

A full-page background image showing a person from behind, walking on a wet city sidewalk. The person is wearing a dark jacket and a backpack. The sidewalk is wet and reflects the surrounding scene. On the left, there are trees with vibrant autumn foliage in shades of orange, yellow, and red. In the background, several tall, modern glass skyscrapers rise against a clear blue sky with a few wispy clouds. The overall atmosphere is serene and urban.

Сергей Кузнецов

Виртуальное право

Сергей Кузнецов

Виртуальное право

«Автор»

2026

Кузнецов С. А.

Виртуальное право / С. А. Кузнецов — «Автор», 2026

В настоящей книге мы дадим понятия "виртуального права" и "виртуального объекта", их генезис и классификацию. Приведем понятия виртуального права, как объектов гражданского права, будет представлено право виртуальных миров, как новых объектов гражданских прав, и вообще определимся в виртуальном праве как новой юридической конструкции в теории права: идеи будущего или реальной действительности?" и много другое.

© Кузнецов С. А., 2026

© Автор, 2026

Сергей Кузнецов

Виртуальное право

Первоначально, необходимо детерминировать понятия, а также дать классификацию «виртуального права» и «виртуальных объектов».

Термин «виртуальное право» действительно звучит необычно, и вокруг него много споров.

Я бы сказал так: это не отдельная отрасль права в классическом понимании, а скорее направление научных исследований и набор правовых проблем, которые возникают из-за развития виртуальных пространств — онлайн-игр, метавселенных, социальных сетей, цифровых платформ.

То есть речь о том, как право (или его отдельные институты) реагирует на новые явления, порождённые цифровыми технологиями.

Дефиниция термина «виртуальный объект» действительно используют в разных смыслах — и от этого часто возникает путаница.

Я бы сказал так: в самом общем виде это цифровой «заменитель» чего-то реального, который существует только в компьютерной среде, а не в физическом мире.

Но на практике под этим могут иметь в виду совсем разные вещи, поэтому я подобрала основные варианты, чтобы было проще разобраться.

Цифровые конструкции в технологиях.

Чаще всего так говорят про трёхмерные модели, персонажей, предметы или целые миры, которые создают с помощью 3D-моделирования, анимации и программирования.

Например: модель Эйфелевой башни в Google Earth VR, персонаж в игре, виртуальный предмет в симуляторе (для тренировки хирурга) или целая планета в игре No Man's Sky. Такие объекты могут быть статичными (не меняются) или динамичными (двигаются, реагируют на действия пользователя), интерактивными (с ними можно «общаться»). Их создают для игр, обучения, архитектурной визуализации, маркетинга.

Философский и психологический взгляд.

Здесь «виртуальный» означает нечто, что возникает не в объективной реальности, а в сознании человека.

Например, образы во сне, галлюцинации или представления — это тоже виртуальные объекты, потому что они порождаются автономной активностью мозга, а не прямым воздействием внешнего предмета.

Правовой аспект.

В юридической сфере термин используют, когда речь заходит об объектах, которые существуют только в цифровой среде и часто имеют ценность (игровые предметы, валюта в виртуальных мирах, аккаунты). Здесь возникает вопрос: можно ли их считать имуществом, как регулировать сделки с ними, кто владеет правами — пользователь или платформа.

Что именно изучают в этом направлении?

Правовой статус виртуальных объектов.

Например, статус внутриигровых предметов, скинов, аккаунтов, цифровой валюты или NFT.

Часто возникает вопрос: это просто часть игры (и тогда права на них регулирует только пользовательское соглашение) или у пользователя возникают какие-то имущественные права?

Отношения между пользователями и создателями платформ.

Как регулируются споры, кто несёт ответственность за действия в виртуальном мире, как действовать при нарушении правил.

Проблема юрисдикции.

Виртуальные пространства часто трансграничны — платформа работает в нескольких странах, а право обычно территориальное. Как определить, законы какой страны применять.

Вопросы правосубъектности.

Может ли виртуальный субъект (например, сложный ИИ-агент или цифровой двойник человека) обладать правами и обязанностями самостоятельно, или он всегда действует от имени человека?

Влияние на традиционные отрасли права. Как виртуальные технологии трансформируют, например, авторское право (защита контента), договорное право (сделки в цифровой среде), вопросы ответственности за вред. cyberleninka.ru

Почему возникает дискуссия вокруг термина?

Некоторые юристы отмечают: словосочетание «виртуальное право» может вводить в заблуждение. Ведь само право — это не «виртуальная» сущность: оно формализовано в законах, имеет механизм реализации. Поэтому в профессиональной среде иногда предлагают использовать эту конструкцию в кавычках («„виртуальное право“») или говорить о «праве для регулирования виртуальных объектов».

Примеры из практики

Один из самых наглядных кейсов — онлайн-игры. Виртуальные предметы (скины, оружие, уникальные аватары) нередко имеют реальную рыночную стоимость, и игроки активно их покупают, продают, прокачивают. Но в пользовательских соглашениях многих платформ прямо прописано, что пользователь получает не право собственности, а лишь лицензионное право, которое платформа может в одностороннем порядке отозвать. Это порождает споры: может ли игрок оспорить блокировку аккаунта или списание имущества, есть ли у него судебная защита?

Виртуальное право (классификация):

По природе объектов.

Здесь выделяют права на:

Виртуальное имущество (игровые предметы, виртуальная недвижимость, персонажи, скины).

Цифровые активы (токены, криптовалюты, утилитарные цифровые права — например, право потребовать от эмитента передать товар или услугу в будущем).

Смарт-контракты (самоисполняемые контракты, условия которых записаны в коде и автоматически исполняются при наступлении определённых событий).

Цифровые услуги (права, связанные с предоставлением онлайн-услуг: доступ к платформе, использование функционала сервиса).

По субъекту правоотношений.

Иногда делят на:

Цифровые права человека — права, связанные с доступом к цифровым ресурсам, безопасностью данных, конфиденциальностью.

Цифровые права электронных лиц — права цифровых «сущностей» (платформ, игровых сообществ), которые могут наделяться определённой правосубъектностью для регулирования внутренних отношений.

По уровню абстракции и связи с реальным правом.

Встречается деление на:

Виртуальные права в узком смысле — те, что возникают и действуют исключительно внутри виртуального мира и часто не имеют прямого аналога в реальном праве.

Гибридные права — когда виртуальные права взаимодействуют с реальным правом: например, право на удаление контента (право на забвение) в реальной судебной практике или признание виртуального объекта объектом интеллектуальной собственности.

По сфере применения.

Можно выделить права, регулирующие:

социальные взаимодействия (конфликты, репутация в виртуальных сообществах);

экономическую деятельность (купля-продажа виртуальных объектов, инвестиции в цифровые активы);

защиту персональных данных и информационную безопасность в виртуальных средах.

Вывод

(

ergo)

«Виртуальное право» — это не закон и не отдельная система норм, а область, где право сталкивается с новыми технологическими вызовами.

Наука и практика постепенно вырабатывают подходы: как адаптировать существующие правовые конструкции к цифровым реалиям, как сбалансировать интересы пользователей, платформ и государства

Еще в 2006 г. известный американский юрист, автор одной из ключевых для современной юриспруденции книг «Экономический анализ права»,¹ судья Апелляционного суда Соединенных Штатов Америки в седьмом судебном округе Чикаго и преподаватель школы права Чикагского университета Р. А. Познер (род. 11.01.1939) принял участие в необычном открытом мероприятии. Необычным было место его проведения.

Причем, с юридической точки зрения, на данный момент едва ли возможно дать четкий ответ на вопрос о том, где же оно в действительности происходило.

Дело в том, что Р. Познер провел встречу с пользователями виртуального мира «Second Life».

Данная встреча, организованная компанией Creative Commons, была проведена непосредственно в виртуальном пространстве, а ее участники, включая самого ученого, взаимодействовали через графические репрезентации, так называемые аватары.

Факт проведения подобного мероприятия в виртуальном мире примечателен сам по себе, но особый интерес вызывают новые правовые проблемы, символическим выражением которых он может служить.

Внимание Р. Познера к виртуальным мирам неслучайно.

В современном информационном обществе Интернет имеет все большее и большее значение. В то же время развитие сетевых технологий в значительной степени опережает правовое регулирование в этой области.

Как из законодательства, так и из судебной практики нередко следуют весьма противоречивые ответы о том, какое именно правовое значение имеют новые формы реализации правовых отношений. В связи с этим стремительно набирающие популярность виртуальные миры, включая отдельные многопользовательские ролевые онлайн-игры, наряду с родственными явлениями, содержащими один или несколько признаков виртуальных миров (как, например, социальные сети), представляют собой крайне интересный объект исследования, поскольку содержат в себе своего рода общий «срез» проблем интернет-права.

Пользователи виртуальных миров вступают в правовые отношения с сервис-провайдерами, а затем — и с другими пользователями.

Виртуальные объекты становятся предметом сделок не только за виртуальные, но и за реальные деньги.

Растет соответствующая доля рынка.

Но, несмотря на это, основной мотив, присутствующий в судебной аргументации по тем делам, связанным с виртуальными мирами, которые уже получили определенное разрешение, особенно в России, до сих пор подразумевает, что виртуальные миры — это только игры, споры

из которых, как известно гражданскому праву, не подлежат судебной защите за исключением ограниченного числа случаев, прямо указанных в законе.

Причина этого отчасти может корениться в непонимании особенностей виртуальных миров, а также того социального и экономического значения, которые они имеют на сегодняшний день.

В современной культуре термин «виртуальный мир» получил широкое распространение.

Применительно к информационным технологиям он, в самом общем смысле, означает моделируемую компьютерными средствами относительно постоянную среду, предназначенную для взаимодействия между пользователями посредством цифровых образов, за которыми закрепилось название «аватар», заимствованное из индуистской философии и означающее воплощение божества.

Постоянную — поскольку данная среда поддерживается независимо от пользователей: кто-либо из таковых, выйдя из этой среды и зайдя в нее на следующий день, увидит тот же мир, но изменившийся с учетом тех событий — запрограммированных или инициированных другими пользователями, которые произошли в его отсутствие.

Относительно — поскольку постоянство данной среды зависит от воли тех, кто имеет доступ к соответствующему программному и аппаратному обеспечению. Б. Дюранске, один из первых исследователей правовых аспектов виртуальных миров, отмечал, что все они представляют собой моделируемые компьютерными средствами среды, все предназначены для заселения аватарами, все допускают взаимодействие между пользователями, многие обеспечивают сохранение пользовательского контента, во многих из них функционируют экономические системы.

Первые три качества, отмеченные автором, допустимо считать существенными признаками понятия виртуального мира, задающими определение последнего.

История виртуальных миров как таковых ненамного отстает от истории развития и распространения компьютерных технологий в целом. Считается, что первым виртуальным миром в современном смысле этого слова является многопользовательская текстовая ролевая онлайн-игра MUD (Multi-User Dungeon), разработку которой на завершающем этапе в 1980 г. осуществлял известный дизайнер компьютерных игр Р. Бартл, в то время — студент Эссекского университета.

По сути, им был заложен новый жанр компьютерных игр, предполагающий в качестве обязательного условия одновременное присутствие множества пользователей в одной виртуальной среде.

Текстовый характер игры выражался в том, что виртуальная среда описывалась пользователям средствами естественного языка, без использования графики, а пользователи взаимодействовали со средой и друг с другом посредством ввода текстовых команд через командную строку, по аналогии с операционной системой MS DOS.

Впоследствии развитие жанра многопользовательских ролевых онлайн-игр пошло по двум направлениям: «текстовому», в стиле оригинального MUD, и «графическому».

Вероятно, по той причине, что качественное участие в текстовых многопользовательских играх менее доступно и более требовательно к игрокам (в частности, эстетическая составляющая таких виртуальных миров прямо пропорциональна уровню владения игроками языком и стилем), наибольшую популярность в настоящее время завоевали именно графические виртуальные миры.

Текстовые виртуальные миры не исчезли, но остались на уровне субкультуры Интернета. Среднее число пользователей наиболее популярных из них составляет примерно 100 человек против сотен тысяч и миллионов (в зависимости от масштабности проекта) пользователей графических игр, большая часть проектов в принципе не имеет коммерческой составляющей и держится на энтузиазме разработчиков и пользователей.

В определенном смысле, текстовые многопользовательские игры сейчас занимают нишу, аналогичную фильмам «арт-хаус» в кинематографе, пользующимся стабильной популярностью у «немассового зрителя» и кинокритиков.

Графические виртуальные миры появились, однако, не намного позднее текстовых. Этот факт не всегда учитывается даже в игровой журналистике, но исторически первой графической многопользовательской он-лайн-игрой, скорее всего, можно считать проект «Habitat», разработанный студией Lucasfilm в 1986 г. и предназначенный для домашних компьютеров Commodore 64 (популярных в США и первоначально 8-битных компьютеров, аналога распространенных в то время в Европе и СССР британских ZX Spectrum). Следующим значимым этапом в истории графических многопользовательских ролевых онлайн-игр следует полагать запуск 24 сентября 1997 г. компанией Origin Systems игры «Ultima Online», ставшей первой многопользовательской игрой, число подписчиков которой вышло за пределы ста тысяч.

На сегодняшний день наиболее популярным игровым графическим виртуальным миром только по количественным критериям является многопользовательская ролевая онлайн-игра «World of Warcraft», поддерживаемая компанией Blizzard. По данным на октябрь 2012 г. число пользователей данной игры насчитывает более 10 млн игроков.⁶ Что же касается виртуальных миров, не имеющих строго игровой направленности, то наиболее популярными остаются уже упомянутый «Second Life», а также «Entropia Universe».

Прежде чем обратиться к рассмотрению юридических проблем, возникающих в контексте виртуальных миров, следует обратить внимание на используемую терминологию, как-то: «[компьютерная] игра», «многопользовательская ролевая онлайн-игра», «виртуальный мир». Значение данных терминов может изменяться в зависимости от контекста, однако в любом случае самыми общими из этого ряда являются термины «компьютерная игра» и «виртуальный мир».

Под компьютерной игрой понимается главным образом программное обеспечение, предназначенное для отображения игрового пространства и реализации игровой механики (применения правил игры), чаще всего предполагающее возможность использования компьютера как игрового партнера. Диапазон компьютерных игр чрезвычайно широк — от электронных аналогов классических настольных игр, таких, как шахматы, шашки и пр., до пространств, представляющих собой интерактивный виртуальный мир. Для целей настоящего исследования ключевое значение имеют многопользовательские компьютерные игры, допускающие одновременное присутствие нескольких пользователей в игровом пространстве. С точки же зрения жанров, на которые подразделяются компьютерные игры, особый интерес вызывают ролевые игры. Значение данного термина со временем менялось, но сейчас с ним ассоциируются игры, которые, как правило, предусматривают, что игрок действует в игре не абстрактно (как это чаще всего бывает в стратегиях, головоломках и пр.), а от лица какого-либо персонажа вымышленного мира. При этом игроку предоставляется относительная свобода действий, а персонаж по мере происходящих с ним событий претерпевает изменения — развиваются его умения и навыки, растет виртуальный социальный статус и т. п.

Собственно говоря, чтобы считать многопользовательскую компьютерную игру виртуальным миром в широком смысле слова, она необязательно должна быть ролевой, а просто отвечать трем упомянутым признакам: содержать моделируемый мир (среду), допускать участие нескольких пользователей, которые могут быть идентифицированы, и обеспечивать возможность взаимодействия между пользователями.

В плане игрового дизайна это может быть реализовано и действительно реализуется и в других жанрах компьютерных игр. Вместе с тем как исторически, так и за счет того, что многопользовательские ролевые онлайн-игры с необходимостью предусматривают включение каждого из трех элементов, чаще всего именно многопользовательские ролевые онлайн-игры могут быть квалифицированы как виртуальные миры. Но не каждый виртуальный мир представляет

собой многопользовательскую ролевою онлайн-игру в частности и компьютерную игру в целом (если только не интерпретировать термин «игра» максимально широко). Так, тот же «Second Life» сам по себе компьютерную игру не представляет, хотя обеспечивает пользователей необходимыми средствами для создания пользовательского контента, который, в том числе, может выражаться и в разного рода играх.

Таким образом, «компьютерная игра» и «виртуальный мир» — это не тождественные, но родственные и частично пересекающиеся между собой понятия. Известны как компьютерные игры (в том числе, ролевые), которые являются виртуальными мирами, так и виртуальные миры, которые не представляют собой компьютерные игры.

В центре внимания в настоящей статье находятся именно виртуальные миры. Приведенные признаки виртуальных миров можно рассматривать

ПРАВО И ИНТЕРНЕТ

как «технические», позволяющие сформулировать широкое определение виртуального мира. Однако очевидно, что не каждая виртуальная среда, допускающая взаимодействие между пользователями, действующими через аватар, может быть квалифицирована как виртуальный мир без оговорок. Действительно, в определенном смысле, эти три признака присущи и другим формам взаимодействия в Интернете — тем же социальным сетям, о которых также можно, хоть и с некоторой долей условности, сказать, что они представляют собой виртуальное пространство, в котором пользователи имеют возможность взаимодействовать между собой посредством своего рода аватаров — совокупности признаков, идентифицирующих отдельную учетную запись, репрезентирующую пользователя. Можно было бы сказать, что дело в наличии или отсутствии целостного вымышленного мира, аналогичного вселенным развлекательной литературы или кинематографа (как мир «Звездных войн», который был не так давно лицензирован для многопользовательской ролевой онлайн-игры «Star Wars: the Old Republic»), однако нельзя сказать, что состоящий во многом из лоскутов пользовательского контента «Second Life» или некоторые многопользовательские компьютерные игры, как, например, текстовая «Aardwolf»,⁷ многие игровые зоны которой по смыслу и эстетике между собой никак не связаны, отличаются данным качеством, что, однако, не мешает относить их к числу виртуальных миров. Качество, которое в данном случае является принципиальным, можно назвать виртуальной социальной реальностью.

Данный термин вдохновлен методологическим подходом, выраженным в ставшей классической книге П. Бергера и Т. Лукмана «Социальное конструирование реальности», примененным к «настоящей», а не виртуальной социальной реальности и получившим заслуженную популярность в современных социальных науках, включая юридические.

В свете данного подхода социальная реальность представляет собой не объективное (в духе понимания, свойственного многим ученым Нового времени), а субъективно-объективное явление. Как отмечает А. В. Поляков, «причины возникновения, поддержания и передачи социального порядка раскрываются в теории институционализации. Всякой институционализации предшествуют процессы хабиутализации (опривычивания). Любое действие, которое часто повторяется, становится образцом, осознается как образец, и может быть совершено в будущем тем же самым образом и с тем же практическим усилием. Институционализация имеет место везде, где осуществляется взаимная типизация опривыченных действий разными деятелями. Любая такая типизация есть институт».

Применительно к виртуальным мирам теория институционализации предполагает дополнительное контекстуальное условие — программный код виртуального мира, обеспечивающий наличие трех указанных ранее технических признаков. Но без пользователей, активно создающих виртуальные социальные институты, причем чаще всего не осознавая этого, такой мир останется просто нереализованным набором возможностей. Например, программное обеспечение угасающего на данный момент игрового виртуального мира «Mortal Online» допускает

создание сложных структур и предоставляет удобные инструменты для развития виртуальных социальных институтов, позволяя, например, одним игрокам регистрировать задания, данные другим игрокам, и т. п. Однако отсутствие достаточного количества взаимодействующих между собой заинтересованных пользователей на сегодняшний день превращает данную игру скорее в демонстрацию возможностей виртуального мира, чем в полноценный виртуальный мир.

Институционализация в виртуальных мирах, как правило, связана с отношениями, возникающими вокруг виртуальных ценностей. Так, в хрестоматийном примере многих исследователей виртуальных миров группа игроков совместными усилиями повергает дракона, сторожащего сокровище.

Возникает вопрос: каким образом следует данные трофеи, представляющие ценность в виртуальном мире (а в последнее время все чаще и чаще — и в реальном, но об этом позднее), распределить между победителями? Перед игроком, выполняющим функции руководителя группы, возникает как минимум две проблемы, которые, надо отметить, возникли бы в аналогичной ситуации и в реальном мире.

Во-первых, проблема принципа, лежащего в основе справедливого распределения социальных благ. Можно разделить трофеи поровну, можно в зависимости от вклада участников, можно также придумать какой-либо иной способ.

Во-вторых, проблема легитимации данного принципа в глазах группы. В основе легитимации может лежать авторитет лидера, соблюдение формальных процедур, например, голосования и т. п.

Так, мало-помалу, среди пользователей многих многопользовательских ролевых онлайн-игр, сталкивающихся с данными проблемами, сложился виртуальный социальный институт, который предполагает сложную систему учета заслуг игроков одной игровой группы на протяжении нескольких «походов на дракона», получивший название *dragon kill points*.

Любопытно, что данная система уже стала предметом анализа в западной социологии.

Отдельным качеством виртуальных миров, имеющим значение для методологии исследования, является то, что полноценная научная картина в данном случае может быть выстроена только при учете внутренней точки зрения в том же смысле, в котором этот термин использовался применительно к правовой системе британским ученым Г. Хартом.

Так, с внешней точки зрения, общественные отношения, складывающиеся по поводу виртуальных миров, могут выражаться, например, только в том, что множество пользователей по всему миру сидит за экраном компьютеров, периодически нажимая на клавиши и заставляя двигаться картинки на экране, переписываясь или разговаривая между собой по голосовой связи время от времени.

С внутренней же точки зрения исследователя, погруженного в процесс, вырисовывается, очевидно, иная картина: в создании пользователей техническими и художественными средствами реконструируется единый для всех них образ вымышленного мира, альтернативного реальному по своим содержательным и формальным характеристикам, в присутствии в котором они одновременно «играют». Важный для юридических исследований виртуальных миров психологический аспект заключается в том, что, несмотря на виртуальность аватаров, их действий, самого мира и его объектов, переживания пользователей вполне реальны: спор из игровых отношений может перерасти в реальный социальный конфликт.

Виртуальных социальных институтов, подобных рассмотренному ранее, достаточно много, и именно из них складывается виртуальная социальная реальность. В свою очередь, именно благодаря таким институтам получает ценность, например, так называемая виртуальная собственность, которая сейчас во многих случаях выступает предметом уже не виртуальных, а реальных товарно-денежных отношений.

Действительно, переход от текстовых многопользовательских игр к графическим сам по себе не имеет принципиального значения для аспектов, представляющих интерес для юридической науки, за исключением, разумеется, вопроса о тех результатах интеллектуальной деятельности, которые дополнительно присутствуют в графических виртуальных мирах.

Куда важнее тот факт, что на сегодняшний день, по крайней мере, некоторые виртуальные миры уже едва ли могут в полной мере избегать «защиты» от права реального мира, которую им мог бы обеспечить сугубо игровой статус. Объекты, используемые аватарами в моделируемых компьютерными средствами пространствах, нередко вовлечены в реальный экономический оборот, и эта доля рынка растет. Такое качество отдельных виртуальных миров заслуживает отдельного внимания.

Так, некоторые экономисты, исследуя виртуальные миры, в которых виртуальные предметы в той или иной форме систематически выступают предметом сделок за реальные деньги, приходят к весьма любопытным выводам (однако без учета проблемы правомерности данных сделок в свете условий пользовательских соглашений). Например, Э. Кастронова, профессор телекоммуникаций из Университета Индианы (Блумингтон, США), еще в 2001 г. подсчитал, что с учетом объема виртуальной собственности, участвующей в обороте за реальные деньги, виртуальный «ВВП» многопользовательской ролевой онлайн-игры «Everquest» примерно равен реальному ВВП Болгарии, а курс игровой валюты к курсу доллара США составляет 0,0107, т.е. выше, чем у многих реальных валют.

Правда, следует отметить, что до недавнего времени торговля виртуальными предметами за реальные деньги, в том числе на интернет-аукционах, подобных известному e-Bay, относилась к «серой» или даже «черной» отрасли экономики, поскольку она прямо или косвенно запрещалась пользовательскими соглашениями.

Последние примеры, напротив, свидетельствуют о том, что игровые и иные компании, разрабатывающие виртуальные миры и предоставляющие в них доступ, готовы в полной мере использовать возникающую у пользователей потребность в торговле виртуальными предметами за реальные деньги.

Причины такой потребности просты: многие виртуальные миры, в первую очередь те из них, что относятся к числу многопользовательских ролевых онлайн-игр, требуют большого количества времени или значительного интеллектуального вклада для того, чтобы приобрести те или иные виртуальные предметы, а нередко — и то, и другое одновременно.

Однако очевидно, что многие пользователи предпочли бы (и предпочитают) пользоваться виртуальными преимуществами, затрачивая на процесс меньше времени и усилий. За счет этого формируется особый рынок виртуальных товаров и услуг за реальные деньги.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.