

Дата поступления рукописи в редакцию: 22.02.2026 г.

DOI: 10.24412/3034-2422-2026-2-99-103

Дата принятия рукописи в печать: 09.05.2026 г.

ЯВОЧКИН Артём Владиславович,
студент, кафедра предпринимательского
и энергетического права,
Казанский федеральный университет,
РФ, г. Казань,
e-mail: pimosha@vk.com

Научный руководитель:
СТАРОСТИНА Екатерина Сергеевна,
кандидат юридических наук, доцент,
Казанский федеральный университет,
РФ, г. Казань,
e-mail: EkSStarostina@kpfu.ru

ПОНЯТИЕ И ПРИЗНАКИ ВИДЕОИГРЫ В ЮРИДИЧЕСКОЙ НАУКЕ И ПРАКТИКЕ

АННОТАЦИЯ. В статье исследуется понятие и признаки видеоигры как комплексного правового явления. Отсутствие легального понятия видеоигры в российском законодательстве порождает теоретические и практические сложности в квалификации соответствующих отношений, определении применимого правового режима и защите прав участников игровой индустрии. На основе анализа доктринальных подходов, судебной практики и зарубежного опыта выделяются существенные признаки видеоигры, рассматривает дискуссию о ее правовой природе (программа для ЭВМ, аудиовизуальное произведение, сложный объект, мультимедийный продукт) и обосновывает необходимость нормативного закрепления понятия видеоигры с учетом ее технологической и содержательной специфики.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: видеоигра, компьютерная игра, объект интеллектуальных прав, мультимедийный продукт, программа для ЭВМ, игровая индустрия, правовое регулирование.

YAVOCHKIN Artyom Vladislavovich,
Student, Department of Business and Energy Law,
Kazan Federal University,
Russian Federation, Kazan

Scientific supervisor:
STAROSTINA Ekaterina Sergeevna,
Candidate of Law, Associate Professor,
Kazan Federal University,
Russian Federation, Kazan

THE CONCEPT AND FEATURES OF A VIDEO GAME IN LEGAL SCIENCE AND PRACTICE

ANNOTATION. The article examines the concept and features of a video game as a complex legal phenomenon. The absence of a legal concept of a video game in Russian legislation creates theoretical and practical difficulties in qualifying relevant relationships, determining the applicable legal regime, and protecting the rights of participants in the gaming industry. Based on the analysis of doctrinal approaches, judicial practice and foreign experience, the essential features of a video game are highlighted, the discussion about its legal nature (computer program, audiovisual work, complex object, multimedia product) is considered, and the need for normative consolidation of the concept of a video game is substantiated, taking into account its technological and substantive specifics.

KEY WORDS: video game, computer game, object of intellectual rights, multimedia product, computer program, gaming industry, legal regulation.

Стремительное развитие игровой индустрии превратило видеоигры в один из наиболее динамично растущих сегментов цифровой экономики. По данным ВЦИОМ, 22% россиян регулярно играют в видеоигры, что составляет более 32 миллионов человек. Экономические показатели отрасли, сложность внутриигровых взаимодействий и многообразие правовых связей между разработчиками, издателями и игроками настоятельно требуют уточняющего правового регулирования.

Однако действующее российское законодательство не содержит легального определения видеоигры. Более того, в доктрине отсутствует единое понимание правовой природы: видеоигру рассматривают и как разновидность программы для ЭВМ, и как аудиовизуальное произведение, и как сложный объект интеллектуальных прав, и как мультимедийный продукт. Такая неопределенность порождает серьезные практические проблемы - от сложностей с защитой исключительных прав до неясности в вопросе о применимости к внутриигровым отношениям законодательства о защите прав потребителей.

Задача данного исследования - сформировать комплексное представление о понятии и признаках видеоигры в юридическом смысле, выявить ее сущностные характеристики.

Проблематика правовой квалификации видеоигр привлекает внимание исследователей сравнительно недавно, что обусловлено технологическим развитием игровой индустрии преимущественно в последние два десятилетия.

Фундаментальное значение для понимания игр как социального и правового феномена имеют труды Й. Хёйзинги и Р. Кайуа, заложившие основы философского и культурологического осмысления игры. В современном юридическом дискурсе важную роль играют исследования В.В. Архипова, который рассматривает компьютерные игры в контексте медиафилософии и цифрового права, выделяя четыре сущностных качества игр: результаты интеллектуальной деятельности, информация, средство коммуникации и собственно игры.

Отдельного внимания заслуживают работы, посвященные правовому статусу участников игровых отношений. А.И. Савельев исследовал правовую природу виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги. Проблемы применения законодательства о защите прав потребителей к отношениям с участием игроков анализировались в контексте судебных споров с участием Mail.Ru, Valve Corporation и других игроков рынка.

Вместе с тем комплексные исследования, посвященные системному анализу понятия и признаков видеоигры как правовой категории, в отечественной науке представлены недостаточно, что обуславливает актуальность настоящей работы.

Теоретическую основу исследования составили труды российских и зарубежных ученых в области гражданского права, права интеллектуальной собственности и информационного права.

Нормативную базу образуют Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая), федеральные законы «Об информации, информационных технологиях и о защите информации», «О персональных данных», проект федерального закона «О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации».

Эмпирическую основу составили материалы судебной практики: постановления судов по спорам между разработчиками и игроками, дела о защите исключительных прав, налоговые споры (в частности, дело ООО «Мэйл.Ру Геймз»), а также практика Суда по интеллектуальным правам.

Анализ доктринальных источников и судебной практики позволяет выделить совокупность признаков, характеризующих видеоигру как правовое явление.

1. Технологическая сложность и двойственная природа. Видеоигра не может существовать вне цифровой среды и всегда включает программный код (обеспечивающий функционирование) и аудиовизуальное отображение (обеспечивающее взаимодействие с пользователем). Как отмечает В.В. Архипов, в российском правовом порядке программа для ЭВМ в некоторых случаях охраняется как литературное произведение, поскольку авторское право охраняет внешнюю форму — внешнее выражение программного кода. При этом визуальная составляющая игры может квалифицироваться как аудиовизуальное произведение.

2. Интерактивность. Ключевое отличие видеоигры от иных аудиовизуальных произведений (кино, анимации) заключается в возможности пользователя влиять на развитие событий в игре. Игрок не является пассивным наблюдателем — его действия (в рамках, предусмотренных разработчиком) определяют последовательность демонстрации аудиовизуальных элементов.

3. Наличие правил (игровой механики). Любое взаимодействие с игрой зависит от определенных правил, заложенных в программном коде. Правила игры имеют двойственное значение: с одной стороны, это технические параметры функционирования программы, с другой — нормативная система, регулирующая поведение игроков в виртуальном мире.

4. Целостность при множественности элементов. Видеоигра представляет собой единый объект, несмотря на то что включает разнородные элементы: программный код, графические изображения, музыкальные произведения, литературный сценарий и т.д. Как справедливо отмечает А.Р. Шомахов, «в соответствии с самой правовой сущностью видеоигры и действующего на момент исследования законодательства РФ, компьютерную игру, по общему правилу, следует относить к

сложным объектам интеллектуальной собственности в качестве мультимедийного продукта».

В доктрине сложилось несколько подходов к определению правовой природы видеоигры.

Подход 1: Видеоигра как программа для ЭВМ. Сторонники этого подхода акцентируют внимание на том, что основа любой видеоигры - программный код, без которого невозможно существование игры. Данный подход находит поддержку в судебной практике: в деле Mail.Ru против ФНС суд квалифицировал онлайн-игру именно как программу для ЭВМ. Однако узость этого подхода проявляется в невозможности обеспечить адекватную охрану аудиовизуальных и художественных элементов игры, которые могут иметь самостоятельную творческую ценность.

Подход 2: Видеоигра как аудиовизуальное произведение. Данный подход распространен в американской практике, где видеоигры часто охраняются именно в этом качестве. Как указывает С.В. Рощенко, «заслуживающим внимания является пример самостоятельного выделения судом элементов видеоигры, подлежащих судебной защите в качестве объектов авторских прав». Китайская судебная практика также пошла по пути признания видеоигр «квазикинематографическими» произведениями для борьбы с играми-клонами.

Подход 3: Видеоигра как сложный объект (мультимедийный продукт). Наиболее перспективным представляется квалификация видеоигры как сложного объекта интеллектуальных прав по модели ст. 1240 ГК РФ. Как отмечает Е.С. Гринь, мультимедийный продукт — это «результат интеллектуальной деятельности, выраженный в цифровой форме, включающий различные охраняемые результаты (программу для ЭВМ, аудиовизуальные произведения, музыкальные произведения и др.) и обеспечивающий их взаимодействие при помощи программных средств». Данный подход позволяет учитывать гетерогенную природу видеоигры и обеспечивать охрану всех ее элементов в их единстве.

Отнесение видеоигры к той или иной категории объектов влечет существенные правовые последствия.

В сфере интеллектуальных прав. Признание видеоигры программой для ЭВМ определяет особенности правовой охраны (в частности, правила о регистрации, особенности ответственности за небуквальное копирование). В деле Sony против Datel Суд ЕС подчеркнул, что охрана компьютерных программ распространяется только на выражение программы (исходный и объектный код) и не затрагивает содержание переменных, используемых при работе программы. Это создает риски для правообладателей, поскольку модификация внутриигровых параметров может не считаться нарушением авторских прав.

В сфере защиты прав потребителей. Дискуссионным остается вопрос о применении к играм

законодательства о защите прав потребителей. Судебная практика демонстрирует разнонаправленные подходы: в одних делах суды отказывают в защите, ссылаясь на ст. 1062 ГК РФ (неприменение судебной защиты к требованиям, связанным с организацией игр и пари), в других — признают игрока потребителем. Как отмечается в материалах ГАРАНТ.РУ, «в Апелляционном определении Московского городского суда от 14 июля 2015 г. по делу № 33-24464/2015 суд признал игрока потребителем в споре об ограничении доступа к платным возможностям аккаунта».

В сфере налогообложения. Квалификация отношений между разработчиком и игроком влияет на налоговые последствия. В уже упоминавшемся деле Mail.Ru суд признал, что отношения включают элементы как лицензионного договора, так и возмездного оказания услуг, что повлекло доначисление НДС.

Проведенное исследование позволяет сделать ряд выводов относительно понятия и признаков видеоигры в юридическом смысле.

Прежде всего, необходимо отметить, что видеоигра представляет собой комплексное правовое явление, которое не относится целиком ни к одной из традиционных категорий объектов гражданских прав. Ее правовая природа может быть раскрыта через четыре сущностных качества, выделяемых В.В. Архиповым и его соавторами: результат интеллектуальной деятельности, информация, средство коммуникации и собственно игра. Каждое из этих качеств актуализируется в определенных правоотношениях и требует соответствующего правового инструментария.

Считается, что наиболее адекватной правовой конструкцией для описания видеоигры является категория «мультимедийный продукт» или «сложный объект». Как справедливо отмечает А.Р. Шомахов, «в крайне редких случаях такая квалификация может быть в пользу программы для ЭВМ, однако по общему правилу видеоигра — это именно мультимедийный продукт». Такой подход позволяет:

- во-первых, признать единство видеоигры как объекта, несмотря на множественность входящих в нее элементов;
- во-вторых, обеспечить адекватную охрану всех творческих элементов игры;
- в-третьих, создать правовую определенность для участников оборота.

Заслуживает внимания и зарубежный опыт. Китайская практика демонстрирует эволюцию от квалификации видеоигр как компьютерных программ к признанию их аудиовизуальными произведениями (квазикинематографическими) и дальнейшему обсуждению возможности их отнесения к категории «иных произведений». Американская практика традиционно склоняется к охране видеоигр как аудиовизуальных произведений, что позволяет эффективно бороться с небуквальным копированием.

Важным направлением совершенствования правового регулирования является разработка и принятие специального закона о видеоиграх. В декабре 2024 года в Государственную Думу был внесен проект федерального закона «О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации», который устанавливает требования к организаторам сервисов распространения видеоигр, предусматривает маркировку видеоигр и возможность проведения экспертизы игрового контента. Хотя законопроект ориентирован преимущественно на публично-правовые аспекты (безопасность контента, защита несовершеннолетних), его принятие может стать важным шагом к формированию целостного правового регулирования игровой индустрии.

В рамках данной темы существуют актуальные проблемы, например, относятся ли виртуальные предметы к имуществу в юридическом смысле? Подлежат ли они защите?

Также одной из наиболее актуальных проблем считается необходимость выработать четкие критерии, позволяющие отграничить случаи, когда игрок выступает как потребитель (приобретение игры, оплата подписки) и когда его требования связаны исключительно с внутриигровыми отношениями.

Традиционно идеи и методы не охраняются авторским правом, однако в игровой индустрии копирование игровых механик становится серьезной проблемой. Требуется поиск баланса между свободой творчества и защитой разработчиков.

Подводя итоги исследования, можно сформулировать следующие основные выводы.

Видеоигра в юридическом смысле представляет собой сложный результат интеллектуальной деятельности, выраженный в цифровой форме, включающий программу для ЭВМ и аудиовизуальное отображение, обеспечивающие интерактивное взаимодействие с пользователем на осно-

ве заданных правил. Сущностными признаками видеоигры являются технологическая сложность (двойственная природа), интерактивность, наличие правил (игровых механик) и целостность при множественности элементов.

В российском законодательстве отсутствует легальное определение видеоигры, что порождает доктринальные споры о ее правовой природе и практические сложности в правоприменении. Наиболее адекватной представляется квалификация видеоигры как сложного объекта (мультимедийного продукта) по модели ст. 1240 ГК РФ, позволяющая учесть гетерогенную природу этого феномена и обеспечить охрану всех его элементов в единстве.

Перспективными направлениями дальнейших исследований являются: сравнительно-правовой анализ регулирования видеоигр в различных юрисдикциях; исследование правового статуса виртуального имущества и возможности признания права собственности на внутриигровые объекты; анализ влияния технологий искусственного интеллекта на создание и функционирование видеоигр; разработка критериев разграничения творческого вклада разработчиков и автоматически генерируемого контента.

Развитие игровой индустрии, рост числа игроков и усложнение внутриигровых взаимодействий настоятельно требуют формирования целостного и непротиворечивого правового регулирования, основанного на адекватном понимании правовой природы видеоигры.

Таким образом, моя позиция заключается в том, что видеоигра представляет собой самостоятельный вид сложного объекта интеллектуальных прав — мультимедийный продукт, обладающий специфическими признаками (интерактивность, алгоритмическая заданность правил, единство программной и аудиовизуальной составляющих), что требует признания за ней особого правового статуса и соответствующего толкования действующего законодательства.

Список литературы:

- [1] Архипов В.В., Васильев А.А., Андреев Н.Ю., Печатнова Ю.В. Компьютерные игры в юридических исследованиях: к вопросу о предпосылках модели регулирования // Вестник Санкт-Петербургского университета. Право. 2023. Т. 14, вып. 1. С. 5-21.
- [2] Бабенко А.А. Авторско-правовая охрана видеоигр в Китае // Известия Юго-Западного государственного университета. Серия: История и право. 2025. Т. 15, № 4. С. 105-123.
- [3] Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая) от 18.12.2006 N 230-ФЗ (ред. от 01.07.2017) // Собрание законодательства РФ. 2006. N 52. ч. 1. Ст. 5496.
- [4] Гринь Е.С. Авторские права на мультимедийный продукт: монография. М.: Проспект, 2020. 128 с.
- [5] Рощенко С.В. Видеоигра как объект авторских прав в эпоху развития цифровых технологий // Вестник Университета имени О.Е. Кутафина (МГЮА). 2022. № 4. С. 223-229.
- [6] Савельев А.И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. 2014. № 1. С. 127-150.
- [7] Шомахов А.Р. Роль видеоигр как сложных объектов интеллектуальной собственности в развитии искусственного интеллекта // Социально-политические науки. 2024. Т. 14. № 3. С. 101-107.
- [8] Чурилов А.Ю. Правовое регулирование интеллектуальной собственности и новых технологий:

вызовы XXI века: монография. М.: Юстицинформ, 2020. 224 с.

[9] Sony Computer Entertainment Europe Ltd v. Datel Design and Development Ltd (C-159/23). Judgment of the Court of Justice of the European Union. // EUR-Lex.europa.eu. URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:62023CC0159> (дата обращения: 01.02.2026).

[10] Постановление Арбитражного суда Московского округа от 18 июня 2015 г. № Ф05-7093/2015 по делу № А40-91072. // СПС КонсультантПлюс. URL: <https://www.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc&base=AMS&n=224509> (дата обращения: 01.02.2026).

[11] Апелляционное определение Московского городского суда от 14 июля 2015 г. по делу № 33-24464/2015. // СПС КонсультантПлюс. URL: <https://www.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc&base=SOCN&n=588343> (дата обращения: 01.02.2026).

References:

[1] Arkhipov V.V., Vasiliev A.A., Andreev N.Yu., Pechatnova Yu.V. Computer games in legal research: on the prerequisites of the regulatory model // Bulletin of St. Petersburg University. Law. 2023. Vol. 14, issue 1. pp. 5-21.

[2] Babenko A.A. Copyright protection of video games in China // Bulletin of the Southwestern State University. Series: History and Law. 2025. Vol. 15, No. 4. pp. 105-123.

[3] Civil Code of the Russian Federation (part four) of 18.12.2006 N 230-FZ (as amended on 01.07.2017) // Collected Legislation of the Russian Federation. 2006. N 52. Part 1. Art. 5496.

[4] Grin' E.S. Copyright for a Multimedia Product: Monograph. Moscow: Prospect, 2020. 128 p.

[5] Roshchenko S.V. Video Game as an Object of Copyright in the Era of Digital Technology Development // Bulletin of the O.E. Kutafin Moscow State Law University (MSAL). 2022. No. 4. pp. 223-229.

[6] Savelyev A.I. Legal Nature of Virtual Objects Purchased for Real Money in Multiplayer Games // Bulletin of Civil Law. 2014. No. 1. pp. 127-150.

[7] Shomakhov A.R. The Role of Video Games as Complex Objects of Intellectual Property in the Development of Artificial Intelligence // Social and Political Sciences. 2024. Vol. 14. No. 3. pp. 101-107.

[8] Churilov A.Yu. Legal regulation of intellectual property and new technologies: challenges of the 21st century: monograph. Moscow: Yustitsinform, 2020. 224 p.

[9] Sony Computer Entertainment Europe Ltd v. Datel Design and Development Ltd (C-159/23). Judgment of the Court of Justice of the European Union. // EUR-Lex.europa.eu. URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:62023CC0159> (date of access: 01.02.2026).

[10] Resolution of the Arbitration Court of the Moscow District of June 18, 2015 No. F05-7093/2015 in case No. A40-91072. // SPS ConsultantPlus. URL: <https://www.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc&base=AMS&n=224509> (accessed: 01.02.2026).

[11] Appellate ruling of the Moscow City Court dated July 14, 2015 in case No. 33-24464/2015. // SPS ConsultantPlus. URL: <https://www.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc&base=SOCN&n=588343> (accessed: 01.02.2026).



ЮРКОМПАНИ

www.law-books.ru

Юридическое издательство «ЮРКОМПАНИ»
издает научные журналы:

- Научно-правовой журнал «Образование и право», рекомендованный ВАК Министерства науки и высшего образования России (специальности 12.00.01, 12.00.02), выходит 1 раз в месяц.
- Научно-правовой журнал «Право и жизнь», рецензируемый (РИНЦ, E-Library), выходит 1 раз в 3 месяца.