

ПЕРЕВОДНЫЕ СТАТЬИ / TRANSLATED ARTICLES

Ответственный за подбор П. А. Кабанов / Persons in charge of selection P. A. Kabanov

Редактор рубрики Дж. Шаббар / Rubric editor J. Shabbar

Научная статья

<https://doi.org/10.21202/2782-2923.2023.3.630-644>

УДК [004.946:79]:343

М. Румберг¹

¹ Школа права Фордемского университета, г. Нью-Йорк, США

Проблема отмыwania денег в индустрии видеоигр: когда выпуск игр превращается в услугу по передаче денег?

Переводчик Е. Н. Беляева

Мэтью Румберг, кандидат на получение степени юриста в 2023 г., Школа права Фордемского университета

Аннотация

Цель: изучение проблемы отмыwania денежных средств с помощью индустрии видеоигр, а также выработка мер по минимизации данного противоправного поведения.

Методы: диалектический подход к познанию социальных явлений, позволяющий проанализировать их в историческом развитии и функционировании в контексте совокупности объективных и субъективных факторов, который определил выбор следующих методов исследования: формально-логический и социологический.

Результаты: по мере того, как интерес к многопользовательским видеоиграм с полным погружением продолжает расти, игроки все выше оценивают такие виртуальные объекты, как внутриигровая валюта, оружие, транспортные средства, «скины». Ценность этих объектов в сочетании с возможностью покупать и продавать их привлекает преступников, которые могут таким образом отмыывать деньги. Соединенные Штаты поддерживают единую нормативно-правовую базу, нацеленную на предотвращение таких действий и наказание за них. Одним из ключевых элементов этой базы является наложение на финансовые институты, включая организации, осуществляющие передачу денег, определенных обязанностей по ведению отчетности и передаче сведений. Если на компанию наложены такие обязанности, то она должна выполнять ряд сложных и дорогостоящих мер для соответствия требованиям, направленным на противодействие отмыванию денег.

© Румберг М., 2023. Впервые опубликовано на русском языке в журнале *Russian Journal of Economics and Law* (<https://rusjel.ru>) 25.09.2023

Впервые статья опубликована на английском языке в журнале *Fordham Law Review Online*. По вопросам коммерческого использования обратитесь в редакцию журнала.

Цитирование оригинала статьи на английском: Roomberg, M. (2023). The video game industry's money laundering problem: when do game publishers become money transmitters?, *Fordham Law Review Online*, 91, 161–177.

URL публикации: <https://fordhamlawreview.org/law-review-online/the-video-game-industrys-money-laundering-problem-when-do-game-publishers-become-money-transmitters/>

Научная новизна: в работе впервые рассматривается вопрос о том, является ли разработчик игры организацией, осуществляющей передачу денег, добытых преступным путем. В исследовании этот вопрос рассмотрен с разбором конкретных особенностей видеоигр и соответствующих действий разработчика, которые в условиях существующих норм и правил позволяют судить о том, является ли разработчик игры организацией, осуществляющей передачу денег.

Практическая значимость: основные положения и выводы статьи могут быть использованы в научной, педагогической и правоприменительной деятельности при рассмотрении вопросов, связанных с квалификацией действий разработчиков видеоигр в случае участия их в отмывании денежных средств.

Ключевые слова

Отмывание денежных средств, видеоигра, передача денежных средств, виртуальные объекты, разработчик, пользователь

Благодарности

Автор благодарит редакторов и сотрудников *Fordham Law Review* за их руководство, у также семью, друзей и наставников за всю их поддержку.

Статья находится в открытом доступе в соответствии с Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>), предусматривающем некоммерческое использование, распространение и воспроизводство на любом носителе при условии упоминания оригинала статьи.

Как цитировать русскоязычную версию статьи: Румберг, М. (2023). Проблема отмывания денег в индустрии видеоигр: когда выпуск игр превращается в услугу по передаче денег?, *Russian Journal of Economics and Law*, 17(3), 630–644. <https://doi.org/10.21202/2782-2923.2023.3.630-644>

Scientific article

M. Roomberg¹

¹ *Fordham University School of Law, New York, USA*

The video game industry's money laundering problem: when do game publishers become money transmitters?

Translator E. N. Belyaeva

Matthew Roomberg, J.D. Candidate, 2023, Fordham University School of Law

Abstract

Objective: to study the problem of money laundering in video game industry and to develop measures to minimize this illegal behavior.

Methods: dialectical approach to cognition of social phenomena, allowing to analyze them in historical development and functioning in the context of the totality of objective and subjective factors, which predetermined the following research methods: formal-logical and sociological.

Results: as enthusiasm for immersive multiplayer video games continues to grow, players are placing a high degree of value on virtual items like in-game currency, weapons, vehicles, and “skins”. The value of these items, paired with features that allow players to buy and sell them, has opened the door to criminals who can exploit these features to launder money. The United

The article was first published in English language by *Fordham Law Review Online*. For more information please contact the editorial office.

For original publication: Roomberg, M. (2023). The video game industry's money laundering problem: when do game publishers become money transmitters?, *Fordham Law Review Online*, 91, 161–177.

Publication URL: <https://fordhamlawreview.org/law-review-online/the-video-game-industrys-money-laundering-problem-when-do-game-publishers-become-money-transmitters/>

States maintains a robust legal framework to prevent and punish money laundering. One key piece of that framework is imposing certain reporting and recordkeeping duties on “financial institutions”, including money transmitters. If a company is subject to these duties, it must abide by complex and expensive anti-money laundering compliance requirements.

Scientific novelty: the article, for the first time, considers the issue whether a game publisher is a criminal money transmitter. The paper takes up that question detailing the specific game features and publisher policies that, under current rules and guidance, lead to or rebuff the conclusion that a game publisher is a money transmitter.

Practical significance: the main provisions and conclusions of the article can be used in scientific, pedagogical and law enforcement activities when considering the issues related to the qualification of actions of video games publishers in case of their participation in money laundering.

Keywords

Money laundering, video game, money transmittance, virtual items, publisher, user

Acknowledgements

I would like to thank the editors and staff of the *Fordham Law Review* for their guidance, and my family, friends, and mentors for all their support.

The article is in Open Access in compliance with Creative Commons Attribution NonCommercial License (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>), stipulating non-commercial use, distribution and reproduction on any media, on condition of mentioning the article original.

For citation of Russian version: Roomberg, M. (2023). The video game industry’s money laundering problem: when do game publishers become money transmitters?, *Russian Journal of Economics and Law*, 17(3), 630–644. <https://doi.org/10.21202/2782-2923.2023.3.630-644>

Введение

Видеоигры превратились в многомиллиардный бизнес, дающий больше прибыли, чем кино и спорт в Северной Америке, вместе взятые (Witkowski, 2021). В последние годы добавочный контент и внутриигровые покупки приносят создателям игр десятки миллиардов долларов, увеличивая средний доход в расчете на одного пользователя и период жизни игр (Needleman, 2020). В некоторых случаях широкая популярность определенных игр привела к появлению рынков, на которых игроки могут обменивать внутриигровой контент на реальные деньги¹. В то же время разработчики, стремясь поразить воображение игроков, создали игры с системами виртуальной валюты «без обратной связи», которые позволяют игрокам обмениваться между собой внутриигровым контентом и покупать виртуальную валюту за фиатные деньги². Хотя эти инновации следует приветствовать как свидетельство того, насколько развились видеоигры, они также создают новую и часто недооцененную угрозу: преступники могут использовать эти возможности для отмывания незаконно полученных средств.

Соединенные Штаты поддерживают целостную нормативно-правовую базу на федеральном уровне и на уровне штатов, позволяющую выявлять отмывание денег и бороться с ним (Bryans, 2014). Федеральная правовая база использует три основных механизма: (1) разработку и выполнение программ борьбы с отмыванием денег для финансовых институтов, (2) сбор соответствующей информации и ведение учета организаций, занимающихся передачей средств, и (3) информирование властей о подозрительных или особо крупных транзакциях³. Выполнение всех требований в этой сфере является сложным и дорогостоящим (Cloward & Abarbanel, 2020; Bailey, 2019; Heifetz & Krosnicki, 2020). Поэтому большую важность приобретает проблема определения, следует ли по закону считать разработчика игры финансовым институтом, который будет в этом случае подпадать под целый ряд законодательных актов, направленных на борьбу с отмыванием денег.

¹ См. ниже сноску 13 и соответствующий текст.

² См. ниже Раздел III.A.2.C.

³ См. ниже Раздел II.A.1.

В настоящей работе исследуется вопрос: следует ли считать разработчика игры финансовым институтом, и если да, то при каких условиях. В Разделе I рассматривается механизм отмывания денег в целом, обсуждается природа внутриигровых активов, у затем раскрывается, как указанные свойства игр могут быть использованы для отмывания денег. В Разделе II описан режим регулирования в целях предотвращения и выявления отмывания денег и изучены масштабы «бизнеса в сфере финансовых услуг», являющегося частью финансовых институтов. Наконец, в Разделе III исследуются факты и обстоятельства, которые подтверждают или противостоят выводу о том, что конкретный разработчик игр является компанией, оказывающей финансовые услуги.

I. Риск отмывания денег в сфере видеоигр

A. Что такое отмывание денег?

Отмывание денег – это процесс придания видимости законности («чистые деньги») незаконно полученным средствам («грязные деньги») (Kim, 2022)⁴. При этом может происходить сокрытие истинного источника, владельца или использования средств (Office of the Comptroller of the Currency, 2002). Если отмывание денег проведено успешно, оно позволяет бенефициарам незаконно полученных средств держать их в финансовой системе и использовать на рынке, не будучи обнаруженными правоохранителями (Office of the Comptroller..., 2002, р. 2). Самыми частыми предикатными преступлениями, поставляющими незаконные средства, являются мошенничество, распространение наркотиков, киберпреступления, финансирование терроризма, коррупция и торговля людьми (Dep't of the Treasury, 2022).

Отмывание денег включает три независимых стадии, которые могут происходить отдельно или параллельно: размещение средств, сокрытие источников доходов и интеграция в законную экономику (Office of the Comptroller..., 2002, р. 3; Kim, 2022). Размещение средств – это их введение в финансовую систему без раскрытия их источника (Kim, 2022). Существует множество способов сделать это, самые распространенные из которых – выплата займа, азартные игры, покупка иностранной валюты в обменных пунктах, добавление к законным поступлениям от предприятий, где используется много наличности (последнее известно как «смешивание» или «добавка»)⁵.

Сокрытие источников доходов состоит в серии финансовых транзакций, направленных на отделение средств от их незаконного источника. После помещения средств в финансовую систему бенефициары осуществляют бесчисленные транзакции, создавая сеть переводов между компаниями, зарегистрированными по всему миру⁶. Тем самым они затрудняют аудиторские проверки (Kim, 2022).

Интеграция в законную экономику – это последний шаг, при котором отмытые деньги используются в ходе законных сделок для покупки необремененного имущества, например, недвижимости, машин, яхт, предметов искусства, ювелирных изделий (Kim, 2022). На этом этапе, если отмывание было проведено успешно, почти невозможно установить первоначальный источник средств (Kim, 2022).

B. Внутриигровая валюта и активы

Во многих видеоиграх, особенно многопользовательских мобильных и онлайн-играх, используются виртуальные валюты («золото» или «фишки», которые можно копить и обменивать на внутриигровые блага), а также активы, которые можно заработать, найти или получить из «лутбоксов» (Boyd et al., 2019; Cloward & Abarbanel, 2020, р. 107). Такими активами часто являются игровое оружие и «скины» – декоративные изменения в аватаре игрока, но это могут быть также дополнительные силы, транспортные средства и т. д.⁷ Внутриигровые валюты и активы (совокупно называемые «внутриигровые блага») выполняют несколько функций, делая игру более привлекательной для игрока и более прибыльной для производителя.

⁴ См. *History of Anti-Money Laundering Laws, Fin. Crimes Enft Network*. <https://www.fincen.gov/history-anti-money-laundering-laws>

⁵ См. (Dep't of the Treasury, 2022, pp. 34–35, 56–57); *The Three Stages of Money Laundering: The Characteristics of the Money Laundering Stages. Fin. Crime Acad.* <https://financialcrimeacademy.org/the-three-stages-of-money-laundering/> [<https://perma.cc/T25T-P7RE>].

⁶ См. *What Does Layering Mean in Money Laundering?*, Dow Jones. <https://www.dowjones.com/professional/risk/glossary/anti-money-laundering/layering/> [<https://perma.cc/8QUP-WUVV>].

⁷ См. (Boyd et al., 2019, p. 165; Cloward & Abarbanel, 2020, p. 107).

Сбор внутриигровых благ может быть условием завершения игры или дополнительной целью, или и тем и другим одновременно. При создании игры разработчики стараются сделать ее достаточно сложной, чтобы удерживать интерес игроков, но не настолько, чтобы они бросили играть⁸. В таком контексте, если сбор внутриигровых благ является условием игры, то он составляет отдельную задачу, которую игрок должен решить; если же сбор внутриигровых благ представляет собой отдельную цель, дополнительную к прохождению игры, то она побуждает игрока продолжать игру даже после того, как он ее прошел (Schell, 2015). Простой пример – игра *Super Mario 64*, хотя она не относится к массовым многопользовательским онлайн-играм. Основная цель игры – собрать «звездочки силы», которые даются за успешное выполнение миссий и заданий⁹. Хотя для прохождения игры нужно собрать только 70 звездочек, всего их 120¹⁰. Некоторые опытные игроки ставят себе цель как можно быстрее собрать все 120 звезд, хотя они уже много раз проходили эту игру¹¹.

Внутриигровые валюты и активы также дают разработчику дополнительный источник дохода, если игроки могут покупать их за реальные деньги. Такие покупки носят название «микротранзакции» (Messner, 2018). Игроки часто стимулированы на такие покупки, так как они либо дают им возможность повысить свой уровень или победить других игроков в многопользовательском режиме, либо эти активы наделяются социальной ценностью, так как демонстрируют игровые навыки или хороший вкус во внешнем облике персонажа (Berlo & Liblik, 2016, Boyd et al., 2019, p. 165). Сегодня крупнейшие производители игр получают большую часть прибыли от дополнительного контента и внутриигровых покупок, а не от продажи экземпляров самой игры (Needleman, 2020; Boyd et al., 2019, p. 165; Colagrossi, 2021).

Кроме возможности покупать и собирать внутриигровые блага, некоторые игры, особенно такие массовые многопользовательские онлайн-игры, как *World of Warcraft* и *RuneScape*, позволяют игрокам продавать свою валюту и активы другим игрокам (Boyd et al., 2019, pp. 167–168)¹². Это также повышает интерес к игре, так как игроки строят отношения друг с другом, получают взаимную выгоду, могут торговаться и приобретать игровые активы напрямую, что непросто осуществить в обычных играх (Yee, 2006). Торговля также усиливает впечатление, что в созданном игровом «мире» существует сообщество игроков (Yee, 2006; Boyd et al., 2019, p. 165).

Хотя некоторые игры позволяют обменивать виртуальную валюту на ценности реального мира (Crider, 2017 (обсуждаются игры *Second Life* и *Entropia Universe*)), в большинстве игр такой возможности нет, даже если в них есть торговля (Boyd et al., 2019, pp. 107, 167). Несмотря на это, популярность ряда игр привела в некоторых случаях к развитию вторичного рынка, где игроки продают внутриигровые товары, у иногда и целые аккаунты за национальную валюту или криптовалюту¹³. Такие сделки обычно запрещаются пользовательскими соглашениями игр, и владельцы пытались наказывать за них, закрывая аккаунты таких игроков и штрафуя операторов таких маркетплейсов (Boyd et al., 2019, p. 167)¹⁴.

С. Как происходит отмывание денег через видеоигры

Угроза отмывания денег имеет место тогда, когда (1) пользователи видеоигры могут обмениваться внутриигровыми благами друг с другом и (2) существует определенное место для обмена виртуальных активов на национальную или криптовалюту (Messner, 2018), даже если это запрещено правилами (Boyd et al., 2019, pp. 107, 167). В 2018 г. эксперт по киберпреступности профессор Jean-Loup Richet¹⁵ пояснил возможную схему криминального использования золота из игры *World of Warcraft* для отмывания украденных средств:

⁸ См. (Schell, 2015).

⁹ Super Mario 64. *Super Mario Wiki*. https://www.mariowiki.com/Super_Mario_64 [<https://perma.cc/GH9F-ACTS>].

¹⁰ *Id.*

¹¹ См. в целом Super Mario 64. *speedrun.com*. <https://www.speedrun.com/sm64> [<https://perma.cc/FK67-YKXJ>].

¹² См. в целом Trade. *Fandom: Wowpedia*. <https://wowpedia.fandom.com/wiki/Trade> [<https://perma.cc/JMY2-J2BG>]; Trading. *Fandom: RuneScape Wiki*. <https://runescape.fandom.com/wiki/Trading> [<https://perma.cc/U65V-MK2U>].

¹³ См. (Boyd et al., 2019, p. 167; Cloward & Abarbanel, 2020, p. 107; Heifetz & Krosnicki, 2020; Bowen, 2020).

¹⁴ См., например, First Amended Complaint, *Zynga Game Network Inc. v. Player Auctions, LLC*, No. CV 10-2576 (C.D. Cal. Sept. 8, 2010), 2010 WL 4783488.

¹⁵ Jean-Loup Richet. <https://richet.it> [<https://perma.cc/V868-NGNG>].

Допустим, я украл счет *Paypal* на 1000 евро... Первый шаг – запутать ситуацию. Хакер не отправит украденные средства сразу на свой личный банковский счет. Сначала сумма отправляется на два других фейковых аккаунта *Paypal*, созданные с помощью дистанционных инструментов администратора. <...>

Затем я использую обменник и переведу деньги в любую интернет-валюту. В зависимости от степени своей паранойи, я могу перевести их в биткойны, а затем с помощью другого обменника – в золотые монеты *World of Warcraft*.

Используя популярные веб-сайты, продающие игровое золото, также известные как «обменники»... хакер может купить игровое золото игры *World of Warcraft* на украденные деньги и получить его по электронной почте внутри игры либо встретиться с продавцом внутри игры. Затем хакер продает это золото за криптовалюту или иную валюту по своему желанию. На этом этапе происхождение денег практически невозможно отследить (Messner, 2018, цитируется профессор Jean-Loup Richet).

Точный способ получения выгоды в таких схемах неясен (Messner, 2018; Evdokimova, 2019). Профессор Richet утверждает, что отмывание крупных сумм описанным образом практически невозможно по двум основным причинам. Во-первых, транзакции между игроками обычно включают относительно небольшие суммы (Messner, 2018). Во-вторых, игрок, с которым взаимодействует преступник, может обмануть его, не выполнив свою часть сделки (Messner, 2018). Кроме того, каждая транзакция увеличивает риск того, что владелец игры распознает схему, конфискует золото и закроет аккаунт (Messner, 2018)¹⁶. В результате, хотя риск использования видеоигр для отмывания денег обсуждается уже около десяти лет (Richet, 2013; Holden, 2018; Messner, 2018; Boyd et al., 2019, pp. 165–170; Evdokimova, 2019; Witbracht, 2019; Cloward & Abarbanel, 2020; Norton, 2020; Heifetz & Krosnicki, 2020; Kelly, 2021), законодатели и правоохранители не выделяют существенных ресурсов на отслеживание активов видеоигр (Messner, 2018).

II. Нормативно-правовая база для противодействия отмыванию денег

В США применяется развернутая нормативно-правовая база для предотвращения отмывания денег и наказания тех, кто участвует и способствует этим преступлениям. В Разделе II настоящей работы мы опишем обязанности финансовых институтов по противодействию отмыванию денег и установленные законом наказания за их несоблюдение, а затем рассмотрим один из распространенных видов финансовых институтов – организации, оказывающие услуги по обмену валют и денежным переводам.

А. Обязанности финансовых институтов и наказания за их невыполнение

Противодействие отмыванию денег регулируется двумя основными федеральными законами: это Закон о банковской тайне (Bank Secrecy Act, BSA¹⁷) и Закон 18 U.S.C. § 1960. Закон о банковской тайне был первым федеральным законом в этой сфере, и он действует до сих пор¹⁸. С момента его введения в 1970 г. Конгресс вносил в него множество изменений через дополнительные акты с другими названиями; однако общий механизм регулирования по-прежнему известен как Закон о банковской тайне¹⁹. Раздел 1960 Закона 18 – это уголовный закон, устанавливающий наказание за участие в отмывании денег²⁰.

1. Закон о банковской тайне и его положения

Целью Конгресса при введении этого закона было «предотвратить отмывание денег и финансирование терроризма посредством... специально разработанных программ с элементами риска»²¹. Закон налагает на «финансовые институты» законные обязанности по ведению учета и информированию²². Понятие «финансовые институты» определяется широко, включая банки, инвестиционные компании, пункты обмена валют,

¹⁶ См. выше текст, соответствующий сноске 14.

¹⁷ Act of Oct. 26, 1970, Pub. L. No. 91-508, §§ 201-242, 84 Stat. 1114, 1118–24 (кодифицировано с изменениями в различных разделах законов 12 и 31 U.S.C.).

¹⁸ History of Anti-Money Laundering Laws, *Fin. Crimes Enft Network*. <https://www.fincen.gov/history-anti-money-laundering-laws>

¹⁹ См. в целом там же; *Off. of the Comptroller of the Currency*, 2002, pp. 4–6.

²⁰ См. 18 U.S.C. § 1960.

²¹ 31 U.S.C. § 5311(2).

²² См. в целом *id.* §§ 5311-5336.

финансовые компании, казино, брокеров и дилеров в области ценных бумаг, товаров, драгоценных металлов, драгоценных камней, ювелирных изделий, транспортных средств²³. Также в число финансовых институтов входят «любые [другие] предприятия... занимающиеся любой деятельностью, определяемой постановлением Секретаря Казначейства как деятельность, подобная, родственная или заменяющая любую деятельность», в которой участвуют перечисленные институты²⁴. В рамках этих полномочий Сеть по борьбе с финансовыми преступлениями (*Financial Crimes Enforcement Network*, далее – *Fin CEN*)²⁵ выпустила постановление, в котором упомянутые другие предприятия названы «организациями, оказывающими услуги по обмену валют и денежным переводам» (*money services business[es], MSBs*)²⁶.

Согласно положениям Закона о банковской тайне, на такие организации налагается ряд обязанностей. Во-первых, они должны регистрироваться в *FinCEN*²⁷. При этом они должны указывать ожидаемый объем сделок на будущий год, название и адрес компании, данные всех лиц, владеющих или управляющих компанией, данные директоров и ответственных сотрудников, а также депозитных учреждений компании²⁸. Первоначальная регистрация действует в течение двух лет, затем ее следует возобновлять²⁹.

Организации, оказывающие денежные услуги, должны «разрабатывать, внедрять и поддерживать эффективные программы противодействия отмыванию денег»³⁰. Эффективность программы определяется с учетом рисков, налагаемых сущностью и объемом предоставляемых финансовых услуг, ее способностью предотвращать отмывание денег и финансирование терроризма³¹. Как минимум программа должна: (1) определять меры, процедуры и средства внутреннего контроля, обеспечивающие соответствие нормам противодействия отмыванию денег; (2) определять лицо, ответственное за повседневную работу программы; (3) обеспечивать информирование и обучение соответствующего персонала относительно их обязанностей в рамках программы; (4) с известной периодичностью подвергаться проверкам со стороны независимого лица или организации на предмет адекватности данной программы³².

Кроме того, организации, оказывающие денежные услуги, должны заполнять отчет о любой проводимой через них сделке, превышающей 10 тысяч долл.³³ Эти отчеты должны включать имена и адреса обеих сторон, а также номер социального страхования или индивидуальный номер налогоплательщика принимающей стороны³⁴. Организация несет ответственность за достоверность этой информации и должна проверить соответствующие документы сторон³⁵. Закон прямо запрещает структурировать сделки таким образом, чтобы избежать обязанности отчитываться о них³⁶.

Кроме того, организации, оказывающие денежные услуги, должны докладывать о «подозрительных транзакциях»³⁷. Подозрительной считается транзакция объемом 2 тыс. долл. и выше, относительно которой организация «знает, подозревает или имеет основания подозревать, что данная сделка» (1) совершается с помощью средств, полученных от незаконной деятельности, или с целью скрыть средства, полученные

²³ *Id.* § 5312(a)(2).

²⁴ *Id.* § 5312(a)(2)(Y).

²⁵ *FinCEN* – это бюро министерства финансов США, выполняющее задачу охраны финансовой системы от незаконного использования и борющееся с отмыванием денег. См. What We Do, *Fin. Crimes Enft Network*. <https://www.fincen.gov/what-we-do> [<https://perma.cc/UJK6-ZCVB>].

²⁶ Bank Secrecy Act Regulations, 31 C.F.R. § 1010.100(ff) (2011).

²⁷ 31 U.S.C. § 5330; 31 C.F.R. § 1022.380.

²⁸ 31 U.S.C. § 5330(b).

²⁹ 31 C.F.R. § 1022.380(b)(2). Существует ряд ситуаций, когда организация, оказывающая денежные услуги, должна повторно пройти процедуру регистрации в *FinCEN* до истечения срока действия первоначальной регистрации: (1) в случае проведения перевода, превышающего 10 % акционерного капитала данной организации; (2) в случае если изменения в форме собственности или руководстве подпадают под требования закона штата о перерегистрации в данном штате; и (3) если произошло увеличение количества агентов компании более чем на 50 %. *Id.* § 1022.380(b)(4).

³⁰ *Id.* § 1022.210(a).

³¹ *Id.* § 1022.210(a)– b).

³² *Id.* § 1022.210(d).

³³ *Id.* § 1010.311.

³⁴ *Id.* § 1010.312.

³⁵ *Id.*

³⁶ *Id.* § 1010.314(c).

³⁷ *Id.* § 1022.320.

от незаконной деятельности, (2) совершается с целью избежать соблюдения требований отчетности или информирования, (3) не имеет никакой явной законной цели или (4) включает использование организации, оказывающей денежные услуги, для целей криминальной деятельности³⁸. Организации, оказывающие денежные услуги, обязаны хранить копии всех «Отчетов о подозрительной деятельности» и отчеты о сделках наличными размером более 10 тыс. долл. в течение пяти лет после их создания³⁹.

Несоблюдение требований Закона о банковской тайне строго наказывается. Во-первых, Казначейство США может потребовать от федерального суда вынести судебный запрет о несоблюдении требований закона и принудить к их выполнению⁴⁰. Во-вторых, «намеренное» нарушение требований закона наказывается штрафом от 25 до 100 тыс. долларов за каждый день, когда продолжалось нарушение⁴¹. С другой стороны, если нарушение было ненамеренным, то штраф не превышает 500 долл.; однако в этом случае Казначейство может оштрафовать за небрежные действия на сумму до 50 тыс. долл.⁴² Наконец, намеренное нарушение может повлечь уголовное наказание, включая сотни тысяч долларов штрафов и до пяти лет лишения свободы⁴³.

2. Закон 18 U.S.C. § 1960

Параграф 1960 Закона 18 был принят в 1992 г. в ответ на усиление угрозы отмывания денег через небанковские финансовые институты, такие как оплата покупок по телеграфу, позволяющая совершать быстрые и анонимные переводы средств (Linn, 2007). Стремясь поддержать деятельность штатов по противодействию отмыванию денег с помощью таких переводов⁴⁴, Конгресс принял § 1960, согласно которому отсутствие регистрации компании по переводу денег в соответствующем органе штата становилось федеральным уголовным преступлением⁴⁵. После того как решением Конгресса это требование о регистрации было включено в Закон о банковской тайне⁴⁶, Раздел 1960 был изменен таким образом, что отсутствие регистрации на федеральном уровне также стало преступлением⁴⁷. Наконец, в § 1960 был добавлен третий пункт, согласно которому уголовная ответственность наступает за перевод средств, заведомо полученных от незаконной деятельности или предназначенных для использования в ходе незаконной деятельности⁴⁸. Любое из этих нарушений ведет к уголовной ответственности⁴⁹.

Параграф 1960 содержит широкие положения. Во-первых, в законе говорится о любом лице, которое «заведомо ведет деятельность, контролирует, управляет, руководит, направляет или владеет полностью или частично организацией, переводящей деньги без лицензии, или заведомо переводит незаконные средства»⁵⁰. Кроме того, если в случае нарушения Закона о банковской тайне требуется, как правило, доказать, что ответчик намеренно нарушил закон или знал, что его действия незаконны, то § 1960 налагает серьезное наказание за отсутствие регистрации согласно федеральному закону или закону штата⁵¹. А также, в соответствии с третьим пунктом, не требуется доказывать, что переводимые средства действительно были получены от преступной деятельности, а лишь то, что ответчик знал, что они предназначены для незаконной цели⁵². Наказанием является штраф, или лишение свободы сроком до пяти лет, или и то и другое⁵³.

³⁸ *Id.* § 1022.320(a)(2).

³⁹ *Id.* §§ 1022.320(c), 1010.330(e)(3).

⁴⁰ 31 U.S.C. § 5320.

⁴¹ *Id.* § 5321(a)(1).

⁴² *Id.* § 5321(a)(6).

⁴³ *Id.* § 5322.

⁴⁴ См. ниже сноски 55–62 и соответствующий текст.

⁴⁵ 18 U.S.C. § 1960(b)(1)(A); (Linn, 2007, p. 144).

⁴⁶ См. выше сноски 27–29 и соответствующий текст.

⁴⁷ 18 U.S.C. § 1960(b)(1)(B); (Linn, 2007, p. 151).

⁴⁸ 18 U.S.C. § 1960(b)(1)(C); (Linn, 2007, pp. 158–159).

⁴⁹ 18 U.S.C. § 1960(b)(1).

⁵⁰ *Id.* § 1960(a).

⁵¹ См. (Linn, 2007, p. 140).

⁵² 18 U.S.C. § 1960(b)(1)(C).

⁵³ *Id.* § 1960(a).

В. Что такое «организация, оказывающая денежные услуги»?

Поскольку организации, оказывающие денежные услуги, имеют обширные обязанности и подлежат наказанию за их невыполнение, очень важно определить, какие компании входят в эту категорию. Согласно определению *FinCEN*, оказывать денежные услуги может лицо или компания, ведущая бизнес в США на регулярной или нерегулярной основе в качестве «дилера иностранной валюты», пункта обналичивания чеков, «эмитента или продавца дорожных чеков или денежных ордеров», «поставщика предоплаченных услуг», «продавца предоплаченных услуг», «поставщика услуг по переводу денег»⁵⁴. Таким образом, содержание термина очень обширно.

Поставщиком услуг по переводу денег является лицо или компания, «которая предоставляет услуги по переводу денежных средств» или иным образом «занимается переводами денежных средств»⁵⁵. Услуги по переводу денежных средств – это «принятие валюты, фондов и других ценностей, заменяющих валюту, от одного лица и передача валюты, фондов и других ценностей... в другое место или другому лицу любым способом»⁵⁶. Будет ли компания считаться поставщиком услуг по переводу денежных средств, зависит от конкретных фактов и обстоятельств в каждом отдельном случае⁵⁷. Иными словами, компания будет отнесена к этой категории, а значит, будет подпадать под положения Закона о банковской тайне на основании своей деятельности, а не того, как она себя позиционирует⁵⁸. Таким образом, может сложиться ситуация, что одна компания является организацией, оказывающей денежные услуги (если она предоставляет услуги по переводу денежных средств), а конкурирующая с ней компания не является таковой, а значит, не подпадает под положения Закона о банковской тайне⁵⁹. Аналогично, компания может быть поставщиком услуг по переводу денежных средств, работая с транзакциями или со счетами⁶⁰. В первом случае речь идет о разовых сделках, когда не формируется постоянных отношений с клиентами и валюта или иные ценности остаются в организации только в течение времени, необходимого для совершения перевода⁶¹. Во втором случае организация создает счет, на котором хранятся средства или ценности клиента и с которого тот может переводить средства в различное время и в различных объемах⁶².

III. Являются ли производители игр, использующих внутриигровые блага, поставщиками услуг по переводу денежных средств?

В данном разделе мы попытаемся ответить на важный вопрос – являются ли производители игр, использующих внутриигровые блага, поставщиками услуг по переводу денежных средств, у значит, должны ли они подчиняться законодательству о противодействии отмыванию денег. Чтобы производитель игр был признан поставщиком услуг по переводу денежных средств, должны соблюдаться следующие условия: (1) внутриигровые блага должны являться «денежными средствами или иными заменителями валюты», а также (2) производитель должен «заниматься передачей» этих внутриигровых благ⁶³. Эти условия должны проверяться индивидуально для каждой игры и каждого производителя⁶⁴.

⁵⁴ 31 C.F.R. § 1010.100(ff)(1)-(7) (2011). Почтовая служба США является организацией, осуществляющей перевод денежных средств. *Id.* § 1010.100(ff)(6).

⁵⁵ *Id.* § 1010.100(ff)(5)(i).

⁵⁶ *Id.* § 1010.100(ff)(5)(i)(A).

⁵⁷ *Id.* § 1010.100(ff)(5)(ii).

⁵⁸ См. Fin. Crime Enf't Network, FIN-2019-G001, Application of FinCEN's Regulations to Certain Business Models Involving Convertible Virtual Currencies 7-8 (2019), <https://www.fincen.gov/sites/default/files/2019-05/FinCEN%20Guidance%20CVC%20FINAL%20508.pdf> [<https://perma.cc/SR8W-DTZJ>].

⁵⁹ *Id.*

⁶⁰ *Id.*, p. 8.

⁶¹ *Id.*

⁶² *Id.*

⁶³ См. 31 C.F.R. § 1010.100(ff)(5)(i) (2011).

⁶⁴ См. *id.* § 1010.100(ff)(5)(ii).

А. Являются ли внутриигровые блага «денежными средствами» или иными заменителями валюты?

FinCEN считает конвертируемые виртуальные валюты (*convertible virtual currencies, CVCs*), такие как биткоин, «денежными средствами» согласно федеральному законодательству, поскольку такие валюты либо имеют эквивалент ценности в качестве валюты, либо действуют как заменители валюты⁶⁵. Эта позиция соответствует ряду решений окружных судов, в которых биткоин и другие подобные виртуальные валюты расценивались как денежные средства согласно Закону 18 U.S.C. §§ 1960 и 1956⁶⁶. В этих решениях суды исследовали обычное значение понятия «денежные средства», а именно «доступные денежные ресурсы»⁶⁷. «Денежные» означает «принимающие форму денег или состоящие из денег», а «деньги» определяются как «нечто, общепринятое в качестве средства обмена... или средство платежа»⁶⁸. Поскольку криптовалюты «могут быть легко приобретены в обмен на обычную валюту, выступать в качестве меры ценности и использоваться для проведения финансовых транзакций», то они подпадают под обычное определение понятия «денежные средства»⁶⁹.

Следовательно, вопрос в том, являются ли внутриигровые блага по сути аналогичными криптовалютам, т. е., по определению *FinCEN*, «конвертируемой виртуальной валютой», а значит, «денежными средствами», или они отличаются от криптовалют, а значит, не являются «денежными средствами» и «иными ценностями, заменяющими валюту». От ответа на этот вопрос будут зависеть: (1) возможность продавать и покупать внутриигровой контент, (2) существование или отсутствие рынка, на котором игроки могли бы обменять внутриигровые блага на реальные деньги или криптовалюту, и (3) политика производителя игр в отношении законного статуса внутриигровой валюты и сделок между игроками (Boyd et al., 2019, p. 167). Ни один из этих факторов не является определяющим сам по себе; скорее, в каждом отдельном случае факты и обстоятельства будут поддерживать или опровергать мнение, что внутриигровые блага конкретной игры представляют собой «денежные средства»⁷⁰.

1. Политика «Никакого права собственности на внутриигровые блага»

Базируясь на политике производителя видеоигры, условия пользовательского соглашения обычно проясняют, что внутриигровая валюта и активы «не имеют стоимости в денежном выражении и не могут быть обменены на реальные деньги» (Boyd et al., 2019, p. 107)⁷¹. Кроме того, согласно условиям, игроки «не обладают правом собственности или иными имущественными интересами в отношении таких виртуальных предметов»; напротив, производитель обладает «всеми правами в отношении всего контента, присутствующего» в игре (Boyd et al., 2019, p. 107). Более того, игроки «не имеют права покупать, продавать, передавать или обменивать на реальные деньги какие-либо виртуальные предметы за пределами игры или предлагать сделать это», а производитель «не признает никакой покупки, продажи, передачи или обмена... совершенных вне игры» (Boyd et al., 2019, p. 107). Включение этой формулировки не приводит к признанию внутриигровых благ «денежными средствами». Напротив, положение о том, что такие предметы не имеют денежной стоимости, а сделки между пользователями вне игры являются «ничтожными» (Boyd et al., 2019, p. 107), а также введение наказаний за такие действия с целью предотвратить использование этих благ в качестве «средства обмена», дает возможность производителю показать, что внутриигровые блага не являются денежными средствами и деятельность компании не подпадает под Закон о банковской тайне (Boyd et al., 2019, p. 167).

⁶⁵ Fin. Crime Enf't Network, см. выше сноску 58, p. 7.

⁶⁶ См. United States v. Murgio, 209 F. Supp. 3d 698, 707 (S.D.N.Y. 2016); United States v. Ulbricht, 31 F. Supp. 3d 540, 570 (S.D.N.Y. 2014); United States v. Faiella, 39 F. Supp. 3d 544, 545-46 (S.D.N.Y. 2014); United States v. Stetkiw, No. 18-20579, 2019 WL 417404, at *1-3 (E.D. Mich. Feb. 1, 2019); United States v. Budovsky, No. 13-cr-368, 2015 WL 5602853, at *14 (S.D.N.Y. Sept. 23, 2015); United States v. E-Gold, Ltd., 550 F. Supp. 2d 82, 88-93 (D.D.C. 2008).

⁶⁷ См., например, Murgio, 209 F. Supp. 3d at 707.

⁶⁸ *Id.*

⁶⁹ *Id.* (цитируется дело United States v. Faiella, 39 F. Supp. 3d 544, 545 (S.D.N.Y. 2014)).

⁷⁰ См. Fin. Crime Enf't Network, выше сноску 58, pp. 2-3.

⁷¹ См. также Motion for a Judgment of Acquittal or, Alternatively, Motion for a New Trial at 10, United States v. Clark, No. 16-cr-00205 (N.D. Tex. Dec. 11, 2016) (на основе Условий пользовательского соглашения компании *Electronic Arts* аргументируется, почему «монеты *FIFA*» не являются деньгами или имуществом).

2. Возможность продажи, выкупа и рынки внутриигровых благ

Существует целый ряд признаков игр, которые могут способствовать или противоречить мнению о том, что конкретная внутриигровая валюта является «денежным средством или иным заменителем валюты». На одном конце этого ряда мы видим, что некоторые игры вообще не имеют внутриигровой валюты или активов. Очевидно, что для таких игр риск отмывания денег отсутствует, а их производители не являются поставщиками услуг по переводу денежных средств.

а. Игры с режимом замкнутой связи

Следующая категория игр в этом ряду включает такие игры, в которых игроки собирают внутриигровую валюту и активы, но не могут обмениваться ими друг с другом или обменивать виртуальные предметы на реальные деньги. Такие системы носят название «режим замкнутой связи» (Boyd et al., 2019, pp. 167–168). Например, в игре *Grand Theft Auto V* участники могут собирать внутриигровые деньги, оружие, автомобили и даже одежду, но не могут обмениваться ими с другими игроками онлайн (Puleo, 2021). В таком режиме мнение, что внутриигровая валюта и активы являются «денежными средствами», находит слабое подтверждение. Поскольку нельзя обмениваться внутриигровым контентом между двумя аккаунтами, единственной возможностью остается передача другому игроку всего аккаунта целиком. Хотя такие продажи осуществляются на вторичных рынках⁷², в этих случаях аккаунт, в отличие от криптовалюты, выступает скорее продаваемым продуктом, чем «мерой стоимости», используемой для обмена⁷³. Кроме того, предметом обмена является аккаунт, а не внутриигровой контент. Таким образом, даже если аккаунт воспринимается как «средство обмена», именно он становится этим средством, а не внутриигровые блага, содержащиеся в нем. Следовательно, в случае игр с режимом замкнутой связи маловероятно, что виртуальная валюта будет являться «денежным средством или иным заменителем валюты».

б. Игры с режимом частично открытой обратной связи

Игры следующей категории – с режимом частично открытой обратной связи – позволяют игрокам обмениваться друг с другом внутриигровой валютой или активами, но не позволяют обменивать их на реальные деньги⁷⁴. Например, в игре *World of Warcraft* решение вопроса о том, являются ли внутриигровые предметы «денежными средствами», будет зависеть от двух других факторов: существует ли устоявшийся рынок для обмена таких предметов на деньги и как производитель относится к сделкам на вторичном рынке.

Если существует вторичный рынок внутриигровых предметов, игроки могут получить за них реальные деньги, а значит, существует риск отмывания денег⁷⁵. Если производитель поощряет или намеренно игнорирует торговлю внутриигровыми предметами за реальные деньги, то это может говорить о том, что такие предметы используются в качестве «средства обмена» или «средства платежа». Следовательно, они могут являться «денежными средствами», даже если их нельзя обменять напрямую через производителя. С другой стороны, если такого рынка не существует, то, как и в случае игр с замкнутой обратной связью, внутриигровые предметы, вероятно, не будут считаться «денежными средствами», так как они не используются в качестве «средства обмена». Наконец, если устоявшийся рынок для обмена внутриигровых предметов на деньги существует, но производитель запрещает такие транзакции, то такие предметы, вероятно, не будут считаться «денежными средствами», при условии что контроль производителя за выполнением его политики постоянен и достаточно эффективен.

с. Игры с режимом открытой обратной связи

Наконец, существуют системы с «открытой обратной связью», в которых игроки могут обмениваться предметами друг с другом, обменивать их на реальные деньги и, возможно, даже пользоваться виртуальной валютой или предметами во множестве игр в игровой вселенной данного производителя (Boyd et al., 2019,

⁷² См. выше сноску 13 и соответствующий текст; Buy Game Accounts, PlayerAuctions, <https://www.playerauctions.com/about/buy-game-accounts/> [<https://perma.cc/HWU3-ASJR>].

⁷³ Ср. *United States v. Murgio*, 209 F. Supp. 3d 698, 707 (S.D.N.Y. 2016) (в отличие от биткойна игровые аккаунты в целом не «принимаются в качестве оплаты за товары и услуги, их нельзя купить напрямую на бирже с помощью банковского счета» (цитирование опущено)).

⁷⁴ Ср. (Boyd et al., 2019, p. 168) (описаны различия между системами с открытой и закрытой обратной связью).

⁷⁵ См. выше Раздел I.C.

pp. 167–168). На самом деле такие игры относительно редки⁷⁶. В них внутриигровые блага наиболее близки к понятию «денежные средства», а впечатление, что внутриигровая валюта и активы имеют реальную денежную стоимость, наиболее сильно. Если транзакции, включающие внутриигровые предметы и реальные ценности, совершаются часто, то такие предметы (например, криптовалюта) служат «средством обмена» и «мерой стоимости», а значит, являются «денежными средствами или иными заменителями валюты»⁷⁷.

В. Оказывают ли производители игр услуги по переводу денежных средств?

Даже если конкретная внутриигровая валюта считается «денежным средством» или конвертируемой виртуальной валютой, производитель игры, чтобы являться поставщиком услуг по переводу денежных средств, должен оказывать «услуги по переводу денежных средств» или быть «занятым в переводе средств»⁷⁸. Услуги по переводу денежных средств определяются как принятие валюты, фондов и других ценностей, заменяющих валюту, от одного лица и передача таковых в другое место или другому лицу⁷⁹.

1. Продажа и обмен внутриигровой валюты

Примечательно, что если внутриигровая валюта расценивается как конвертируемая виртуальная валюта, то производитель игры, который продает внутриигровую валюту за реальные деньги, будет считаться поставщиком услуг по переводу денежных средств. Согласно пояснению *FinCEN*, продавец конвертируемой виртуальной валюты, принимающий реальные деньги от пользователя и передающий их на аккаунт конвертируемой виртуальной валюты этого пользователя, является поставщиком услуг по переводу денежных средств, за исключением некоторых случаев, оговоренных в законе⁸⁰. Поскольку продавец переводит «ценности, заменяющие валюту», с банковского счета пользователя и передает их в другое место – на его счет конвертируемой виртуальной валюты, значит, он оказывает услугу по переводу денежных средств⁸¹. Согласно такой широкой интерпретации⁸², любой производитель игр, который позволяет игрокам покупать внутриигровую валюту за реальные деньги (если внутриигровая валюта расценивается как конвертируемая виртуальная валюта), является поставщиком услуг по переводу денежных средств.

Обратная операция, т. е. «покупка» внутриигровой валюты, собранной игроком, за реальные деньги или иные ценности, также представляет собой услугу по переводу денежных средств⁸³. В такой ситуации произ-

⁷⁶ См. (Crider, 2017) («В иных, более мелких играх были сделаны попытки создать системы «экономики реальных денег», с различной степенью успешности; многие из них быстро исчезли или так и остались на стадии разработки»).

⁷⁷ Игры, включающие *NFT*, могут быть системами с открытой обратной связью. См. в целом (Conti, 2023). Недавно такие видеоигры, как *Axie Infinity*, и фантазийные спортивные игры, такие как *Sorare*, ввели *NFT* как элемент игры, который, по словам разработчиков, повысит интерес к игре, позволяя игрокам приобретать и обменивать уникальные карты *NFT*, спекулировать на их будущей стоимости и следить за их ростом. См. в целом *Axie Infinity*. <https://axieinfinity.com> [<https://perma.cc/Q9P8-KZVV>]; *Sorare*. <https://sorare.com> [<https://perma.cc/8KV8-VFE9>]. Однако такие внутриигровые *NFT*, вероятно, не будут считаться «денежными средствами», поскольку каждый *NFT* является невзаимозаменяемым. Они не являются «располагаемыми денежными ресурсами» и не используются в качестве «меры стоимости» или «средства обмена». Действительно, в недавнем докладе *FinCEN* объяснялось, что «цифровые активы, являющиеся уникальными, у не взаимозаменяемыми и использующиеся на практике в большей степени как предметы коллекционирования, чем как инструменты платежей или инвестиций, в зависимости от их характеристик в целом не рассматриваются как «заменители валют». Dep't of the Treasury, Study of the Facilitation of Money Laundering and Terror Finance Through the Trade in Works of Art 26 (2022). https://home.treasury.gov/system/files/136/Treasury_Study_WoA.pdf [<https://perma.cc/9H2B-2WKL>]; см. также (Losurdo, 2022). Однако см. (Proctor, 2022) (утверждается, что разработчики видеоигр, предлагающие *NFT*, вероятно, должны регистрироваться в качестве поставщиков услуг по переводу денежных средств, применять политику проверки клиентов и предоставлять отчеты о подозрительной деятельности).

⁷⁸ 31 C.F.R. § 1010.100(ff)(5)(i) (2011).

⁷⁹ *Id.*

⁸⁰ Fin. Crime Enf't Network, FIN-2013-G001, Application of FinCEN's Regulations to Persons Administering, Exchanging, or Using Virtual Currencies 4 (2013). <https://www.fincen.gov/sites/default/files/shared/FIN-2013-G001.pdf> [<https://perma.cc/UH8L-VETX>]; Fin. Crime Enf't Network, выше сноску 58, pp. 13–14; См. также ниже Раздел III.C.

⁸¹ Fin. Crime Enf't Network, см. выше сноску 80, p. 4.

⁸² См. Fin. Crime Enf't Network, выше сноску 58, p. 13 («Руководство 2013 г. [о виртуальной валюте] также поясняет, что *FinCEN* широко интерпретирует термин «другое место»» (цитирование опущено)).

⁸³ Cp. Fin. Crime Enf't Network, FIN-2014-R011, Request for Administrative Ruling on the Application of FinCEN's Regulations to a Virtual Currency Trading Platform 3-4 (2014), <https://www.fincen.gov/sites/default/files/shared/FIN-2014-R011.pdf> [<https://perma.cc/PP2R-EM86>] (отклонив мнение о том, что платформа по торговле виртуальной валютой не является организацией, осущест-

водитель принимает внутриигровую валюту, т. е. «ценности, заменяющие валюту», от одного лица и передает реальные деньги в другое место, обычно на банковский счет этого лица. Таким образом, производитель игр с открытой обратной связью, который дает возможность игрокам обменивать внутриигровую валюту на реальные деньги, оказывает услуги по переводу денежных средств, если считать внутриигровую валюту конвертируемой виртуальной валютой.

2. Внутриигровой обмен

Даже если игра не позволяет игрокам обменивать внутриигровую валюту на реальные деньги, но позволяет обменивать внутриигровую валюту на внутриигровые активы, она может считаться поставщиком услуг по переводу денежных средств. Однако в большинстве случаев такая ситуация маловероятна. Это ситуация игр с частично открытой обратной связью⁸⁴. Как правило, чтобы возможность такого обмена представляла собой услугу по переводу денежных средств, внутриигровые блага должны являться конвертируемой виртуальной валютой⁸⁵. Как объясняется в Разделе III.A, вопрос о том, являются ли внутриигровые блага в играх с частично открытой обратной связью конвертируемой виртуальной валютой, зависит от существования вторичных рынков, на которых игроки могут обменивать внутриигровые блага на реальные деньги, а также от того, в какой степени производитель запрещает такие действия⁸⁶.

Если внутриигровые блага являются конвертируемой виртуальной валютой, то игра, позволяющая игрокам обмениваться внутриигровыми благами друг с другом (иными словами, обменивать одну конвертируемую виртуальную валюту на другую), вероятно, может считаться поставщиком услуг по переводу денежных средств. Согласно пояснению *FinCEN*, компания, осуществляющая перевод одного типа конвертируемой виртуальной валюты в другой, является поставщиком услуг по переводу денежных средств⁸⁷. Аналогично платформа по торговле конвертируемой виртуальной валютой, осуществляющая обмен между двумя сторонами, также является поставщиком услуг по переводу денежных средств⁸⁸.

Однако большинство игр с частично открытой обратной связью, по-видимому, не оказывают услуг по переводу денежных средств, поскольку, даже если *внутриигровая валюта* (например, золото в игре *World of Warcraft*) считается конвертируемой виртуальной валютой, маловероятно, чтобы *внутриигровые активы* (например, скин для аватара)⁸⁹ также считались конвертируемой виртуальной валютой. Так же, как в реальном мире, не имеет смысла обменивать валюту на такую же валюту. Участники обычно обменивают *виртуальную валюту* на *виртуальные активы*, и наоборот. Иначе говоря, один игрок продает внутриигровой актив (например, скин, т. е. продукт), у другой игрок покупает его за внутриигровую валюту. Таким образом, чтобы признать производителя обменным пунктом или платформой по торговле конвертируемой виртуальной валютой, обе формы стоимости – и внутриигровая валюта, и внутриигровой актив – должны являться «средством обмена» и «мерой стоимости». Теоретически это возможно, но представляется маловероятным в большинстве случаев.

С. Комплексная льгота

Даже если производитель игры принимает и передает конвертируемую виртуальную валюту, он может получить льготное освобождение от статуса поставщика услуг по переводу денежных средств. В рамках одной из таких льгот лицо, «принимающее и передающее средства исключительно в комплексе с продажей товаров или предоставлением услуг, отличных от услуг по переводу денежных средств», не является по-

вляющей денежные переводы, *FinCEN* постановил, что при любых таких сделках «происходят две операции по переводу денег: одна между компанией и клиентом, желающим купить виртуальную валюту, и вторая между компанией и клиентом, желающим продать таковую валюту по тому же обменному курсу»).

⁸⁴ См. выше сноску 74 и соответствующий текст.

⁸⁵ См. выше сноску 63 и соответствующий текст.

⁸⁶ См. выше текст, соответствующий сноскам 74–75.

⁸⁷ *Fin. Crime Enf't Network*, выше сноску 58, pp. 14–15.

⁸⁸ *Id.*, pp. 23–24; *Fin. Crime Enf't Network*, выше сноску 83. Следует отличать платформы, торгующие конвертируемой виртуальной валютой, от платформ, которые просто предоставляют покупателям и продавцам возможность встретиться и обсудить условия перед совершением сделки вне платформы. Такие форумы не являются поставщиками услуг по переводу денежных средств. *Fin. Crime Enf't Network*, выше сноску 58, pp. 23–24.

⁸⁹ См. выше сноску 7 и соответствующий текст.

ставщиком услуг по переводу денежных средств⁹⁰. Согласно пояснению *FinCEN*, существуют «три основных условия, которые должны быть выполнены» для применения комплексной льготы: (1) перевод средств должен составлять неотъемлемую часть предоставления товаров или услуг, (2) льгота может быть предоставлена только компании, которая занимается продажей товаров или оказанием услуг, и (3) перевод средств должен быть необходим для предоставления товаров или услуг⁹¹.

Производители игр могут претендовать на получение такой комплексной льготы (Heifetz & Krosnicki, 2020). Они оказывают услугу, которая не является услугой по переводу денежных средств: это работа онлайн-сети, в которой игроки взаимодействуют и соревнуются друг с другом (Heifetz & Krosnicki, 2020). По-видимому, передача внутриигровых благ является существенной для игры в многопользовательском режиме и для возможности производителя оплачивать функционирование видеоигры⁹². Таким образом, в той мере, в какой внутриигровые блага являются конвертируемой виртуальной валютой, перевод производителем этой конвертируемой виртуальной валюты (будь то от производителя к игроку или между игроками) является частью предоставления услуги онлайн-игры в многопользовательском режиме и необходим для нее.

Заключение

По мере развития технологий и норм в области виртуальной валюты угроза отмывания денег с помощью видеоигр будет вызывать все большую озабоченность как регулирующих органов, так и производителей игр, которые сталкиваются с усилением регулирования. В этих условиях производитель будет вынужден соответствовать требованиям Закона о банковской тайне, что связано с неизвестными до сих пор трудностями. Большинство ныне существующих игр принадлежат к типам игр с закрытой и с частично открытой обратной связью; они не подпадают под действие Закона о банковской тайне, пока производитель придерживается политики «Никакого права собственности на внутриигровые блага» и принимает разумные меры для предотвращения использования внутриигровых благ в качестве средства обмена. Однако по мере того, как компании осваивают метавселенные, системы с открытой обратной связью становятся все более привлекательными и угроза отмывания денег может возрасти. Таким образом, юристы, работающие в этой области, должны внимательно относиться к данной проблеме (Witkowski, 2021).

Список литературы / References

- Bailey, L. (2019, Nov. 8). Managing the Impact of AML Compliance: Technology vs. Human Capital. *Corp. Compliance Insights*. <https://www.corporatecomplianceinsights.com/aml-compliance-costs/> [https://perma.cc/EDS7-HV9J].
- Bowen, Th. (2020, Oct. 1). 10 Video Game Currencies and Their Real World Values. *GameRant*. <https://gamerant.com/video-game-currency-real-world-value/> [https://perma.cc/6RTG-3UG4].
- Boyd, S. G., Pyne, B., & Kane, S. F. (2019). *Video Game Law: Everything You Need to Know About Legal and Business Issues in the Game Industry*. CRC Press.
- Bryans, D. (2014). Note, Bitcoin and Money Laundering: Mining for an Effective Solution. *Ind. L.J.*, 89, 441, 456–469.
- Cloward, G., & Abarbanel, B. L. (2020). In-Game Currencies, Skin Gambling, and the Persistent Threat of Money Laundering in Video Games. *UNLV Gaming L.J.*, 10, 105, 114.
- Colagrossi, M. (2021, Aug. 27). How Microtransactions Impact the Economics of Gaming. *Investopedia*. <https://www.investopedia.com/articles/investing/022216/how-microtransactions-are-evolving-economics-gaming.asp> [https://perma.cc/SSF6-VNUF].
- Conti, R. (2023, Mar. 17). What Is An NFT?: Non-Fungible Tokens Explained. *Forbes*. <https://www.forbes.com/advisor/investing/cryptocurrency/nft-non-fungible-token/> [https://perma.cc/E67K-MJN3].
- Crider, M. (2017, May 16). How to Make Real Money Playing Video Games. *How-To Geek*. <https://www.howtogeek.com/306389/how-to-make-real-money-playing-video-games/> [https://perma.cc/U7SB-UKSG].

⁹⁰ 31 C.F.R. § 1010.100(ff)(5)(ii)(F) (2011) (выделено автором статьи).

⁹¹ Fin. Crime Enf't Network, выше сноску 83, p. 4.

⁹² (Heifetz & Krosnicki, 2020). Передача внутриигровых благ приобретает особую значимость, если игра является бесплатным или условно-бесплатным мобильным приложением.

- Dep't of the Treasury. (2022, February). *National Money Laundering Risk Assessment*, 620, 24–29. <https://home.treasury.gov/system/files/136/2022-National-Money-Laundering-Risk-Assessment.pdf> [https://perma.cc/4SPS-TFYK].
- Evdokimova, T. (2019, Jan. 24). Criminals Are Using Fortnite to Launder Money. *Slate*. <https://slate.com/technology/2019/01/fortnite-video-games-money-laundering-scams.html> [https://perma.cc/JVZ4-NQ2S].
- Heifetz, S. R., & Krosnicki, J. E. (2020, May 27). How Gaming Companies Can Become Inadvertent Money Services Businesses. *Wilson Sonsini*. <https://www.wsgr.com/en/insights/how-gaming-companies-can-become-inadvertent-money-services-businesses.html> [https://perma.cc/NBM8-LWG4].
- Holden, J. T. (2018). Trifling and Gambling with Virtual Money. *UCLA Ent. L. Rev.*, 25, 41, 71–74.
- Kelly, Sh. (2021). Money Laundering Through Virtual Worlds of Video Games: Recommendations for a New Approach to AML Regulation. *Syracuse L. Rev.*, 71, 1485.
- Kim, P. (2022, Jan. 21). Money Laundering: How Dirty Money Enters the Financial System. *Bus. Insider*. <https://www.businessinsider.com/personal-finance/what-is-money-laundering> [https://perma.cc/SF4K-X5HA].
- Linn, C. J. (2007). One-Hour Money Laundering: Prosecuting Unlicensed Money Transmitting Businesses Under 18 U.S.C. § 1960. *U.C. Davis Bus. L.J.*, 8, 137, 138–139.
- Losurdo, N. J. (2022, Feb. 17). FinCEN Issues Report Addressing NFTs. *Goodwin Procter*. <https://www.digitalcurrencyperspectives.com/2022/02/17/fincen-issues-report-addressing-nfts/> [https://perma.cc/4RP8-UPLW].
- Messner, S. (2018 Apr. 13). How Microtransactions and In-Game Currencies Can Be Used to Launder Money. *PC Gamer*. <https://www.pcgamer.com/how-microtransactions-and-in-game-currencies-can-be-used-to-launder-money/> [https://perma.cc/Z478-2ZEG].
- Needleman, S. E. (2020, Oct. 31). From 'Fall Guys' to 'Among Us,' How America Turned to Video Games Under Lockdown. *Wall St. J.* <https://www.wsj.com/articles/from-fall-guys-to-among-us-how-america-turned-to-videogames-under-lockdown-11604116815> [https://perma.cc/FUT4-32B8].
- Norton, A. (2020, Feb. 28). Gaming the System: Money Laundering Through Microtransactions and In-Game Currencies. *Pa. St. Univ. J.L. & Int'l Affs. Blog*. <https://sites.psu.edu/jlia/gaming-the-system-money-laundering-through-microtransactions-and-in-game-currencies/> [https://perma.cc/Q589-QGEU].
- Office of the Comptroller of the Currency. (2002, December). *Money Laundering: A Banker's Guide to Avoiding Problems*. <https://www.occ.gov/publications-and-resources/publications/banker-educationfiles/pub-money-laundering-bankers-guide-avoiding-probs.pdf> [https://perma.cc/XEV2-Q43A].
- Proctor, S. (2022, Jan. 26). What Do NFTs in Video Games Mean for AML?, *AML RightSource*. <https://www.amlrightsource.com/news/what-does-nfts-in-video-gaming-mean-for-aml> [https://perma.cc/Q9HP-WLEP].
- Puleo, A. J. (2021, Jan. 25). GTA Online: How to Give Money to Other Players. *Game Rant*. <https://gamerant.com/gta-online-give-money-guide/> [https://perma.cc/7V38-MWEF].
- Richet, J.-L. (2013). *Laundering Money Online: A Review of Cybercriminals' Methods*. <https://arxiv.org/pdf/1310.2368.pdf> [https://perma.cc/GE7Y-PH78].
- Roomberg, M. (2023). The video game industry's money laundering problem: when do game publishers become money transmitters?, *Fordham Law Review Online*, 91, 161–177.
- Schell, J. (2015). *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (2d ed.).
- van Berlo, K., & Liblik, K.-Ch. (2016, May 23). *The Business of Micro Transactions* (M.B.A. thesis, Jonkoping University) (имеется в распоряжении автора).
- Witbracht, Ch. (2019, Dec. 19). Level Up: Video Games and AML. *Ass'n Certified Anti-Money Laundering Specialists*. <https://www.acamstoday.org/level-up-video-games-and-aml/> [https://perma.cc/X4HH-3UGH].
- Witkowski, W. (2021, Jan. 2). Videogames Are a Bigger Industry than Movies and North American Sports Combined, Thanks to the Pandemic, *MARKETWATCH*. <https://www.marketwatch.com/story/videogames-are-a-bigger-industry-than-sportsand-movies-combined-thanks-to-the-pandemic-11608654990> [https://perma.cc/TNJ5-KAT5].
- Yee, N. (2006). The Psychology of Massively Multi-User Online Role-Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage. In R. Schroeder, & A.-S. Axelsson (Eds.), *Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments* (pp. 187, 191–192, 196–198).

История статьи / Article history

Дата поступления / Received 20.06.2023

Дата одобрения после рецензирования / Date of approval after reviewing 28.07.2023

Дата принятия в печать / Accepted 10.08.2023