

5. О налогообложении доходов, полученных от осуществления операций с цифровыми знаками (токенами): Об определении курсов цифровых знаков (токенов): Указ Президента Респ. Беларусь от 23 апр. 2025 г. № 166; постановление Совета Министров Респ. Беларусь от 21 мая 2025 г. № 280 // ЭТАЛОН: информ.-поисковая система (дата обращения: 14.04.2026).

6. Комментарий к постановлению МНС от 18 февр. 2026 г. № 8 «О коэффициенте доходности от операций с цифровыми знаками (токенами)» // М-во по налогам и сборам Респ. Беларусь. – 02.03.2026. – URL: <https://nalog.gov.by/clarifications/comments/34410/> (дата обращения: 14.04.2026).

## **ГРАЖДАНСКО-ПРАВОВЫЕ АСПЕКТЫ РАССМОТРЕНИЯ ИСКОВ К ЦИФРОВОЙ ПЛАТФОРМЕ STEAM**

**Егорова А.Г.,**

*доцент кафедры гражданского права и гражданского процесса  
учреждения образования «Витебский государственный университет  
имени П.М. Машерова», кандидат юридических наук, доцент*

**Ушал Б.Н.,**

*студент юридического факультета учреждения образования  
«Витебский государственный университет имени П.М. Машерова»*

Цифровая платформа Steam, принадлежащая американской корпорации Valve Corporation, занимает доминирующее положение на мировом рынке дистрибуции компьютерных игр. По экспертным оценкам, её доля на рынке PC-игр достигает 75%. Такое положение неизбежно порождает многочисленные правовые споры между платформой, разработчиками и пользователями. Для белорусской правовой системы актуальность темы обусловлена необходимостью выработки эффективных механизмов защиты прав потребителей и субъектов хозяйствования в условиях глобальной цифровизации, когда услуги оказываются иностранным юридическим лицом, не имеющим представительства на территории Республики Беларусь [8].

Ключевой вопрос, возникающий при анализе споров с участием Steam, – квалификация отношений между платформой и пользователем. В соответствии с «Соглашением подписчика Steam» (Steam Subscriber Agreement) пользователь приобретает не право собственности на программный продукт, а лицензию на его использование [10]. Соглашение содержит многочисленные ограничения, включая запрет на перепродажу цифровых копий игр и передачу аккаунта третьим лицам.

С правовой точки зрения такие условия представляют собой классический пример договора присоединения, который пользователь не может изменить [6]. Из этого следует, что правовая природа отношений – не купля-продажа, а предоставление доступа к цифровому контенту на условиях ограниченной лицензии. Данный вывод имеет принципиальное значение для определения применимого права и подсудности.

Наибольший резонанс в международной практике вызывают обвинения Valve в злоупотреблении доминирующим положением. Анализ судебных актов и исковых заявлений позволяет выделить три системных элемента претензий:

Первый – условия паритета платформ (platform parity clauses), которые запрещают издателям игр продавать свои продукты на конкурирующих площадках, например в Epic Games Store или GOG.com, по более низким ценам, чем в Steam. С точки зрения антимонопольного законодательства такие условия могут рассматриваться как ограничение конкуренции, поскольку они лишают потребителя возможности приобрести товар по более низкой цене у альтернативного продавца.

Второй элемент – привязка пользователей к платформе через требование приобретать дополнения DLC и внутриигровой контент исключительно в Steam, если базовая игра была куплена там же. Такая практика создаёт технологические барьеры для выхода на рынок альтернативных платформ и ограничивает свободу выбора потребителя.

Третий элемент – взимание стандартной комиссии в размере 30% от стоимости каждой продажи. Истцы утверждают, что данная комиссия экономически не обоснована и ведёт к завышению цен для конечных потребителей. Однако следует признать, что аналогичную комиссию взимают и другие крупные цифровые платформы Apple App Store, Google Play, что указывает на сложившийся рыночный стандарт.

Таким образом, формируется устойчивая международная судебная практика, признающая отдельные практики Steam антиконкурентными [4; 5; 10; 11]. Компания активно использует процессуальные механизмы для защиты своих интересов. До 2024 года ключевым инструментом была арбитражная оговорка, которая направляла споры в третейские суды и исключала возможность коллективных исков. Однако под давлением общественности и регуляторов Valve исключила арбитражную оговорку из лицензионного соглашения. Тем не менее компания продолжает настаивать на применении к спорам права штата Вашингтон и подсудности по месту своего нахождения, а именно: суды округа Кинг. Такая позиция, с одной стороны, формально соответствует принципу автономии воли сторон, но с другой – фактически делает судебную защиту для большинства иностранных пользователей недоступной из-за высоких издержек.

Для белорусских пользователей основным барьером является действие принципа территориальной подсудности. Согласно ст. 508 Кодекса гражданского судопроизводства Республики Беларусь (далее – КГС), подсудность дел с участием иностранных лиц определяется белорусским законодательством, если иное не установлено международным договором или письменным соглашением сторон ст. 508, ч. 1. Общее правило – рассмотрение по месту нахождения ответчика ст. 47 КГС [2].

Однако ст. 48 КГС «Подсудность по выбору истца (заявителя)» предоставляет важные исключения. В частности, часть 16 статьи 48 КГС

устанавливает, что «иск о защите прав потребителя может быть предъявлен также по месту жительства или месту нахождения истца либо по месту исполнения договора или по месту причинения вреда» ст. 48, ч. 16 [2]. Это означает, что белорусский пользователь вправе подать иск к Valve в суд по месту своего жительства в Республике Беларусь, даже несмотря на иную оговорку в пользовательском соглашении Steam.

Более того, часть 3 статьи 48 КГС позволяет предъявить иск по месту нахождения имущества ответчика или по его последнему известному месту жительства нахождения в Беларуси, если место нахождения ответчика неизвестно ст. 48, ч. 3 [2]. Учитывая, что у Valve Corporation нет официального представительства в Беларуси, истец может использовать эту норму.

Возможность изменения подсудности по соглашению сторон ст. 510 КГС также ограничена. Хотя ст. 510 КГС допускает договорную подсудность ст. 510, ч. 1, такое соглашение не может изменить исключительную подсудность ст. 509 КГС и, что важнее, не может отменить императивные нормы о защите прав потребителей ст. 48, ч. 16 КГС [2]. Белорусские суды, руководствуясь ст. 14 Закона «О защите прав потребителей» [3], вправе признать условие о подсудности в лицензионном соглашении Steam недействительным как ущемляющее права потребителя.

Следует отметить, что белорусское антимонопольное законодательство активно развивается. Закон Республики Беларусь «О противодействии монополистической деятельности и развитии конкуренции» от 12 декабря 2013 г. № 94-З в редакции от 23 июля 2024 г. содержит запреты на злоупотребление доминирующим положением ст. 18 и на недобросовестную конкуренцию ст. 25-30 [1]. Важнейшая новелла – экстерриториальное действие закона в отношении действий, совершаемых за пределами Беларуси, если они оказывают или могут оказать влияние на конкуренцию на внутреннем рынке ст. 3 [9]. С 7 июля 2024 года в закон внесены изменения, расширяющие его экстерриториальное применение [3; 9]. Однако ключевой вопрос – сможет ли антимонопольный орган МАРТ доказать, что деятельность Steam оказывает существенное влияние на белорусский рынок, при отсутствии у компании официального представительства в стране.

Анализируя перспективы судебной защиты, следует признать, что индивидуальный иск белорусского пользователя к Valve Corporation в суды Республики Беларусь имеет крайне низкие шансы на успех именно в части принудительного исполнения. Однако это не означает бесперспективности любых юридических действий.

Во-первых, возможно обращение не в суд, а в антимонопольный орган МАРТ с заявлением о нарушении Valve ст. 18 и 20 Закона № 94-З [1]. В случае вынесения положительного решения и предписания МАРТ, пользователь может использовать этот акт в качестве доказательства в суде. Более того, публичный резонанс может побудить Valve пойти на мировое соглашение даже без формального исполнения решения.

Во-вторых, истец может и должен обосновывать подсудность судов Республики Беларусь по месту своего жительства, прямо ссылаясь на ст. 48, ч. 16 КГС защита прав потребителя и ст. 48, ч. 3 КГС последнее известное место нахождения ответчика [2]. Основным аргументом выступает то, что императивные нормы Закона «О защите прав потребителей» являются обязательными и не могут быть отменены условиями договора ст. 14 Закона № 90-3 [3]. Кроме того, условия о подсудности в пользовательском соглашении Steam не считаются индивидуально согласованными с пользователем [10]. Данная позиция имеет хорошие шансы, особенно в судах первой инстанции, учитывая, что статья 511 КГС «Неизменяемость первоначальной подсудности» закрепляет, что дело, принятое судом Беларуси с соблюдением правил подсудности, разрешается им по существу, даже если в дальнейшем обстоятельства изменились ст. 511 [2].

В-третьих, при значительной сумме ущерба белорусский пользователь может присоединиться к коллективному иску за рубежом, например, в Великобритании через представителя. Однако это требует дополнительных финансовых затрат.

Представляется, что для реальной защиты прав белорусских пользователей необходимы системные меры. Министерство антимонопольного регулирования и торговли рассматривает возможность введения требований об обязательной регистрации иностранных интернет-площадок на территории Беларуси и создания ими юридических лиц [6; 12]. Это позволило бы распространить на них полную юрисдикцию белорусских судов, в том числе по правилам ст. 508, ч. 2 КГС подсудность по месту нахождения представительства или филиала ст. 508, ч. 2 [2]. Также обсуждается внесение изменений в Закон «О защите прав потребителей» [3], которые прямо распространят его действие на трансграничные отношения с цифровыми платформами.

Однако, наиболее эффективным путём остаётся заключение международных соглашений о взаимном признании и исполнении судебных решений по потребительским спорам в цифровой среде. Пока такие соглашения отсутствуют, белорусские пользователи остаются в правовом вакууме.

Проведённый анализ позволяет сделать следующие выводы. Во-первых, отношения с платформой Steam по своей правовой природе являются лицензионными, а не договорами купли-продажи, что налагает существенные ограничения на права пользователей [10]. Во-вторых, международная судебная практика признаёт отдельные практики Valve антиконкурентными, такие как геоблокировка и условия паритета. Однако окончательного запрета 30-процентной комиссии пока не сложилось [4; 5; 10; 11]. В-третьих, для белорусских пользователей основными проблемами являются территориальная подсудность и отсутствие механизма принудительного исполнения решений белорусских судов в США. Однако ст. 48, ч. 16 даёт чёткое право потребителю на подачу иска по месту жительства, что является значительным прогрессом [2]. В-четвёртых, перспективной альтернативой судебной

защите является обращение в антимонопольный орган МАРТ с использованием экстерриториальных норм Закона № 94-З [1; 9].

Для белорусской правовой системы первостепенное значение имеет развитие законодательных механизмов, позволяющих национальным судам рассматривать иски к иностранным цифровым платформам уже закреплённых в ст. 48, 508 КГС, а также заключение международных соглашений о взаимном признании судебных актов. Только комплексный подход – на уровне национального законодательства, правоприменительной практики и международного сотрудничества – способен обеспечить реальную защиту прав белорусских потребителей в цифровую эпоху

*Список использованных источников:*

1. О противодействии монополистической деятельности и развитии конкуренции: Закон Республики Беларусь, 12 декабря 2013 г. № 94-З: в ред. Закона Респ. Беларусь от 23 июля 2024 г. // ЭТАЛОН: информ.-поисковая система (дата обращения: 11.04.2026).
2. Кодекс гражданского судопроизводства Республики Беларусь, 11 марта 2024 г. № 359-З // ЭТАЛОН: информ.-поисковая система (дата обращения: 11.04.2026).
3. О защите прав потребителей: Закон Республики Беларусь, 9 января 2002 г. № 90-З: в ред. Закона Респ. Беларусь от 22 апреля 2024 г. // ЭТАЛОН: информ.-поисковая система (дата обращения: 11.04.2026).
4. Steam не смог уклониться от антимонопольного иска в Великобритании - от Valve требуют почти 900 миллионов долларов / Д. Рудь // 3DNews. – 2026. – 27 янв. – URL: <https://3dnews.ru/1135912/steam-ne-smog-uklonitsya-ot-antimonopolnogo-iska-v-velikobritanii-ot-valve-trebuyut-pochti-900-millionov-dollarov> (дата обращения: 11.04.2026).
5. На Valve снова подали в суд из-за лутбоксов в играх // Sport.ua. – 2026. – 10 марта. – URL: <https://sport.ua/news/848957-na-valve-snova-podali-v-sud-iz-za-lutboksov-v-igrah> (дата обращения: 11.04.2026).
6. Французское общество защиты прав потребителей подало в суд на Valve / М. Шкредов // IXBT.games. – 2015. – 18 дек. – URL: <https://ixbt.games/news/frantsuzskoe-obschestvo-zaschity-prav-potrebiteley-podalo-v-sud-na-valve.html> (дата обращения: 11.04.2026).
7. О совершенствовании регулирования потребительского рынка: проект Указа Президента Республики Беларусь. – URL: <https://forumpravo.by/publichnoe-obsuzhdenie-proektov-nra/forum15/17815> (дата обращения: 11.04.2026).
8. Макарова, М. Ю. Международно-правовая защита прав потребителей в условиях цифровизации / М. Ю. Макарова // Публичные и частные начала правового регулирования в современном социальном государстве: сборник научных статей. – Минск: БГЭУ, 2024. – С. 144-148. – URL: <http://edoc.bseu.by:8080/handle/edoc/102421> (дата обращения: 11.04.2026).
9. Новые антимонопольные нормы вступают в силу 7 июля / SP&P. – 2024. – 24 апр. – URL: <https://spplaw.by/blog/novye-antimonopolnye-normy-vstupayut/> (дата обращения: 11.04.2026).
10. Steam Subscriber Agreement // CourtListener.com. – URL: <https://www.courtlistener.com/docket/59859024/362/1/in-re-valve-antitrust-litigation/> (дата обращения: 11.04.2026).
11. Против Valve подали новый иск из-за лутбоксов с требованием вернуть деньги покупателям // Игромания. – 2026. – 10 марта. – URL: <https://www.igromania.ru/news/164627/protiv-valve-podali-novyyj-isk-iz-za-lutboksov-s-trebovaniem-vernut-dengi-pokupatelyam/> (дата обращения: 11.04.2026).
12. На общественное обсуждение вынесен проект указа о совершенствовании регулирования потребительского рынка // Pravo.by. – 2025. – 19 сент. – URL: <https://pravo.by/novosti/novosti-pravo-by/2025/september/90184/> (дата обращения: 11.04.2026).