эта позиция абсолютно неочевидна из текста закона, что приводит к еще большей путанице.

— Как соотносятся между собой индустрии видеоигр (гейминга) и игорного бизнеса (гэмблинга)?

— Это еще одна проблема российского закона. Описанные выше примеры демонстрируют, что гейминг и гэмблинг сегодня для судов — это одно и то же, что, конечно, совсем не так. Как минимум эти понятия не эквивалентны. Хотя «стык» гэмблинга и гейминга также создает определенные правовые проблемы. Ярким примером тому служит феномен лутбоксов.

— Объясните, пожалуйста, что такое «лутбоксы».

— В очень упрощенном варианте лутбоксы — это виртуальные ящики с неким виртуальным предметом / имуществом. За лутбокс игрок платит реальные деньги. Конкретное виртуальное имущество, которое получает игрок, определяется произвольным порядком. Такое виртуальное имущество может влиять на игровой процесс, изменять некоторые творческие формы игровых элементов. При этом виртуальное имущество в лутбоксах может быть также доступно игроку и в обычном игровом процессе (то есть без специальной оплаты). Механика лутбоксов породила гипотезу о наличии сильного элемента азарта в нем. Это, в свою очередь, послужило поводом для начала внутриведомственных дискуссий в различных юрисдикциях (США, Великобритания, Бельгия и т. д.). Не осталась в стороне и Россия.

В конце 2018 г. на сайте Российской общественной инициативы была опубликована инициатива признать лутбоксы разновидностью азартной игры (со всеми вытекающими из этого юридическими последствиями) на федеральном уровне.



Инициатива не воплотилась в конкретный закон, однако вопрос остался на повестке, и ответ на него не найден до сих пор.

— *А как давно существует рынок юридических услуг в сфере гейминга?*

— Этот рынок пока не сложился даже в юрисдикциях с развитыми рынками юридических услуг. Во многом это обусловлено тем, что сама индустрия видеоигр не сформировалась окончательно как отдельный серьезный сегмент экономики. По крайней мере ее пока не воспринимают так несмотря на цифры и влияние на мир.

С моей точки зрения, рынок юридических услуг в сфере гейминга находится в стадии становления. Его первые ростки появились в конце 80-х, когда игровые автоматы (считается, что именно они являются прародителями современных видеоигр) стали уступать место home gaming. Тогда были первые крупные сделки и первые крупные споры. Конечно, не у нас, хотя Россию крепко «зацепило», например история с «Тетрисом».

— *А кто оказывает услуги в сфере гейминга уже сейчас?*

— Большинство крупных международных юридических фирм имеют в своей линейке продукты для индустрии видеоигр (например, Dentons, BCLP). Есть и совсем неизвестные компании и частнопрактикующие юристы, которые позиционируют себя как юристы исключительно в сфере видеоигр.

С одной стороны, видеоигры требуют наличия комплексной услуги (интеллектуальная собственность, корпоративное право, налоги, трудовое право, персональные данные и т. д.). С другой стороны, видеоигры, будучи невероятно динамично развивающейся индустрией, практически не имеют специального регулирования. Юридическим компаниям надо создавать комплексные продукты с тонкой настройкой на разработку видеоигр. Но большинство юридических компаний предлагают классическую услугу (как правило, вне комплекса всех потребностей и задач разработчика игр), которую можно применить к ряду других отраслей экономики. Сегодня, пожалуй, лучшие юридические кадры для игровой индустрии — это инхаусы, потому что всю проблематику (а она очень специфична) они видят «изнутри».

— *Стоит ли нам ожидать формирования отдельных практик в юрфирмах по обслуживанию гейминга?*

— Я думаю, что нет. Это скорее вопрос формирования специальной продуктовой линейки

Видеоигры, будучи невероятно динамично развивающейся индустрией, практически не имеют специального регулирования. Юридическим компаниям надо создавать комплексные продукты с тонкой настройкой на разработку видеоигр

и проектных команд, обладающих более базовыми компетенциями (и постоянно усиливающих эти компетенции с учетом особенностей индустрии видеоигр). Возможно, если в перспективе законодатель перейдет к массовому специальному регулированию гейминга (а это нельзя исключать), тогда, наверное, можно будет создавать и отдельные практики.

— *Как вы оцениваете перспективы развития этой ниши российского рынка юридических услуг?*

— Этот рынок будет развиваться и расти.

— *Правда ли, что в основном в этой сфере работают достаточно молодые люди, 30+, и что отличает их от юристов, работающих в других отраслях?*

— Если отвечать в контексте российского рынка — да, это правда. Что их отличает: жесткий фокус не на процесс, а на результат, нетривиальный подход к задаче, высокая скорость обработки данных (задач, вопросов, предложений), абсолютно точное формулирование целей, развитый навык тайм-менеджмента, свободный стиль во всем — от одежды до формулирования мыслей и построения рабочих процессов. Мое личное наблюдение — юристы из индустрии видеоигр очень любят учить и учиться, получать и делиться новыми знаниями, причем и то, и другое делают с большим энтузиазмом.

— *Вы играете в видеоигры? Назовите вашу самую любимую.*

— Играю много, насколько это возможно, и, конечно, с удовольствием. Назвать любимую игру невероятно сложно, но это, наверное, Little Big Adventure 2. 