

ОРИГИНАЛЬНАЯ СТАТЬЯ

УДК 34.096(045)
© Киселева Л. Ю., 2021

Правовое регулирование лутбоксов в видеоиграх



Лидия Юрьевна Киселева, студентка Юридического факультета, Финансовый университет, Москва, Россия

*Lidia Yu. Kiseleva, student Faculty of Law, Financial University, Moscow, Russia
lidia20003005@gmail.com*

АННОТАЦИЯ

В настоящее время видеоигры становятся все более и более популярным средством развлечения и достаточно доступной формой искусства. Видеоигры влияют на жизнь человека, культуру, общество, экономику и способы ведения бизнеса. В данной статье рассматривается проблема правового регулирования лутбоксов в видеоиграх, их отношения к азартным играм, так как все чаще данный вопрос поднимается не только в игровой среде, но и в медиапространстве. Кроме того, количество игровых проектов, где задействована рассматриваемая механика и схема получения дохода для разработчиков, постоянно увеличивается. Автором был проанализирован опыт зарубежных стран в данной сфере, выработаны рекомендации по правовому регулированию данного явления в Российской Федерации, сделан вывод о том, что лутбоксы являются азартными играми.

Ключевые слова: лутброкс; видеоигры; правовое регулирование; азартные игры; микротранзакция; игрок; монетизация; выигрыш

Для цитирования: Киселева Л. Ю. Правовое регулирование лутбоксов в видеоиграх. *Научные записки молодых исследователей.* 2021;9(4):34-40.

ORIGINAL PAPER

Legal Regulation of Loot Boxes in Video Games

ABSTRACT

Nowadays, video games are becoming more and more popular as a means of entertainment and an accessible form of art. Video games affect human life, culture, society, economy and the way people make business. This paper discusses the problem of legal regulation of loot boxes in video games, their bond to gambling, since this issue is increasingly being raised not only in the gaming environment but also in the media space. In addition, the number of game projects that involve

Научный руководитель: Попова А.В., доктор юридических наук, профессор Департамента правового регулирования экономической деятельности, Финансовый университет, Москва, Россия / Scientific supervisor: Popova A.V., Dr. Sci. (Jur), Professor of the Department of legal regulation of economic activity, Financial University, Moscow, Russia.

considering the mechanics and income generation scheme for developers is constantly increasing. The author analyzed some foreign countries experience in this area, developed recommendations on the legal regulation of this phenomenon in the Russian Federation, made a conclusion that loot boxes are gambling.

Keywords: *loot box; video games; legal regulation; gambling; micro-transaction; gambler; monetization; winnings*

For citation: *Kiseleva L. Yu. Legal regulation of loot boxes in video games. Nauchnye zapiski molodykh issledovatelei = Scientific notes of young researchers. 2021;9(4):34-40.*

Введение

Проблема правового регулирования лутбоксов встает с каждым годом все острее и острее, так как лутбоксы преимущественно отвечают по многим признакам азартным играм, но при этом не имеют такого статуса в большинстве случаев, а значит – не попадают под данное правовое регулирование. На данную проблему обращают внимание за пределами игрового сообщества, делая акцент на том, что в видеоигры часто играют дети, которые могут быть легко подвергнуты психологическому воздействию. Действительно встает вопрос: являются ли лутбоксы азартными играми или это один из способов, с помощью которого разработчики могут заработать на своем творении? При ответе на данный вопрос использованы методы анализа, синтеза, диалектический и метафизический методы, а также сравнительно-правовой, формально-юридический, формально-логический методы.

Первые видеоигры стали появляться в 60–70-х гг. XX столетия, но широкое распространение они получили лишь в 80–90-х. Первые киноленты появились в конце XIX в., а повсеместно – в начале XX в. Из этого мы можем заключить, что видеоигры – самая молодая форма искусства¹ и медиа в целом. Если решение многих правовых вопросов, связанных с кино, фотографией музыкой, живописью уже давно предложено многими исследователями, то ученые только сейчас начинают относиться к видеоиграм как к объекту исследования в связи с их глубоким проникновением в жизнь общества. Кроме того, юридические проблемы указанных выше сфер чаще всего связаны с авторским и патентным правом, в отличие от

видеоигр, где интерактивность и поведение игроков порождают новые и интересные правовые проблемы и пробелы, требующие законодательного урегулирования. Одним из таких аспектов и являются лутбоксы.

История появления и развития лутбоксов

Чтобы разобраться в данном вопросе подробнее, нужно определить, что такое лутбокс. От англ. loot – добыча, от англ. box – коробка. Таким образом, лутбокс – это ящик, кейс, сундук, коробка, контейнер (в зависимости от определенной видеоигры), при открытии которых игрок случайным образом получает внутриигровой контент (персонажа, ресурсы, оружие, элементы внешнего вида игрока и т.д.).

Концепция лутбоксов берет свое начало от японских игровых автоматов Gashapon (гачапоны), которые были популярны в 80–90-х гг. XX в. [1, с. 304]. Опуская монету в автомат, пользователь автомата получает капсулу с игрушкой, случайно выпавшую из автомата. Этим способом можно описать концепцию лутбоксов.

Первые лутбоксы стали появляться в видеоиграх в 2010-х. Тогда они были характерны для мобильного гейминга, т.е. игр, предназначенных для смартфонов. Чаще всего лутбоксы внедрились в игры модели free-to-play – игра распространялась бесплатно, но внутри нее существовали микротранзакции и монетизация. Лутбоксы могут приобретаться за внутриигровую валюту либо за реальные деньги. Последний тип получил значительное распространение, показав финансовую состоятельность.

Уже в середине 2010-х лутбоксы начали появляться в многопользовательских онлайн-играх (ММОППГ и ММО). Так как такие игры направлены на межличностное взаимодействие и в них при-

¹ Supreme Court sees video games as art. CNN. URL: <http://edition.cnn.com/2011/TECH/gaming.gadgets/06/27/supreme.court.video.game.art/> (дата обращения: 21.06.2021).

существует элемент соревнования, выраженный в рейтинге игроков, то эволюционирует само содержание лутбоксов. Помимо косметических предметов, т.е. предметов, которые не влияют на игровой процесс и исход игры, а служат лишь для персонализации, появилась возможность приобретать предметы, дающее преимущество перед другими игроками. Такая модель получила название *pay-to-win* (плати, чтобы выиграть). Несомненно, данная модель была холодно воспринята игроками, ведь тот, кто «плохо» играет, но много платит, получает возможность чаще выигрывать и зарабатывать больше ресурсов, одним словом — имеет превосходство над игроками, которые не осуществляют микротранзакций. В 2017 г. вышла *Middle-earth: Shadow of War*, которая, по отзывам игроков, была создана исключительно для микротранзакций². Так, по мере игрового процесса сложность игры постоянно увеличивалась, продвигаться дальше в игровом процессе было физически невозможно — требовалось слишком много усилий и времени, игрок «застревал» на одном месте. Но данная проблема решалась покупкой лутбоксов, так как в них содержались предметы, повышающие характеристики персонажа. В игре предоставлялась возможность купить персонаж, который в дальнейшем играет за твою команду. Но разработчики предусмотрели такую ситуацию, когда персонаж команды может «предать» игрока — переходить в другие команды и становиться неигровыми. Игроки стали сообщать о случаях, когда купленный персонаж «предавал» их, денежные средства уходили в «никуда». На наш взгляд, такие действия можно вовсе отнести к мошенническим, но это предмет для другого исследования.

В том же 2017 г. игровое сообщество потрясла ситуация, связанная с видеоигрой от компании Electronic Arts — *Star Wars: Battlefront II*, где монетизация приобрела значительный масштаб [2, с. 111]. Покупатели лутбоксов получали весомое преимущество перед другими игроками. Все еще сохранялась возможность получать предметы, содержащиеся в боксах, без оплаты, но для этого нужно было достаточное количество игровых часов. В частности, чтобы получить персонаж

Дарта Вейдера, игроку было необходимо провести в игре 40 часов³, тогда как покупатели лутбоксов получали его здесь и сейчас. Но и такие покупатели не были довольны. Проводя транзакцию, игроки не являлись уверенными в том, получат ли они желаемый предмет, не будет ли он повторяться с уже имеющимися у игрока, на практике — гарантий не оказалось. Игроки словно крутили ручку у «однорукого бандита». Все это породило ажиотаж в политической и социальной среде, выйдя далеко за пределы игровой сферы.

Правовое регулирование лутбоксов в различных странах

На рассматриваемую проблему обратила внимание Бельгийская комиссия по азартным играм. Она провела расследование в отношении *Star Wars: Battlefront II*. Министр юстиции Бельгии Коэн Генс еще до вынесения решения комиссией настаивал, что лутбоксы можно отнести к азартным играм по законодательству Бельгии. Комиссия вынесла утвердительное решение⁴. Были приведены следующие доводы: неизвестна вероятность выпадения того или иного предмета, из-за этого игроки могут снова и снова приобретать лутбоксы, что способно вызвать привыкание. Министр юстиции обратил свое внимание и на тот факт, что игроками во многих случаях являются несовершеннолетние дети, не нужно недооценивать аддиктивное влияние, которое могут оказывать лутбоксы на неокрепшую психику детей.

Позже полученные выводы подтвердили и ученые из Австралии и Новой Зеландии [3, р. 530–532]. В своей статье они связали влияние геймдизайна на психологию игрока. Так, открытие лутбоксов обычно сопровождается яркими цветами, красивой анимацией, звуками фанфар. Предложение о покупке боксов находится на видном месте, из различных мест меню возможен переход к этому разделу, игра все время «подталкивает» и «намекает» игроку, что так легко об-

³ *Star Wars Battlefront 2: heroes come at a substantial cost*. Polygon. URL: <https://www.polygon.com/2017/11/11/16637840/star-wars-battlefront-2-loot-crates-cost-heroes> (дата обращения: 12.05.2021).

⁴ Бельгийская комиссия по азартным играм продолжает расследование ситуации с лутбоксами. DTF. URL: <https://dtf.ru/gamedev/12716-belgiyskaya-komissiya-po-azartnym-igram-prodolzhaet-rassledovanie-situacii-s-lutboksami> (дата обращения: 13.05.2021).

² *Middle-Earth: Shadow of War PC Reviews*. Metacritic. URL: <https://www.metacritic.com/game/pc/middle-earth-shadow-of-war> (дата обращения: 12.05.2021).

легчить процесс игры. Кроме того, искусственный интеллект игры может специально проводить бои между игроками, которые не покупают лутбоксы, и между теми, кто приобретает их, демонстрируя преимущество последних. Все это должно побуждать игроков снова и снова совершать микротранзакции, вызывая психологическое призывание сродни азартным играм.

На территории Европы, помимо Бельгии, лутбоксы были признаны азартными играми в Нидерландах. Например, в Нидерландах в середине осени 2021 г. был наложен штраф на уже упомянутую нами Electronic Arts в связи с использованием в одной из самых известных серий игр (FIFA) систему лутбоксов⁵. Штраф был достаточно крупным – 250 тыс. евро в неделю, с последующим возрастанием до 5 млн евро. Кроме того, он накладывался и на ее подразделение EA Swiss Sarl. Компания подала иск на решение регулятора, но ее требования не были удовлетворены. Чтобы прекратить выплачивать штраф, разработчики должны были исключить из версий игр для Нидерландов возможность приобретать лутбоксы. Electronic Arts пошел на этот шаг, так как в таком случае компания могла потерять больше, чем приобрести с таких транзакций. Из этого можно вывести заключение, что в данных государствах лутбоксы, приобретаемые за реальные деньги, запрещены. Швеция и Германия занимаются исследованием данного вопроса, но и они близки к тому, чтобы прийти к данному выводу. Таким образом, в копиях, предназначенных для продажи в указанных государствах, возможность приобрести лутбоксы отсутствует.

Другая ситуация обстоит в азиатских странах. Стоит указать на то, что в Азии правовому регулированию различных проблемных вопросов, связанных с видеоиграми, уделено более пристальное внимание. Например, в Китае лутбоксы признаны азартными играми еще с 2016 г. Такой способ монетизации не запрещен, но разработчиков обязали указывать вероятность выпадения того или иного предмета [4, с. 470]. В Южной Корее на законодательном уровне лутбоксы не

признаны азартными играми, но там присутствует внутреннее саморегулирование индустрии, разработчики сами указывают вероятность выпадения предметов, также играм, где возможна покупка лутбоксов за реальные деньги, присваивается рейтинг 18+.

Совсем другую позицию заняли представители круглого стола, организованного Комитетом парламента Великобритании по цифровым технологиям, культуре, СМИ и спорту, которые не только отказались признать лутбоксы азартными играми, но и привели доводы против данной позиции [5, с. 255]. Они привлекли внимание к тому, что игроки при любых обстоятельствах получают внутриигровой контент при покупке боксов, тогда как азартная игра не всегда приносит выигрыш. На наш взгляд такая позиция не верна, так как и при покупке лутбоксов присутствует риск, кроме того, важно учитывать ценность и стоимость самого предмета касательно определенной игры.

Был приведен и другой аргумент. Комиссия выдвинула на первый план тот факт, что предметы, полученные из лутбоксов, и сами лутбоксы невозможно продать за реальные деньги, т.е. отсутствует возможность их «вывода» в реальный мир. По нашему мнению, это также не является верным, так как существуют различные рынки, где можно осуществить данные операции. Такие рынки могут находиться внутри самой игры или игровой площадки (например, Steam) или быть «серыми» – на сторонних ресурсах.

В июне 2020 г. по данному вопросу появились новые сведения. Так, правительство Великобритании запросило доказательства, которые подтверждают, что лутбоксы действительно можно считать азартными играми. Ранее в июле 2019 г. данное предположение было отвергнуто парламентом, но сейчас расследование снова возобновилось⁶. В июле 2020 г. комитет по азартным играм Палаты лордов Великобритании пришел к выводу, что лутбоксы действительно должны быть приравнены к азартным играм: «если продукт выглядит как азартная игра, то он должен регулироваться как азартная игра». Докладчики обратили внимание на опасность такой меха-

⁵ Власти Нидерландов признали лутбоксы в FIFA азартными играми – если их не отключат, EA грозит штраф. DTF URL: <https://dtf.ru/gameindustry/243212-vlasti-niderlandov-priznali-lutboksy-v-fifa-azartnymi-igrami-esli-ih-ne-otklyuchat-ea-grozit-shtraf?ref=dtf.ru> (дата обращения: 21.05.2021).

⁶ Палата лордов Великобритании заявила, что лутбоксы должны регулироваться законами об азартных играх. DTF URL: <https://dtf.ru/gameindustry/164058-palata-lordov-velikobritanii-zayavila-chto-lutboksy-dolzny-regulirovatsya-zakonami-ob-azartnyh-igrah> (дата обращения: 08.05.2021).

ники для детей, был сделан акцент на тот факт, что внутриигровые предметы приобретаются за реальные деньги, а не внутриигровую валюту. Председатель комитета Лорд Грейд призвал к «незамедлительным действиям»⁷. Он обратил внимание и на киберспортивные турниры, но это тематика уже для другого исследования. Таким образом, решение было вынесено, но никаких законодательных изменений в данной области не произошло. Можно прийти к заключению, что Великобритания пополнит список стран, регулирующих лутбоксы как азартные игры. Примечательно тот факт, что ранее комитет придерживался противоположной точки зрения, следовательно, стремительно возрастающая угроза не до конца определенного правового статуса лутбоксов существует, если даже «противники» такой квалификации полярно поменяли свое мнение. В конце 2020 г. на территории Великобритании был проведен опрос организацией Gambling Health Alliance среди 611 подростков 11–16 лет (на такую возрастную категорию в своем докладе указал Грейд). Результаты оказались следующими⁸: 23% респондентов регулярно покупают лутбоксы в видеоиграх, 22% потратили больше 100 фунтов за все время увлечения видеоиграми и лутбоксами в частности, а 31% и вовсе не знают конечной суммы, так как не занимались подсчетами и не вели учет, 13% уверяют, что такие действия привели к появлению долгов, а трое участников отметили, что их семьям пришлось закладывать дом, чтобы из этих долгов выйти. Приятно удивляет тот факт, что большая часть (91%) опрошенных молодых игроков полагает, что лутбоксы следует классифицировать как форму азартных игр, а 76% говорят, что покупка лутбоксов лицами младше 18 лет должна быть запрещена законом. При этом 41% участников опроса согласились, что покупка лутбоксов до 18 лет может сделать кого-то более склонным к азартным играм в будущем.

⁷ Палата лордов Великобритании призвала урегулировать лутбоксы законом об азартных играх. Cyber.Sports. URL: <https://cyber.sports.ru/games/1086643758-palata-lordov-velikobritanii-prizvala-uregulirovat-lutboksy-zakonom-ob.html> (дата обращения: 04.07.2021).

⁸ Треть юных геймеров Великобритании не знают, сколько потратили на лутбоксы. Игромания. URL: https://www.igromania.ru/news/101058/Tret_yunyh_geymerov_Velikobritanii_ne_znayut_skolko_potratili_na_lutboksy.html (дата обращения: 09.02.2021).

В другой европейской стране совсем недавно также поднимался подобный вопрос. Мы уже упоминали выше, что Германия разрабатывает данную проблему и занимается ее изучением. Как стало известно в начале марта 2021 г., в стране может быть принята реформа, которая может запретить продажу лутбоксов несовершеннолетним⁹. Законопроект уже прошел однопалатный орган Бундестаг, и теперь он должен поступить в Бундесрат, который является федеральным советом Германии. Реформа включает ограничение продажи игр с механикой лутбоксов. Если она присутствует, то возрастной рейтинг составит минимум 18+, а для продажи игры несовершеннолетним механику придется отключить. На сегодняшний день окончательное решение еще не принято, но в случае одобрения таких изменений они могут вступить в силу уже к концу весны этого года. Стоит отметить, что геймерское сообщество Германии полагает, что такие нововведения не будут эффективными, так как такие ограничения легко обойти в цифровом магазине (Steam, Epic Games Store, PS Store и т.д.), не говоря уже о мобильных площадках, где игр с микротранзакциями подавляющее большинство.

С апреля 2020 г. США обязали разработчиков маркировать игры, если в них доступна рассматриваемая нами механика. Данный способ снимает ответственность с разработчиков, так как они предупреждают о наличии азартных элементов в видеоигре. Является ли такой способ регулирования действенным в должной мере? Ведь игроков это может не остановить.

Правовой статус лутбоксов в России

Какова возможная судьба лутбоксов на территории России? Как нам представляется возможным, России стоит пойти по пути стран Азии – приравнять лутбоксы к азартным играм, но не запрещать их, а обратить особое внимание на их правовое регулирование.

Согласно Федеральному закону от 29.12.2006 № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азар-

⁹ В Германии могут принять реформу, после которой игры с лутбоксами можно будет продавать только совершеннолетним. DTF. URL: <https://dtf.aru/gameindustry/666460-v-germanii-mogut-prinyat-reformu-posle-kotoroy-igry-s-lutboksami-mozhno-budet-prodavay-tolko-sovershennoletnim> (дата обращения: 21.05.2021).

тных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации» «азартная игра – основанное на риске соглашение о выигрыше, заключенное двумя или несколькими участниками такого соглашения между собой либо с организатором азартной игры по правилам, установленным организатором азартной игры»¹⁰. Из этого следует, что лутбоксы по российскому законодательству подходят под определение азартных игр. Приобретая лутбокс, игрок рискует тем, что он получит нежелаемый или уже имеющийся предмет, так как неизвестна вероятность получения таких предметов. Несомненно, это соглашение между участником (игроком) и организатором (разработчиком), основанное на правилах организатора (цена лутбокса – ставка, предметы лутбоксов и т.д.), ведь игрок, приобретая лутбокс, соглашается с условиями разработчика. Обратимся к определению выигрыша, содержащееся в том же Федеральном законе: «выигрыш – денежные средства или иное имущество, в том числе имущественные права, подлежащие выплате или передаче участнику азартной игры при наступлении результата азартной игры, предусмотренного правилами, установленными организатором азартной игры». Но предметы, содержащиеся в лутбоксах, не являются объектами гражданских прав согласно ст. 128 ГК РФ¹¹, а следовательно, и вещами. Здесь встает другой назревший вопрос – признание виртуального имущества объектами гражданских прав. На наш взгляд, данное изменение будет способствовать не только грамотному регулированию лутбоксов, но даст ясность относительно других правоотношений, связанных с виртуальными вещами.

Азартные игры могут проводиться только на территории игорных зон¹². На территории

Российской Федерации их пять. На наш взгляд, будет целесообразно выделить шестую зону – цифровое виртуальное пространство внутри видеоигр [6, с. 268]. Таким образом, игра будет являться игорным заведением. Данная концепция будет требовать дальнейшего научного исследования.

Проводить азартные игры могут только юридические лица, зарегистрированные в установленном порядке на территории России [7, с. 186]. Из этого следует, что если разработчики хотят включить в свои игры микротранзакции и монетизацию через лутбоксы, то они должны быть зарегистрированы в качестве юридического лица. Если компания-разработчик является иностранной, то она должна иметь филиал, представительство или дочернюю компанию на территории России. Таким юридическим лицам необходимо получить лицензию на проведение азартных игр в соответствии с законодательством о лицензировании. Согласно требованиям, предъявляемым к посетителям игорных заведений, посетители должны быть не моложе 18 лет. Таким образом, к играм, реализующим возможность приобретения лутбоксов, должно быть применено возрастное ограничение, которое запрещает их приобретение лицам, не достигшим восемнадцатилетия. Это требование должно тщательно соблюдаться продавцами копий как в розничных магазинах, так и в цифровых платформах. За нарушение этого положения требуется установление строгой санкции.

Чтобы предупредить возможное привыкание к покупке лутбоксов, законодателем могут быть установлены дополнительные меры. Возможно введение суточных и месячных ограничений на приобретение боксов, а также введение обязанности для разработчиков указывать вероятность получения различных предметов.

Выводы

Было выявлено, что лутбоксы действительно представляют собой форму азартных игр. Указанные выше предложения по правовому регулированию лутбоксов будут способствовать государственному контролю и надзору за указанными выше сферами, что позволит предотвращать различные правонарушения. Стоит отметить, что в связи с пандемией коронавирусной инфекции индустрия видеоигр значи-

¹⁰ Федеральный закон от 29.12.2006 № 244-ФЗ (ред. от 27.12.2019) «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации». URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_64924/ (дата обращения: 14.05.2021).

¹¹ Гражданский кодекс Российской Федерации (часть первая) от 30.11.1994 № 51-ФЗ (ред. от 16.12.2019, с изм. от 28.04.2020). URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_5142/ (дата обращения: 14.05.2021).

¹² Федеральный закон от 29.12.2006 № 244-ФЗ (ред. от 27.12.2019) «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации». URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_64924/ (дата обращения: 14.05.2021).

тельно расширилась и увеличила свою прибыль, такие изменения затронули и Россию¹³. Большой прирост показал сегмент мобильных

¹³ Благодаря пандемии объем российского рынка видеоигр вырос на 35%. РБК. URL: https://www.rbc.ru/technology_and_media/29/03/2021/6061a30e9a79471323188935 (дата обращения: 21.05.2021).

free-to-play игр, которые и предполагают наличие внутриигровых микроплатежей. Из этого следует, что Российскому законодателю стоит обратить пристальное внимание на виртуальную и игровую сферу, а также не отрицать их влияние на социальную среду и правосознание.

Список источников

1. Долгушин Д.В., Белова А.П., Борисова О.Е., Панкратова Д.А. Игровая индустрия: как психологические уловки микроплатежи в играх работают на человека. Наука молодых – будущее России. Курск: Юго-западный государственный университет; 2020:303–305.
2. Грачев И.Д. Микроплатежи, как форма азартных игр. Научный альманах. 2019;3–2(53):110–112.
3. Aaron Drummond, James D. Sauer. Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature Human Behaviour: article*. 2018;2(8):530–532.
4. Мамедов Ю.В. Проблемы законодательного регулирования практики продажи лутбоксов игровыми компаниями. Молодые ученые в решении актуальных проблем науки. Владикавказ: Веста; 2019:469–472.
5. Кочкин А.В. Сравнительно-правовой анализ законодательства зарубежных стран о «лутбоксах» (lootbox) и перспективы его развития в Российской Федерации. Юриспруденция 2.0: новый взгляд на право. Казань: Российский университет дружбы народов (РУДН); 2019:254–257.
6. Варчук А.А. Зарубежный и российский опыт регулирования лутбоксов. *Вопросы российской юстиции*. 2020;(5):262–272.
7. Бурханова А.О., Червяков М.Э. Лутбоксы как разновидность азартных игр. *Modern science*. 2019;(5–1):185–188.

References

1. Dolgushin D.V., Belova A.P., Borisova O.E., Pankratova D.A. Game industry: how psychological tricks of microtransactions in games work for a person. The science of the young is the future of Russia. Kursk: Southwestern State University; 2020:303–305. (In Russ.).
2. Grachev I.D. Micro-transactions as a form of gambling. *Scientific almanac*. 2019;3–2(53):110–112. (In Russ.).
3. Aaron Drummond, James D. Sauer. Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature Human Behavior: article*. 2018;2(8):530–532.
4. Mamedov Yu.V. Problems of legislative regulation of the practice of selling loot boxes by gaming companies. Young scientists in solving urgent problems of science. Vladikavkaz: Vesta; 2019:469–472. (In Russ.).
5. Kochkin A.V. Comparative legal analysis of the legislation of foreign countries on lootbox and the prospects for its development in the Russian Federation. Jurisprudence 2.0: A New Look at Law. Kazan: Peoples' Friendship University of Russia (RUDN); 2019:254–257. (In Russ.).
6. Varchuk A.A. Foreign and Russian experience in regulating loot boxes. *Russian justice issues*. 2020;(5):262–272. (In Russ.).
7. Burkhanova A.O., Chervyakov M.E. Loot boxes as a kind of gambling. *Modern science*. 2019;(5–1):185–188. (In Russ.).