

§ 2 ТРАНСФОРМАЦИЯ ПРАВОВЫХ И ПОЛИТИЧЕСКИХ СИСТЕМ

Кулезин М.А., Антонов И.П.

ВИРТУАЛЬНАЯ СОБСТВЕННОСТЬ В РЕАЛЬНОМ МИРЕ: ВЗРОСЛЫЕ ПРОБЛЕМЫ В ИГРОВЫХ МИРАХ

Аннотация: В предлагаемом исследовании авторы подтверждают все возрастающую экономическую значимость для мировой экономики внутриигрового рынка интерактивных развлечений, а, следовательно, необходимость осуществления нормативно – правового регулирования объектов виртуальной собственности. В статье последовательно анализируется подход к регулированию рынка виртуальной собственности на территории Российской Федерации и за рубежом, рассматривается соответствующая судебная практика, положительные и отрицательные стороны каждого из подходов. Кроме того, анализируются перспективы нормативно – правового регулирования рынка виртуальных объектов посредством использования международно – правовых механизмов. В рамках настоящей статьи использовались общедиалектический метод, сравнительно – правовой, системный анализ изучаемых явлений, методы дедукции и индукции. По мнению авторов, как на законодательном уровне, так и на теоретическом, проблеме регулирования рынка виртуальных объектов не уделяется должного внимания не смотря на ее все возрастающую значимость для глобальной экономики. Отечественные исследователи схожей проблематики, как правило, отвергают азиатский подход, в рамках которого виртуальные объекты приравнены к реальным, в то время как авторы настоящей работы доказывают его прогрессивность и полезность. Предлагается принятие соответствующего Пленума Верховного суда Российской Федерации.

Ключевые слова: Виртуальная собственность, мировая экономика, виртуальные инвестиции, игры и пари, игровой бизнес, право интеллектуальной собственности, авторское право, дискриминация, ТРИПС, онлайн игры.

Abstract: In this research the authors confirm the ever-increasing impact of the gaming market of interactive entertainment upon the global economy, and therefore, the need to provide the normative and legal regulation of the objects of virtual property. The article sequentially analyzes the approach towards regulation of the virtual property market on the territories of the Russian Federation and abroad, examines the corresponding precedent, as well as positive and negative aspects of each of the approaches. The authors also analyze the prospects of normative and legal regulation of the market of virtual objects by using international legal mechanisms. The authors believe that despite the growing impact of the market of virtual objects upon global economy, the issue of its regulation has not been properly addressed on either the legislative or theoretical levels. Russian researchers of similar problematics usually reject the Asian approach, which holds virtual objects to be equal to real objects, while the authors of this work prove its progressiveness and benefit.

Keywords: Intellectual property law, gaming industry, games and competitions, virtual investments, global economy, virtual property, copyright, discrimination, TRIPS, online games.

Рынок всегда оставался двигателем законодательного прогресса и всегда чутко реагировал на появление новых объектов, которые могут представлять ценность, объектов, спрос на которые рождает предложение. Сегодня спрос на виртуальные развлечения (онлайн – игры) велик как никогда: для некоторых это всего лишь хобби, для других – способ бежать от проблем реального мира. Но бизнес -сообщество на сегодняшний день интересуется третья категория – те, для кого онлайн развлечения стали одержимостью, зависимостью или хотя бы те, кто готов заплатить

реальные деньги за процветание в виртуальном мире. Так, к примеру, все больше производителей интерактивных развлечений старается сделать их по условно – бесплатной модели, позволяя большему количеству пользователей начать играть в них, «втянуться» и осознать, что для настоящего процветания необходимо вкладывать реальные денежные средства, осуществлять микротранзакции. Выгода от последних, особенно на азиатском рынке, исчисляется миллиардами долларов США, в связи с чем инвестирование бизнеса в многопользовательские игры, следуя веяниям рынка,

возрастает в геометрической прогрессии. Не отстает и рынок мобильной индустрии: ведь пользователей планшетов и смартфонов, способных заплатить несколько Долларов США за забавный костюм персонажа в игре для смартфона еще больше.

Большинство онлайн – игр сегодня позволяют пользователю за реальные деньги приобретать разнообразные виртуальные объекты: ускорения развития персонажа, костюмы, элементы внутриигровой экипировки, иные «*виртуальные аналоги реальных объектов*» [1]. При этом стоимость виртуальных объектов может достигать семизначных сумм. Так, в качестве примеров исследователи схожей проблематики часто указывают на полноценный комплект рун в игре «Аллоды Онлайн», стоимость которого достигает 1 300 000 рублей [2]. Виртуальные миры в силу развития технологий, графики, виртуальной коммерции, доступности сети Интернет все большему количеству пользователей все больше начинают смешиваться с реальной жизнью. Количество миллиардеров благодаря созданию интерактивных развлечений для смартфонов и планшетов все больше увеличивается. Открываются целые компании, юридические лица, зарегистрированные в установленном порядке, основными видами деятельности которых является реализация вещей, работ и услуг в виртуальных мирах [3]. Наконец, даже в ситуациях, когда сами разработчики запрещают продажу внутриигровых объектов, находчивые дельцы создают целые «черные рынки» для продажи виртуальных объектов таких игровых миров [4].

Европейский Центральный Банк также начинает все больше интересоваться виртуальными объектами. Так, общий годовой объем инвестиций в объекты виртуальной собственности только на азиатском рынке интерактивных развлечений достигает нескольких миллиардов долларов, превышая размеры ВВП реально существующих государств [5]. Общий объем прибыли, получаемой благодаря указанным интернет – играм только для персональных компьютеров достигает 17, 88 миллиардов долларов США [6]. Некоторые люди настолько успешно «играли» в виртуальных мирах, что, благодаря конвертации виртуальной валюты в реальные деньги, смогли открыть свой собственный реальный бизнес, став миллионером [7].

Вышеупомянутые примеры подтверждают существование значимого для реальной мировой экономики рынка виртуальных объектов, а, следовательно, указывают на необходимость регулирования виртуальных правоотношений.

К сожалению, правовой режим объектов виртуальной собственности в Российской Федерации (далее – РФ) и большинстве других стран остается вне рамок правового регулирования, а статус виртуальных объектов регламентируется правообладателем соответствующего программного продукта, внутри которого существует объект виртуальной собственности, посредством соответствующего пользовательского соглашения [8]. Международное нормативно – правовое регулирование лишено не только обязательных, но даже рекомендательных документов, позволяющих хотя бы частично урегулировать статус виртуальных объектов. С вышеуказанной ситуацией контрастирует практика азиатских законодателей, уделяющих значительное внимание регулированию виртуальных объектов. Целью данной работы является сравнение вышеуказанных подходов нормативно – правового регулирования, выявление положительных и отрицательных черт каждого из них.

Первый подход, наиболее «привлекательный» для законодателя и, следовательно, наиболее распространенный, связан с *невмешательством права* в игровые процессы (иначе говоря, с отсутствием законодательной основы), позволяющий полностью избежать трудностей оценки и регулирования правоотношений с новыми объектами гражданских прав.

Так, суды общей юрисдикции на территории Российской Федерации при рассмотрении споров, затрагивающих виртуальные объекты, руководствуются статьей 1062 Гражданского Кодекса Российской Федерации (далее – ГК РФ), в соответствии с которой требования граждан и юридических лиц, связанных с организацией игр или пари или участием в них, не подлежат судебной защите, за исключением требований лиц, принявших участие в играх или пари под влиянием обмана, насилия, угрозы или злонамеренного соглашения их представителя с организатором игр или пари [9], а, следовательно, заявителям в удовлетворении исковых требований отказывается.

К примеру, в 2013 году московским городским судом были рассмотрены иски о взыскании денежных средств с пользователя П. к ООО «Лайт вижн Интерактив», собственнику программного продукта, пользователем (потребителем) которого был истец. П. неоднократно, с целью приобретения дополнительных сервисов игры, в большинстве своем – покупки виртуальных объектов, перечислял на свой игровой аккаунт реальные денежные средства в значительном размере. Позднее, игровой аккаунт П. был заблокирован.

Президиум Московского городского суда, не выясняя причины и правомерность блокировки аккаунта,

Трансформация правовых и политических систем

принадлежащего П, отказал в удовлетворении требований истца, отметив, что «Анализ возникших между сторонами правоотношений, приведенных выше требований Закона условий Пользовательского соглашения позволяет сделать вывод о том, что наличие либо отсутствие в действиях пользователя нарушения правил игры относится к организации игрового процесса, а поэтому заявленные П. требования, как связанные с участием в игре, в силу п. 1 ст. 1062 ГК РФ судебной защите не подлежат» [10]. Таким образом, ООО «Лайт вижн интерактив», как собственник игры в одностороннем порядке лишил П. его виртуальной собственности, в том числе, и приобретенной за реальные денежные средства, перечисленные в адрес Общества.

По мнению авторов настоящей статьи, обозначенная позиция судов общей юрисдикции в Российской Федерации, которые квалифицируют объекты виртуальной собственности, как существующие в рамках «игр и пари», и, следовательно, как не подлежащие правовой защите, лишена достаточного правового обоснования, а, следовательно, несостоятельна.

Так, важнейшим критерием игр и пари, в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации, а, следовательно, обязательным для применения судами на территории федерации, является «основанное на риске соглашение о выигрыше» [11].

Так, даже анализ существующих пользовательских соглашений, как «договоров» между пользователем, потребителем соответствующего развлечения, и разработчиком такого развлечения, позволяет утверждать, что каких – либо положений о выигрыше или отсылка к такому выигрышу соглашения не содержат [12]. Интерактивные развлечения лишены логического завершения, после которого пользователю выплачивалось бы реальное вознаграждение. Следовательно, суды квалифицируют интерактивные развлечения как «игры и пари» не смотря на то, что они лишены соответствующего законодательного признака – соглашения о выигрыше.

Кроме того, организации, осуществляющие предпринимательскую деятельность «по организации и проведению азартных игр, связанную с извлечением организациями доходов в виде выигрыша и (или) платы за проведение азартных игр» признаются налогоплательщиками налога на игорный бизнес [13]. Как было указано выше, извлечение выигрыша или платы – важнейший признак любой игры, по мнению законодателя. Следовательно, от уплаты налога на игорный бизнес освобождаются только субъекты, не занимающиеся организацией азартных игр или пари.

Согласно разъяснению Минфина России от 27 октября 2011 года, и учитывая вышеупомянутые положения пользовательских соглашений онлайн-игр в сети Интернет, организаторы последних не признаются налогоплательщиками налога на игорный бизнес [14]. Следовательно, в соответствии с позицией Министерства финансов Российской Федерации как «игры и пари» многопользовательские интерактивные развлечения квалифицировать нельзя.

В связи с этим, квалификация отношений, возникающих в рамках интерактивных развлечений, как игр и пари не соответствует законодательству, а объекты виртуальной собственности в России незаконно лишаются судами общей юрисдикции соответствующей правовой защиты.

Второй подход (диаметрально противоположный), отражен в законодательстве ряда азиатских государств (Китай, Южная Корея, Таиланд, Япония и др.), в которых права на виртуальную собственность максимально приближены к правам на реальные объекты права собственности. Так, в Китае уже более десяти лет объекты виртуальной собственности отчуждаемы, передаваемы, а кража или мошенничество с виртуальными объектами преследуется по закону [15]. Схожий подход характерен и для такого европейского государства как для Дания, где подросток был арестован за кражу виртуальных объектов (мебели), оцененных в 4 000 евро [16].

Примечательным является дело Li-Hongchen v. Beijing Arctic Ice Technology Development Co. Ltd., рассмотренное китайским судом одного из городских округов Пекина. Так, один из игроков, используя ошибку в программном коде игры, разработанной Ответчиком, украл у персонажа, принадлежащего Истцу, ряд объектов виртуальной собственности. Истец требовал взыскать с Ответчика реальную стоимость виртуальных объектов в сумме порядка 1 200 долларов США, обосновывая свои требования тем, что похищенные виртуальные объекты были получены Истцом благодаря вложениям «труда, времени, интеллекта и денег», и, следовательно, являются его собственностью. Суд удовлетворил указанные требования в полном объеме, поддержав аргументы Истца [17].

Логика судей, а вместе с тем и применение норм о праве собственности к виртуальным объектам, не лишены смысла. Действительно, создание стоящих виртуальных объектов, также как и обычная работа, требует времени, интеллекта, а, зачастую и денег [18].

Возражая против указанного порядка нормативно-правового регулирования объектов виртуальной собственности, исследователи отмечают, что он лишь

создает новые теоретические трудности для законодателя. Свою позицию противники азиатского способа нормативно – правового регулирования виртуальных объектов обосновывают нижеследующим:

- *во-первых*, признание права собственности на виртуальный объект неизменно вступает в конфликт с правом интеллектуальной собственности разработчика конкретного игрового мира на все виды соответствующих объектов;
- *во-вторых*, указанный метод правового регулирования создает возможности для привлечения разработчиков к ответственности за причинение ущерба или обесценивание соответствующих объектов [19].

Однако, эти аргументы носят исключительно теоретический характер. Указанное нормативно-правовое регулирование существует в азиатских государствах уже более десяти лет, а, следовательно, вредные последствия применения норм о праве собственности к виртуальным объектам уже давно должны были проявиться. Тем не менее, рынок онлайн игр наиболее динамично развивается именно в Азии [20].

Таким образом, с одной стороны, не смотря на теоретические возражения, модель применения норм о праве собственности к виртуальным объектам успешно зарекомендовала себя в ряде азиатских государств. С другой стороны, в «погоне» за защитой прав пользователей, теряется значимость защиты прав разработчиков продуктов, сохранения принципа равноправия.

Так, споры в отношении виртуальных объектов возникают из-за использования кем-либо из пользователей ошибки в программном коде. При этом, на сегодняшний день создание программного продукта, не содержащего каких-либо ошибок, практически невозможно, о чем достоверно известно большинству пользователей [21].

Следовательно, разработчика, как правило, привлекают к ответственности за потерю того или иного объекта по причинам, устранить и полностью избежать которых, в силу степени развития современной науки, он не может. Как следствие, привлечение к ответственности осуществляется со значительным искажением концепции «виновности» деяния, что дискриминирует права разработчика в подобном споре по сравнению с правами пользователя. При этом успешность развития бизнеса интерактивных развлечений преимущественно в Азии объясняется малым количеством исков по сравнению с получаемой разработчиками прибылью и их готовностью ради этого мириться с дискриминацией их прав.

Таким образом, в начале XXI столетия, развитие технологий и бизнеса породили целые экономические

пространства в сети Интернет, внутри которых существуют виртуальные объекты, которые имеют немалую реальную стоимость и значительным образом влияют на мировую экономику. Следовательно, признание виртуальных объектов необходимо и неизбежно.

Однако, в случае с национальным регулированием в современном мире Интернета и технологий могут возникать трудности с определением применимого права: должно ли это быть право страны разработчика, страны игрока, страны, определенной лицензионным соглашением? В связи с этим, предпочтительно регулирование на международном уровне. Одной из возможностей для установления статуса как минимум части виртуальных объектов является Соглашение по торговым аспектам прав интеллектуальной собственности (далее – ТРИПС).

Так, в преамбуле ТРИПС одной из целей является развитие международной торговли и охрана интеллектуальной собственности [22]. Ни одно из положений ТРИПС не указывает на его применимость исключительно к объектам реального мира. Как известно, объемы виртуальной коммерции лишь увеличиваются, а, следовательно, установление правового режима объектов виртуальной собственности полностью соответствует целям ТРИПС.

ТРИПС является инструментом защиты авторского права [23]. Так, совокупность данных в любой форме, которые по причине отбора или их содержания представляют результат творчества, должны охраняться авторским правом как таковые [24]. Существуют и прецеденты *obiter dictum* признания одним из окружных судов США авторского права на объекты виртуальной собственности [25].

К сожалению, по указанным положениям ТРИПС пока что отсутствуют решения компетентных органов Всемирной Торговой Организации. Тем не менее, конкретный аватар, его экипировка, иные совокупности виртуальных объектов являются результатом творчества в виртуальном мире. Конкретный отбор определенной последовательности объектов, качеств и их характеристик, к примеру, уровня игрового персонажа, комплекта рун, прямым образом влияет на его реальную рыночную стоимость. Следовательно, указанные совокупности данных в силу положений ТРИПС также подлежат защите. При этом частично разрешается и проблема соотношения права виртуальной собственности на объект и авторского права разработчика программного продукта.

Тем не менее, на сегодняшний день правовой статус объектов виртуальной собственности не урегулиро-

Трансформация правовых и политических систем

ван должным образом. Как было доказано авторами настоящей статьи, российский подход противоречит положениям отечественного законодательства. С другой стороны, азиатский подход успешно существует в ограниченном количестве государств, пусть и дискриминируя права разработчиков, а также вызывая значительные теоретические споры.

Таким образом, по мнению авторов, было бы целесообразным принять соответствующее постановление пленума Верховного суда Российской Федерации с целью определения статуса объектов виртуальной соб-

ственности, которое позволило бы прекратить, противоречащую законодательству, практику приравнивания интерактивных развлечений к играм и пари. Кроме того, учитывая то, что Гражданский кодекс Российской Федерации не устанавливает исчерпывающий перечень разновидностей имущества, даже действующее законодательство представляет достаточную правовую основу для защиты прав пользователей на виртуальные объекты. В любом случае, дальнейший отказ от решения, все более назревающей и экономически значимой проблемы, противоречит интересам государства.

Библиография:

1. Савельев А.И. Электронная коммерция в России и за рубежом: правовое регулирование. М: Статут, 2014 // СПС «Консультант плюс». Дата обращения: 22.10.2014 г.
2. Забытые сокровища – Аллоды Онлайн: догнать запад [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://forums.goha.ru/showthread_0_0_t896886. Дата обращения: 25.10.2014 г.
3. Sprankling J.G. International property law // Oxford university press. – 2014. – P. 93.
4. Nelson J.W. The virtual property problem: What Property Rights in Virtual Resources Might Look Like, How They Might Work, and Why They are a Bad Idea // Law Review. – Vol. 41. – 2010. – P. 286.
5. Virtual currence schemes // Frankfurt am Main: European Central Bank. – 2012. – P. 19.
6. Asia-Pacific Contributes 82% of the \$6Bn Global Games Market Growth in 2014 [Electronic resource]. – Mode of access: <http://www.newzoo.com/2014/asia-pacific-contributes-82-6bn-global-games-market-growth/>. Дата обращения: 25.10.2014 г.
7. Восканян М.О. Экономика мнимой реальности [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.odnako.org/magazine/material/ekonomika-mnimoj-realnosti/> Дата обращения: 03.11.2014 г.
8. Савельев А.И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх. Вестник гражданского права. 2014. № 1 // СПС «Консультант плюс». Дата обращения: 22.10.2014 г.
9. Гражданский Кодекс Российской Федерации (часть вторая) от 26.01.1996 (в ред. от 21.07.2014) № 14 – ФЗ // СПС «Консультант плюс», ст. 1062, п. 1. Дата обращения: 03.11.2014 г.
10. Постановление Президиума Московского городского суда от 24.05.2013 по делу N 44г-45 // СПС «Консультант плюс». Дата обращения: 03.11.2014 г.
11. Федеральный закон от 29. 12. 2006 № 244 – ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации» // Собрание Законодательства Российской Федерации. – 01.01.2007. – № 1 (1 ч.). – ст. 4.
12. См. например: Пользовательское соглашение ООО «Мейл.Ру Геймз» и пользователями игры «Perfect World» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://pw.mail.ru/docs/terms_conditions_mailru.html. Дата обращения: 25.10.2014 г.
13. Налоговый Кодекс Российской Федерации (часть вторая) от 05.08.2000 (в ред. от 24.11.2014) № 117 – ФЗ // СПС «Консультант плюс». – ст. 364 абз. 2, ст. 365.
14. Письмо Министерства финансов Российской Федерации от 27.10.2011 № 03-05-05-05/04 // СПС «Консультант плюс»-Онлайн игры не являются азартными (налоги на внутриигровую валюту) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://subschet.ru/subschet.nsf/docs/FA68082DC628F57D43257940006BE05F.html>. Дата обращения: 24.10.2014 г.
15. Lakhani A. Commercial transaction in the virtual world // City university of HK press. – 2014. – PP. 99-100.
16. ‘Virual theft leads to arrest’ [Electronic resource]. – Mode of access: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/7094764.stm>. Дата обращения: 05.11.2014 г.
17. См. полный текст судебного решения (язык – китайский мандарин) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://old.chinacourt.org/public/detail.php?id=%20143455>. Дата обращения: 03.11.2014 г.
18. LeBlank J. W. The pursuit of virtual life, liberty, and Happiness and its Economic and Legal recognition in the Real World // Florida coatal law review. – Vol. IX: 255. – 2008. – pp. 282-283.
19. Leah Shen Who owns the virtual items? // Duke law and technology review. – Vol. 010 . – 2010. – P. 3.
20. Additionally Infographic: PC/MMO Gaming Revenues to Total \$24.4Bn in 2014 [Electronic resource]. – Mode of access: <http://www.newzoo.com/2014/infographic-pcmmo-gaming-revenues-to-total-24-4bn-in-2014/>. Дата обращения: 10.11.2014 г.
21. Scott Jennings: The Truth Behind Bugs [Electronic resource]. – Mode of access: <http://www.mmorpg.com/showFeature.cfm?loadfeature=3717&page=1&bhcp=1>. Дата обращения: 10.11.2014 г.; Leah Shen Who owns the virtual items? // Duke law and technology review. – Vol. 010 . – 2010. – P. 12.
22. Соглашение по торговым аспектам прав интеллектуальной собственности (ТРИПС/ TRIPS) [рус., англ.]. – заключено в Марракеше 15.04.1994 г. // СПС «Консультант плюс». – Преамбула. Дата обращения: 17.11.2014 г.

23. Соглашение по торговым аспектам прав интеллектуальной собственности (ТРИПС/ TRIPS) [рус., англ.]. – заключено в Марракеше 15.04.1994 // СПС «Консультант плюс». – ст. 3 п. 1, ст. 9 – 14.
24. Соглашение по торговым аспектам прав интеллектуальной собственности (ТРИПС/ TRIPS) [рус., англ.]. – заключено в Марракеше 15.04.1994 // СПС «Консультант плюс». – ст. 3 п. 1, ст. 10 п. 2.
25. Amaretto Ranch Breedables LLC v. Ozimals, Inc., et. al., 907 F Supp 2d 1080 (ND Cal 2012).

References (transliterated):

1. Savel'ev A.I. Elektronnaya kommertsiya v Rossii i za rubezhom: pravoe regulirovanie. M: Statut, 2014 // SPS «Konsul'tant plyus». Data obrashcheniya: 22.10.2014 g.
2. Sprankling J.G. International property law // Oxford university press. – 2014. – P. 93.
3. Nelson J.W. The virtual property problem: What Property Rights in Virtual Resources Might Look Like, How They Might Work, and Why They are a Bad Idea // Law Review. – Vol. 41. – 2010. – P. 286.
4. Voskanyan M.O. Ekonomika mnimoi real'nosti [Elektronnyi resurs]. – Rezhim dostupa: <http://www.odnako.org/magazine/material/ekonomika-mnimoy-realnosti/> Data obrashcheniya: 03.11.2014 g.
5. Savel'ev A.I. Pravovaya priroda virtual'nykh ob'ektov, priobretaemykh za real'nye den'gi v mnogopol'zovatel'skikh igrakh. Vestnik grazhdanskogo prava. 2014. № 1 // SPS «Konsul'tant plyus». Data obrashcheniya: 22.10.2014 g.
6. Lakhani A. Commercial transaction in the virtual world // City university of HK press. – 2014. – PP. 99-100.
7. LeBlank J. W. The pursuit of virtual life, liberty, and Happiness and its Economic and Legal recognition in the Real World // Florida coastal law review. – Vol. IX: 255. – 2008. – pp. 282-283.
8. Leah Shen Who owns the virtual items? // Duke law and technology review. – Vol. 010 . – 2010. – P. 3.
9. Scott Jennings: The Truth Behind Bugs [Electronic resource]. – Mode of access: <http://www.mmorpg.com/showFeature.cfm?loadfeature=3717&page=1&bhcp=1>. Data obrashcheniya: 10.11.2014 g.; Leah Shen Who owns the virtual items? // Duke law and technology review. – Vol. 010 . – 2010. – P. 12.
10. Amaretto Ranch Breedables LLC v. Ozimals, Inc., et. al., 907 F Supp 2d 1080 (ND Cal 2012).