

# ЧАСТНО-ПРАВОВЫЕ (ЦИВИЛИСТИЧЕСКИЕ) НАУКИ Private Law (Civil Law) Sciences

УДК 347.451/004.048

DOI: 10.19073/2658-7602-2026-23-2-282-304

EDN: BYMSLN



*Оригинальная научная статья*

## Обеспечение защиты прав потребителей при приобретении видеоигр

**А. А. Тишкевич** 

*Сибирский федеральный университет, Красноярск, Российская Федерация*

✉ [tishkevich\\_a\\_a@mail.ru](mailto:tishkevich_a_a@mail.ru)

**Аннотация.** Статья посвящена исследованию качественных свойств видеоигры как товара, определению возможности применения норм права к сфере видеоигр, в том числе в связи с выявлением недостатков в видеоиграх. Называются и анализируются качественные свойства видеоигры, которые рассчитывает получить потребитель, приобретая ее. Развитие гражданского оборота требует переосмысления и расширения круга отношений, к которым подлежат применению нормы о качестве товара и средствах защиты, в частности в сфере видеоигр. Целью настоящей работы является формирование представления о качественных свойствах и недостатках видеоигр в отношениях с участием потребителей, а также о защите прав потребителей на основе анализа подходов в доктрине и выработки авторской позиции. В рамках работы исследуется современное состояние научной дискуссии о существовании видеоигр. С опорой на структурно-функциональный, формально-юридический методы и методы системности, анализа делаются выводы, что видеоигра представляет собой товар в широком смысле, поскольку обладает имущественной ценностью и удовлетворяет неимущественные интересы потребителей. Такой товар обладает определенным качеством. К качественным свойствам видеоигры следует отнести интерактивность, удобство использования интерфейса, цифровую форму, внешние обстоятельства, влияющие на качественные свойства видеоигры (доступ к видеоигре), аудиовизуальные отображения, иммерсивность и линию повествования. При выявлении недостатков в указанных свойствах, как правило, потребитель вправе рассчитывать на средства защиты, применение которых обусловлено спецификой видеоигр. Предлагается новый подход к квалификации качественных свойств видеоигры как товара, основанный в том числе на положениях отечественной доктрины. Следует учитывать, что отношения, складывающиеся по поводу видеоигр, обусловлены взаимодействием потребителей и правообладателей видеоигр посредством функциональных возможностей специализированной интернет-площадки. Также продемонстрирована необходимость урегулирования вопросов, связанных с определением статуса и степени участия специализированной интернет-площадки во взаимоотношениях потребителей с правообладателями видеоигр.

**Ключевые слова:** видеоигры; качество товара; качественные свойства видеоигр; потребительское законодательство; договор; интерактивность; программа для ЭВМ

**Конфликт интересов.** Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

**Для цитирования:** Тишкевич А. А. Обеспечение защиты прав потребителей при приобретении видеоигр // Сибирское юридическое обозрение. 2026. Т. 23, № 2. С. 282–304. DOI: <https://doi.org/10.19073/2658-7602-2026-23-2-282-304>. EDN: <https://elibrary.ru/bymsln>

© Тишкевич А. А., 2026

*Original scientific article*

## Ensuring Consumer Protection in the Purchase of Video Games

A. A. Tishkevich *Siberian Federal University, Krasnoyarsk, Russian Federation*✉ [tishkevich\\_a\\_a@mail.ru](mailto:tishkevich_a_a@mail.ru)

**Abstract.** This article examines the quality characteristics of video games as goods and considers the possibility of applying legal rules to the video-game sector, including in cases where defects in video games are identified. The article identifies and analyzes the quality characteristics of a video game that a consumer expects to receive when purchasing it. The development of civil circulation requires a reconsideration and expansion of the range of relations to which rules on the quality of goods and remedies may apply, particularly in the field of video games. The aim of this study is to develop an understanding of the quality characteristics and defects of video games in consumer relations, as well as of consumer protection, on the basis of an analysis of doctrinal approaches and the formulation of the Author's own position. The article examines the current state of scholarly debate concerning the legal nature of video games. Relying on structural-functional and formal legal methods, as well as on the methods of systemic analysis, the Author concludes that a video game constitutes goods in the broad sense, since it has economic value and satisfies consumers' non-property interests. Such goods possess specific quality characteristics. The quality characteristics of a video game include interactivity, ease of use of the interface, digital form, external circumstances affecting the quality characteristics of the video game, including access to the video game, audiovisual representation, immersiveness, and narrative structure. Where defects are identified in these characteristics, the consumer is generally entitled to rely on remedies, the application of which is determined by the specific nature of video games. The article proposes a new approach to the legal qualification of the quality characteristics of a video game as goods, based, among other things, on Russian legal doctrine. It should also be taken into account that relations concerning video games are shaped by interaction between consumers and video-game rights holders through the functionality of a specialized online platform. The article further demonstrates the need to regulate issues relating to the status and degree of participation of such a specialized online platform in relations between consumers and video-game rights holders.

**Keywords:** video games; quality of goods; quality characteristics of video games; consumer legislation; contract; interactivity; computer program

**Conflict of interest.** The Author declares no conflict of interest.

**For citation:** Tishkevich A. A. Ensuring Consumer Protection in the Purchase of Video Games. *Siberian Law Review*. 2026;23(2):282-304. DOI: <https://doi.org/10.19073/2658-7602-2026-23-2-282-304>. EDN: <https://elibrary.ru/bymsln> (In Russ.)

### СОДЕРЖАНИЕ

|                                                           |     |
|-----------------------------------------------------------|-----|
| I. Введение .....                                         | 284 |
| II. Качественные свойства и недостатки в видеоиграх ..... | 287 |
| III. Функциональные свойства видеоигр .....               | 288 |
| IV. Эстетические свойства видеоигр .....                  | 297 |
| V. Заключение .....                                       | 300 |
| Список литературы .....                                   | 301 |

## 1. ВВЕДЕНИЕ

В последние годы государство проявляет интерес к развитию игровой индустрии в России<sup>1</sup>. Это выражается, во-первых, в том, что финансируется разработка<sup>2</sup> некоторых видеоигр<sup>3</sup>. Во-вторых, организуются игровые конференции<sup>4</sup>, а также соревнования по отдельным видеоиграм. Например, в начале 2024 г. в России проходил международный мультиспортивный турнир «Игры будущего»<sup>5</sup> (англ. *The Games of the Future*). В-третьих, планируется разрабатывать и выпускать отечественную игровую консоль<sup>6</sup>. В-четвертых, разработан проект федерального закона «О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации»<sup>7</sup>. Кроме того, объем отечественного рынка видеоигр с каждым годом увеличивается<sup>8</sup>.

Такое развитие отечественной игровой индустрии не может не затрагивать вопросы качества видеоигр, возникающие в связи с выявлением недостатков в них в процессе гражданского оборота<sup>9</sup>. Однако в законодательстве и научной литературе данной проблематике не уделяется должного внимания.

По существу, правила ст. 469 «Качество товара» Гражданского кодекса Российской Федерации (далее – ГК РФ) касаются такого товара, который, так же как и видеоигра, обладает имущественной ценностью и удовлетворяет интересы потребителей, что выражается в извлечении полезных свойств из приобретенного предмета, в том числе путем его использования для собственных нужд. Следовательно, отношения, складывающиеся по поводу товара или видеоигры,

<sup>1</sup> См.: *В России* готовятся сразу несколько планов развития игровой отрасли // Интернет-портал «Российской газеты». 2023. URL: <https://rg.ru/2023/12/26/v-rossii-gotoviatsia-srazu-neskolko-planov-razvitiia-igrovoj-otrasli.html> (дата обращения: 18.05.2025).

<sup>2</sup> См.: *Более 40 игр в России* получили гранты от государства – на это ушло более 1,5 млрд // Киберспорт.ру. 2024. URL: <https://www.cybersport.ru/tags/games/bolee-40-igr-v-rossii-poluchili-granty-ot-gosudarstvana-eto-ushlo-bolee-1-5-mlrd> (дата обращения: 30.05.2025).

<sup>3</sup> В рамках настоящей статьи понятия «компьютерная игра», «видеоигра», «игры, функционирующие посредством игровых консолей» и «игры для мобильных устройств» рассматриваются как синонимы и в дальнейшем используется обобщающий термин «видеоигра».

<sup>4</sup> См.: *10+ игровых конференций в России* // Геймдев от первого лица. 2024. URL: <https://russiagames.me/russian-gamedev-conferences/> (дата обращения: 30.05.2025).

<sup>5</sup> URL: <https://gofuture.games/> (дата обращения: 30.05.2025).

<sup>6</sup> См.: *В России* займются созданием игровых приставок и консолей // Интернет-портал «Российской газеты». 2024. URL: <https://rg.ru/2024/03/28/v-rossii-zajmutsia-sozdaniem-igrovyyh-pristavok-i-konsoley.html> (дата обращения: 30.05.2025).

<sup>7</sup> См.: *Законопроект № 795581–8* «О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации» // СОЗД ГАС «Законотворчество». 2024. URL: [https://sozd.duma.gov.ru/bill/795581-8#bh\\_histras](https://sozd.duma.gov.ru/bill/795581-8#bh_histras) (дата обращения: 30.05.2025).

<sup>8</sup> См., напр.: *Российские* геймеры потратили за год 173 млрд рублей на игры // Ведомости. 2025. URL: [https://www.vedomosti.ru/technology/articles/2025/01/22/1087583-rossiiskie-geimeri-potratili-za-god-173-mlrd-rublei?from=copy\\_text](https://www.vedomosti.ru/technology/articles/2025/01/22/1087583-rossiiskie-geimeri-potratili-za-god-173-mlrd-rublei?from=copy_text) (дата обращения: 30.05.2025) ; *Российские* геймеры в 2024 году потратили в играх более 200 млрд рублей // Forbes. 2025. URL: <https://www.forbes.ru/tehnologii/530468-rossijskie-gejmery-v-2024-godu-potratili-v-igrah-bolee-200-mlrd-rublej> (дата обращения: 18.05.2025) ; *Объем* рынка видеоигр в России достигнет 187 млрд в 2024 году // РБК.Тренды. 2025. URL: <https://trends.rbc.ru/trends/industry/66f278579a79473fcf76b842> (дата обращения: 30.05.2025).

<sup>9</sup> См., напр.: *Вне игры*: чем сейчас занимается бывший миллиардер, предвидевший проблемы Cyberpunk 2077 // Forbes. 2020. URL: <https://www.forbes.ru/milliardery/416919-vne-igry-chem-seychas-zanimaetsya-byvshiy-milliardier-predvidevshiy-problemy> (дата обращения: 30.05.2025) ; *«Провал года»*: игроки обрушили рейтинг GTA: The Trilogy – The Definitive Edition // Игромания. 2021. URL: [https://www.igromania.ru/news/110783/Proval\\_goda\\_igroki\\_obrushili\\_reyting\\_GTA\\_The\\_Triology-The\\_Definitive\\_Edition.html](https://www.igromania.ru/news/110783/Proval_goda_igroki_obrushili_reyting_GTA_The_Triology-The_Definitive_Edition.html) (дата обращения: 18.05.2025) ; *Главные* провалы 2024 года в игровой индустрии: нелепая «Смута», позор Ubisoft и всем надоевшая соевая пропаганда // Sport24. 2024. URL: <https://sport24.ru/cybersport/article-glavnyye-provaly-2024-goda-v-igrovoy-industrii-nелепaya-smuta-pozor-ubisoft-i-vsem-nadoevshaya-soyevaya-propaganda> (дата обращения: 30.05.2025).

имеют схожий характер. Отличие же между ними выражается лишь в том, что товар выражен по смыслу, заложенному в ГК РФ, в материальной форме, а видеоигра – в нематериальной форме. И поскольку есть имущественная ценность и возможность приобретения предметов, выраженных в нематериальной форме, за реальные деньги, то это должно обуславливать распространение на них правовой охраны, как предлагает А. И. Савельев [1].

Однако в отдельных судебных актах<sup>10</sup> и среди ученых сформировался подход, согласно которому нормы ГК РФ о качестве товара (ст. 469) не распространяются на нематериальные предметы<sup>11</sup>, в частности на видеоигры, поскольку они не имеют вещественного характера [2, с. 272] или предоставляются на условиях «как есть», что освобождает правообладателей от ответственности за их недостатки [3]. Впрочем, в литературе встречается и противоположный подход к вопросу о допустимости применения правил о качестве товара к видеоиграм [4, с. 239]<sup>12</sup>.

Между тем отдельные нематериальные явления, которые выступают

объектами правового регулирования, могут быть оценены на предмет соответствия определенным требованиям о качестве. К таковым в судебной практике и доктрине относят оказание услуг<sup>13</sup> [5, с. 185, 187, 189], доли участия в уставном капитале общества с ограниченной ответственностью<sup>14</sup>, энергию, подаваемую по договору энергоснабжения<sup>15</sup> [6] (ст. 542 ГК РФ). Следовательно, предъявление требований к качеству того или иного блага не всегда зависит от формы его выражения (материальной или нематериальной).

Поскольку различия между подобными объектами договора, отличающимися лишь формой выражения, отсутствуют, то, вероятно, к ним следует применять одни и те же нормы права и не допускать различного отношения к лицам, оказавшимся в сходных обстоятельствах. Это соответствует позиции Конституционного Суда Российской Федерации об обязательном соблюдении правоприменителем конституционного принципа равенства, который устанавливает запрет различного отношения к лицам, находящимися в одинаковых или сходных ситуациях<sup>16</sup>, но не исключает учета фактических

<sup>10</sup> См., напр.: *Постановление* Федер. арбитражного суда Москов. окр. от 2 июля 2013 г. по делу № А40-111104/12-26-947 ; *Постановление* Федер. арбитражного суда Москов. окр. от 30 сент. 2009 г. по делу № А40-1245/09-110-16. Доступ из СПС «КонсультантПлюс».

<sup>11</sup> См.: *Мельникова К. А.* Цифровые данные как объект гражданско-правового регулирования в Германии, США и России : дис. ... канд. юрид. наук. М., 2019. С. 188.

<sup>12</sup> См., напр.: *Общие положения о купле-продаже, поставке товара и купле-продаже недвижимости: комментарий к статьям 454–491, 506–524, 549–558 Гражданского кодекса Российской Федерации* / [А. Г. Архипова, Р. С. Бевзенко, А. А. Громов и др.] ; отв. ред. А. Г. Карапетов. М. : Статут : М-Логос, 2023. С. 569 ; *Интернет-интервью с И. А. Блинецким, ректором Российской государственной академии интеллектуальной собственности: «Реализация государственной политики в области интеллектуальной собственности»* // КонсультантПлюс. 2015. URL: <http://www.consultant.ru/law/interview/bliznets2/> (дата обращения: 30.05.2025).

<sup>13</sup> См.: *Определение* Судеб. коллегии по эконом. спорам Верхов. Суда Рос. Федерации от 13 февр. 2024 г. № 305-ЭС23-18507 по делу № А40-111577/2022. Доступ из СПС «КонсультантПлюс».

<sup>14</sup> См., напр.: *Общие положения о купле-продаже* ... С. 470 ; *Постановление* Арбитражного суда Сев.-Кавказ. окр. от 28 янв. 2025 г. № Ф08-10678/2024 по делу № А53-22430/2022 ; *Постановление* Арбитражного суда Центр. окр. от 13 марта 2024 г. № Ф10-378/2024 по делу № А83-5623/2023. Доступ из СПС «КонсультантПлюс».

<sup>15</sup> См.: *Постановление* Арбитражного суда Зап.-Сиб. окр. от 21 февр. 2025 г. № Ф04-6493/2024 по делу № А45-82/2024. Доступ из СПС «КонсультантПлюс».

<sup>16</sup> См.: *По делу о проверке конституционности положений части первой статьи 1 и статьи 2 Федерального закона «О жилищных субсидиях гражданам, выезжающим из районов Крайнего Севера и приравненных к ним местностей» в связи с жалобами граждан А. С. Стах и Г. И. Хваловой* : Постановление Конституц. Суда Рос. Федерации от 24 мая 2001 г. № 8-П. Доступ из СПС «КонсультантПлюс».

различий между субъектами, относящимися к одной категории<sup>17</sup>.

Отнесение видеоигры к товару, выраженный в нематериальной форме, не исключает ее одновременного отнесения и к сфере интеллектуальных прав. Данное пересечение будет рассмотрено нами лишь в части разрешения возможных противоречий между сферами. Так, в доктрине доминирует подход, в соответствии с которым видеоигра рассматривается в качестве разновидности сложного объекта – мультимедийного продукта (ст. 1240 ГК РФ) [7, с. 54; 8; 9; 10]. В составе такого мультимедийного продукта (видеоигры) преобладают объекты авторских прав [11; 12; 13]. Зарубежные исследователи прямо относят видеоигры к объектам авторского права<sup>18</sup>. Объекты авторского права подлежат охране независимо от достоинств и назначения произведения, а также от способа его выражения (п. 1 ст. 1259 ГК РФ). Развивая данное положение, п. 1 ст. 1266 ГК РФ предусматривает, что без согласия автора не допускается внесение в его произведение изменений и дополнений (право на неприкосновенность произведения). Дополнительно п. 4 ст. 129 ГК РФ предусматривает, что результаты интеллектуальной деятельности (ст. 1225 ГК РФ) не могут отчуждаться или иными способами переходить от одного лица к другому. Однако права на такие результаты, а также материальные носители, в которых выражены соответствующие результаты, могут отчуждаться или иными способами переходить от одного лица к другому в случаях и в порядке, которые установлены ГК РФ.

Это контрастирует с реальным положением видеоигр в гражданском обороте, поскольку их качественные свойства имеют значение и служат мотивом для приобретения видеоигр покупателями. Нередко выявление недостатков в видеоиграх может побудить покупателей воздержаться от приобретения новых или отказаться от уже приобретенных. Для устранения (исправления) недостатков в видеоиграх требуется оперативное внесение изменений в их содержание.

Однако эти и другие вопросы пока не нашли своего разрешения ни в законодательстве, ни в доктрине в целом.

В связи с изложенным настоящее исследование направлено на изучение вопросов, связанных с качеством видеоигры как товара в рамках отношений с участием потребителей и защиты их прав в данном аспекте. Это обусловлено тем, что видеоигры, как правило, приобретаются и используются физическими лицами для удовлетворения личных, семейных, домашних и иных нужд, не связанных с осуществлением предпринимательской деятельности. И такие потребители видеоигр «не имеют цели приобретения правомочий в отношении каких-либо объектов интеллектуальной собственности или их составляющих» [14, с. 104], а заинтересованы прежде всего в игровом процессе (прохождении видеоигры). Иными словами, приобретение видеоигры осуществляется в потребительских целях [14, с. 104]<sup>19</sup>, вследствие этого потребитель намерен удовлетворить свой *неимущественный интерес*. Следует также отметить,

<sup>17</sup> См., напр.: *По жалобе гражданина Галеева Конспая Амамбаевича на нарушение его конституционных прав положением подпункта 1 пункта 1 статьи 28 Федерального закона «О трудовых пенсиях в Российской Федерации»* : Определение Конституц. Суда Рос. Федерации от 27 июня 2005 г. № 231-О. Доступ из СПС «Консультант Плюс».

<sup>18</sup> См.: *Dmytrenko K. Protection of Video Games by Copyright: Comparative Analysis of the US, the UK and German Legal Frameworks* // Central European University. 2018. P. 28, 51. URL: [https://www.etd.ceu.edu/2018/dmytrenko\\_kateryna.pdf](https://www.etd.ceu.edu/2018/dmytrenko_kateryna.pdf) (дата обращения: 30.05.2025).

<sup>19</sup> Потребительскую характеристику отношений, складывающихся по поводу видеоигр, отмечают К. М. Бычкова [15, с. 103], А. И. Бычков (см.: *Бычков А. И. Рынок мобильных приложений в России* : учеб. пособие. М. : Инфотропик Медиа, 2017. 236 с.), А. И. Савельев [16, с. 3], Е. С. Котенко [13], Н. А. Андрианова (см.: *Андрианова Н. А. Как создавать истории. Основы игровой сценаристики и нарративного дизайна за 12 шагов*. М. : Эксмо, 2023. С. 28).

что в литературе наметилась позиция о возможности распространения потребительского законодательства на отношения, обусловленные видеоиграми [4, с. 613; 17; 18, с. 334]. Поэтому для обозначения участника игрового процесса (того, кто приобретает и осуществляет прохождение видеоигры) в настоящем исследовании будут использоваться термины «пользователь» и «потребитель» в качестве синонимичных.

В силу указанной специфики в рамках данной статьи качественные свойства и недостатки видеоигры будут исследованы путем определения ее основных элементов как товара, существующего в нематериальной форме.

## II. КАЧЕСТВЕННЫЕ СВОЙСТВА И НЕДОСТАТКИ В ВИДЕОИГРАХ

Как отмечает А. С. Панова, «с правовой точки зрения качество товара означает соответствие свойств товара, характеризующих его потребительную стоимость, положениям стандартов, иной технико-правовой документации, условиям договоров либо требованиям, устанавливаемым в порядке и способами, которые предусмотрены законами, другими правовыми актами, обычаями или иными обычно предъявляемыми требованиями»<sup>20</sup>.

Однако категорию «качество» применительно к видеоигре следует воспринимать шире, поскольку, во-первых, видеоигра, в отличие от обычного товара, имеющего материальную форму, не обладает материальными недостатками, наличие или отсутствие которых традиционно связано с качеством. Во-вторых, видеоигры редко разрабатываются в соответствии с какими-либо обязательными стандартами. Однако основное нормирование организации и выполнения процесса раз-

работки видеоигры осуществляется на основании договора. Это допускается п. 1 ст. 469 ГК РФ. В литературе данное правило предлагается понимать как способ описания свойств и состояния определенного предмета, поскольку термин «качество» слишком абстрактен, само качество может быть высоким, средним или низким, а рассмотрение конкретного предмета (объекта договора) через его определенные свойства точнее отражает намерения сторон [19, с. 44]<sup>21</sup>. В связи с этим качество видеоигры будет рассматриваться в настоящем исследовании через призму ее определенных свойств, наличие которых характеризует видеоигру и отвечает разумным ожиданиям участников гражданского оборота, намеревающимся ее приобрести.

Обязательных для видеоигр государственных стандартов или технических положений выявить не удалось. Однако среди наиболее близких по своему содержанию документов можно назвать ГОСТ 28806–90 «Государственный стандарт Союза ССР. Качество программных средств. Термины и определения»<sup>22</sup>, который носит рекомендательный характер. В соответствии с ним к характеристикам качества программного средства относят функциональность, надежность, удобство использования, эффективность, сопровождаемость и мобильность.

В научной литературе видеоигры чаще всего рассматриваются в контексте интеллектуальных прав, при этом их качественным свойствам практически не уделяется внимания. Для устранения этого упущения в данной статье в теоретическом ключе систематизированы отдельные свойства видеоигры, которые исследуются в литературе, посвященной в основном результатам интеллектуальной деятельности. Затем указанные свойства были разделены

<sup>20</sup> Панова А. С. Правовое обеспечение качества и безопасности товаров : дис. ... д-ра юрид. наук. Екатеринбург, 2020. С. 58.

<sup>21</sup> См.: Общие положения о купле-продаже ... С. 469.

<sup>22</sup> Доступ из СПС «КонсультантПлюс».

по критерию *значимости для возникновения правового эффекта*, преимущественно охранительного, и были получены две группы свойств видеоигры, на которые предлагается посмотреть через призму качества товара, разумно ожидаемого его потребителями.

К первой группе можно отнести те свойства видеоигры, которые непосредственно связаны с воспроизведением (производством запуска) и прохождением видеоигры. Наличие недостатков в свойствах этой группы существенно затрудняет процесс прохождения видеоигры или делает его невозможным. Другими словами, потребитель утрачивает возможность извлечения полезных свойств из видеоигры и, значит, не получает того, на что он был вправе рассчитывать при ее приобретении. Соответственно, появляются основания для возникновения охранительного правоотношения по защите прав и интересов потребителя. Условно обозначим данную группу свойств как функциональные.

В состав второй группы можно включить те свойства видеоигры, которые связаны с вовлеченностью потребителей в игровой процесс. Недостатки, затрагивающие данные свойства, препятствуют этому, но не затрудняют процесс прохождения видеоигры. К ним можно отнести, например, неинтересный или нелогичный сюжет, однообразные игровые механики, устаревшие аудиовизуальные отображения (графики) по сравнению с видеоиграми, вышедшими в тот же период и относящимися к аналогичному классу (разница в качестве графики в крупных и независимых проектах – типичное явление), неудобное управление (нетипичное расположение кнопок), низкая эффективность отображаемых элементов интер-

фейса (перегруженность экрана мелким текстом вместо иконок) и т. п. Иными словами, в видеоигре отсутствует удобство либо обеспечивается лишь минимальный уровень комфорта для ее прохождения, а потребитель получает преимущественно отрицательные впечатления. Для потребителя это означает, что он может «перестать играть в видеоигру, что приведет к снижению уровня удержания игроков»<sup>23</sup> в совершении активных действий при прохождении видеоигры. Для правообладателя (разработчика) видеоигры это повлечет негативные последствия. И такие свойства видеоигры мы охарактеризуем как эстетические.

В целом обнаружение недостатков, затрагивающих качественные свойства видеоигр, означает, что потребители получили товар ненадлежащего качества, а правообладатели (разработчики) видеоигр столкнутся с отрицательными последствиями, которые могут выражаться в снижении количества приобретаемых потребителями копий (экземпляров) видеоигры, причинении вреда деловой репутации правообладателя (разработчика) и невозможности покрытия их расходов, понесенных в связи с разработкой этой видеоигры, что затруднит создание новых видеоигр.

### III. ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ СВОЙСТВА ВИДЕОИГР

*1. Интерактивность.* Данное свойство состоит в том, что видеоигра функционирует («работает») в процессе взаимодействия с человеком [9], в рамках чего пользователь активно участвует в прохождении видеоигры [8]<sup>24</sup>.

В неактивном состоянии (без воспроизведения и прохождения сюжетной

<sup>23</sup> См.: *The Importance of Quality Assurance in the Game Development Cycle* // GlobalStep. 2023. URL: <https://globalstep.com/the-importance-of-quality-assurance-in-the-game-development-cycle/> (дата обращения: 30.05.2025).

<sup>24</sup> Наличие у видеоигры признака интерактивности отмечают, например, Р. А. Будник, М. О. Зверева [12], Е. С. Гринь [20, с. 116], А. Ю. Копылов [21], А. Трапова [22, р. 4] и Э. Бонадио [23, р. 5], Н. А. Андрианова (см.: Андрианова Н. А. Указ. соч. С. 13, 125).

линии) видеоигра не представляет интереса для пользователя. Ценность видеоигры для потребителя проявляется лишь в ее динамике. Это происходит в ходе выполнения основной сюжетной линии видеоигры, а также второстепенных (необязательных) заданий, в рамках которых потребителю предоставляется возможность самостоятельно выбирать действия и порядок их совершения. Другими словами, пользователю дается определенная свобода поведения в рамках игрового (виртуального) мира. В рамках взаимодействия с видеоигрой (в ходе игрового процесса) потребитель самостоятельно определяет тактику прохождения отдельных этапов видеоигры (например, участие в обособленных игровых столкновениях с рядовыми противниками (NPC<sup>25</sup>)). Выполнение данных действий дает потребителю возможность улучшать характеристики своего персонажа (получать отдельные навыки и повышать их уровень, поднимать показатели игровых предметов), облегчая дальнейшее прохождение видеоигры. Без этого процесс выполнения основной сюжетной линии видеоигры для потребителя будет осложнен или станет невозможным. Следовательно, степень вовлеченности и интенсивность участия потребителя в игровом (виртуальном) мире непосредственно влияет на процесс прохождения видеоигры, по результатам которого потребитель получает игровой опыт и эстетическое удовольствие.

Однако стоит оговориться, что такая свобода поведения пользователя в игровом (виртуальном) мире является иллюзорной. В связи с этим справедливо замечание К. Дмитренко, что «пользователь осуществляет свой выбор в заранее определенных и предвидимых пределах, таким образом, интерактивность является относительным понятием»<sup>26</sup>. Это обуслов-

ливается естественными или намеренными ограничениями условий прохождения видеоигры, которые созданы ее разработчиками (правообладателями).

Ограничения свободы поведения пользователя не означают, что интерактивность как признак видеоигры обладает недостатком. Это, скорее, соответствует природе видеоигры, предполагающей удержание внимания пользователя на процессе ее прохождения. К тому же совершение тех или иных действий, осуществление того или иного выбора в рамках основной сюжетной линии видеоигры (а иногда и в ходе выполнения некоторых дополнительных заданий) может влиять на варианты итоговой развязки (на завершение сюжета), например, это имеет место в видеоиграх *Red Dead Redemption 2* (2018), *Until Dawn* (2015), *Tormented Souls* (2021) и др.

Исходя из указанного, можно заключить, что интерактивность видеоигры следует охарактеризовать тем, *что* пользователь может *делать* (или не делать) и каким образом видеоигра *реагирует* на такие действия<sup>27</sup>.

В случае наличия ошибок в свойстве интерактивности надлежащее взаимодействие пользователя с видеоигрой становится затруднительным или невозможным. В качестве примеров видеоигр, имеющих проблемы с интерактивностью, можно назвать *Tomb Raider 1–3 Remastered* (2024), *Ride to Hell: Retribution* (2013) и *Alone in the Dark* (2008). В данных видеоиграх имеются: 1) проблемы, препятствующие выполнению отдельных действий в игровом процессе; 2) некорректное (непривычное) распределение команд-действий на устройстве управления персонажем, что делает мешает взаимодействию пользователя с видеоигрой; 3) замедленный отклик (реакция)

<sup>25</sup> Неигровой персонаж (англ. *non-player character*).

<sup>26</sup> *Dmytrenko K.* Op. cit. P. 14.

<sup>27</sup> *Ibid.* P. 29–30.

персонажа на запрашиваемые пользователем действия (команды); 4) близкое расположение игровой камеры к управляемому персонажу, что снижает эффективность атак с помощью его рук и ног или затрудняет видимость при необходимости быстрого перемещения (не видно, в какую сторону перемещаться).

Следовательно, чем существеннее недостатки в таком признаке видеоигры, как интерактивность, тем значительнее должны быть последствия для правообладателя (разработчика), поскольку такое влияние на прохождение видеоигры ущемляет законные интересы потребителей. Указанные недостатки приводят к невозможности успешного прохождения видеоигры пользователями и, значит, к снижению ее ценности.

*II. Удобство использования интерфейса.* В литературе под игровым интерфейсом предлагают понимать способ передачи информации геймерам для взаимодействия с игрой или же зону контакта человека и игры, где геймер получает данные о ходе игрового процесса и отдает управляющие этим процессом команды [24, с. 37].

Ключевыми элементами такого свойства видеоигры, как интерфейс, являются *простота* в использовании, *интуитивная понятность* и *достаточный минимализм*<sup>28</sup>. Данный перечень носит лишь иллюстративный характер.

*Простота* отображаемых на экране монитора сведений означает, что их иллюстрация должна быть доступной для быстрого и четкого восприятия пользователем и не должна требовать продолжительного отвлечения внимания пользователя от игрового процесса. Особое значение это приобретает на отдельных этапах прохождения видеоигры, когда игровые события развиваются стремительно, что требует от пользователя принятия оперативных решений.

Такие сведения (интерфейс) могут быть выражены в виде специальных значков, иконок, индикаторов, шкал и иных обозначений. Использование в разных видеоиграх схожих элементов интерфейса, означающих примерно одно и то же, делают их *интуитивно понятными* для восприятия среднестатистическим потребителем, который уже обладает игровым опытом либо только начинает его приобретать.

*Достаточный минимализм* означает, что необходимые пользователю сведения в ходе игрового процесса отображаются на экране монитора по мере необходимости исходя из условий игровой ситуации (или игрового мира в целом). Такие элементы интерфейса видеоигры не должны занимать значительную часть экрана монитора, чтобы не препятствовать и не затруднять процесс прохождения видеоигры. Например, в ходе боевых эпизодов с рядовыми противниками (NPC) на экране монитора отображается всё, что необходимо для ведения боя с противниками.

Соблюдение как минимум трех названных элементов приводит к тому, что интерфейс отвечает тем характеристикам, которые потребитель вправе разумно ожидать в подобных видеоиграх. А конкретный размер, цвет и расположение иконок или иных индикаторов (например, здоровья, выносливости) уже являются проявлением эстетических свойств видеоигры. Соответственно, это не относится к функциональным свойствам видеоигры.

Если же не учитывать особенности интерфейса для прохождения видеоигры, в том числе в виде указанных выше требований, то интерфейс видеоигры будет перегружен большим числом разных иконок (значков, символов), мелким текстом, которые порой не требуются в игровом процессе в таком количестве. Примерами таких видеоигр являются *World of Warcraft* (2004) и *RF Online* (2004).

<sup>28</sup> Подробнее характеристика интерфейса видеоигры описана в работах А. И. Савельева [16, с. 28–29, 39, 41], С. Т. Махлиной [25].

Приведенные обстоятельства могут влиять на цельное восприятие видеоигры в ходе ее прохождения, в результате чего потребитель утрачивает интерес к видеоигре, поскольку вынужден отвлекаться от основного игрового процесса и тратить время на выяснение значения избыточно сложного интерфейса. Следовательно, увлеченность пользователя игровым процессом снижается.

Таким образом, наличие перечисленных элементов в составе интерфейса позволяет глубже погрузиться в игровой мир, прочувствовать его атмосферу, полноценно ознакомиться с основной сюжетной линией видеоигры. Интерфейс, созданный надлежащим образом и прошедший тщательную проверку на наличие ошибок, как правило, не отвлекает потребителя от игрового процесса. Указанное может рассматриваться как одно из проявлений высокого качества видеоигры, что повлияет на решение пользователя о повторном прохождении видеоигры. Как яркий пример качественно разработанного интерфейса, который с годами не устаревает и продолжает поддерживать интерес потребителей, можно привести видеоигру *Heroes of Might and Magic III* (1999).

**III. Цифровая форма.** Распространение видеоигры, как правило, осуществляется в цифровой форме. Вне контекста видеоигр А. И. Савельев характеризует произведения, существующие в цифровой форме, следующим образом [4, с. 548–550]:

- предмет, существующий в цифровой форме, обладает независимостью от его носителя, в котором он размещен, что обуславливает легкость его распространения, в том числе посредством сети Интернет;
- доступ к цифровому предмету и его использование одновременно могут получать и осуществлять множество лиц;
- для получения доступа к предмету, выраженному в цифровой форме, его копия

должна быть скопирована на техническое устройство, с которого осуществляется доступ, а контроль же над копированием подразумевает получение контроля над доступом к такому предмету (взаимосвязь цифрового предмета и процесса его копирования);

- цифровая копия предмета неотличима от его оригинала;

- цифровой предмет может легко подвергаться изменениям.

Приведенные положения частично могут быть экстраполированы на режим видеоигр.

1. Распространение видеоигр может происходить как в цифровой форме, так и на материальном носителе. Однако благодаря цифровой форме видеоигр процесс их *распространения* на рынке может происходить значительно быстрее, чем распространение товара, имеющего материальную форму. Кроме того, значительная часть видеоигр приобретается потребителями в цифровой форме посредством специализированных интернет-площадок (далее – площадка), например *Steam* или *Epic Games Store*, а не напрямую у правообладателей. Приобретение определенной видеоигры осуществляется посредством предоставления потребителю доступа к ней на площадке. Фактическое получение доступа к видеоигре осуществляется путем привязки такого доступа к аккаунту потребителя на данной площадке. Другими словами, без создания аккаунта на площадке приобретение и воспроизведение (производство запуска) видеоигры практически невозможно. Как правило, потребитель не может передать учетную запись, с которой связан доступ к видеоигре, другому лицу. Пользовательские соглашения площадок это прямо запрещают<sup>29</sup>, да и техническая возможность для этого не предоставляется. Соответственно, легкость распространения

<sup>29</sup> См.: *Соглашение* подписчика Steam // Steam. 2025. URL: [https://store.steampowered.com/subscriber\\_agreement/russian/](https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/russian/) (дата обращения: 30.05.2025).

и возможность одновременного доступа и использования видеоигр множеством лиц значительно ограничены. При таких фактических обстоятельствах распространение видеоигры как товара может противоречить п. 4 ст. 129 ГК РФ. Однако цифровая форма объективизирует видеоигру вовне и не меняет ее сути как результата интеллектуальной деятельности [26]. Рассматриваемая форма является одной из объективных форм выражения видеоигры и форматом ее существования в интернет-пространстве<sup>30</sup>. Использование же технологий электронной связи [27, с. 57] в сети Интернет представляет собой способ распространения видеоигры в цифровой форме, что является аналогом распространения видеоигр, выраженных в материальной форме. С другой стороны, в качестве материального носителя видеоигры, выраженной в цифровой форме, можно рассматривать любое техническое устройство, в памяти которого она зафиксирована, в частности сервер площадки или устройство хранения информации, принадлежащее пользователю<sup>31</sup>. Следовательно, механизм распространения видеоигры как товара гармонично сочетается с требованиями п. 4 ст. 129 ГК РФ.

2. После приобретения видеоигры (получения доступа к ней) и перед воспроизведением (произведением запуска) видеоигры пользователь должен загрузить (скопировать) ее на свое техническое устройство (например, на персональный компьютер). Контроль за предоставлением доступа к копированию и воспроизведению видеоигры осуществляется не ее правообладателем, а площадкой. В частности,

при приобретении видеоигры на площадке *Steam* первый запуск видеоигры всегда осуществляется через данную площадку<sup>32</sup>. Таким образом, контроль за доступом к видеоигре и доступ к предмету, выраженному в цифровой форме, осуществляется схожим образом, за исключением того, что контроль выполняется иным, нежели правообладатель, лицом.

3. Из существа отношений, связанных с приобретением и воспроизведением видеоигры, следует, что, когда потребитель получает доступ к видеоигре, площадка предоставляет в его распоряжение именно копию оригинала видеоигры. При этом точно такую же копию видеоигры (конкретную ее версию с идентичным качеством) получают и все остальные потребители<sup>33</sup>. Не имеет значения, кем и где приобретается конкретная видеоигра. При воспроизведении (запуске) видеоигры разным потребителям предоставляются равные возможности для ее прохождения. Также в видеоигре, приобретенной разными потребителями в рамках одной и той же ее версии на одной и той же площадке, проявляются одинаковые недостатки, которые устраняются посредством соответствующих патчей<sup>34</sup>. В связи с этим в данном аспекте видеоигра и цифровой предмет вновь обладают сходством.

4. Особенности правового режима видеоигры не всегда позволяют потребителю вносить в нее изменения. Внесение изменений в видеоигру требует наличия специальных знаний либо поиска в сети Интернет соответствующего решения, которое поможет исправить недостатки

<sup>30</sup> См.: Гончарова Я. А. Проблемы реализации и защиты интеллектуальных прав на аудиовизуальные произведения в сети Интернет: дис. ... канд. юрид. наук. М., 2018. С. 28.

<sup>31</sup> Там же. С. 69.

<sup>32</sup> См.: Автономный режим // Steam. 2025. URL: <https://help.steampowered.com/ru/faqs/view/0E18-319B-E34B-B2C8> (дата обращения: 30.05.2025).

<sup>33</sup> То, что качество цифровой копии идентично качеству исходного цифрового файла, отмечается и в американской литературе [28, р. 805].

<sup>34</sup> Под патчами понимаются программы, оперативно созданные для исправления мелких недостатков, которые присутствуют в видеоигре [29, с. 170–171].

в видеоигре. Подходящим решением может стать установка патча для видеоигры, исправляющего отдельные недостатки путем внесения изменений в файлы видеоигры. Такие патчи вносят изменения в том числе в содержание программы для ЭВМ, поскольку именно она является ядром любой видеоигры [30, с. 18; 31, с. 43–44], а отсутствие программы для ЭВМ либо наличие в ней ошибок делают невозможным использование видеоигры по назначению. Это допускается в силу подп. 1 п. 1 ст. 1280 ГК РФ, в соответствии с которым лицо, правомерно владеющее экземпляром программы для ЭВМ (пользователь), вправе без разрешения правообладателя осуществлять действия, необходимые для функционирования программы для ЭВМ, включая внесение изменений исключительно в целях ее функционирования на технических средствах пользователя, исправление явных ошибок. При этом сказанное не исключает того, что исправление недостатков в видеоигре может происходить посредством внесения изменений не только в программу для ЭВМ, но и в другие компоненты видеоигры. Ведь, как отмечает А. Ю. Чурилов, содержание игры, или игровой контент, состоит из звуковой и графической составляющих (графического стиля игры), персонажей, игровой истории и игрового мира, жанра игры [13]. К таким составляющим могут быть отнесены, в том числе аудио- и видеофайлы, текстовые файлы, музыкальные произведения, фотографические произведения. Следовательно, в состав видеоигры включаются, помимо программы для ЭВМ, и другие результаты интеллектуальной деятельности [13], воспроизведение которых в составе видеоигры может осуществляться ненадлежащим образом. Таким образом, внесение изменений в видеоигры, в отличие от иных предметов, выраженных в цифровой форме, связано с наличием некоторых ограничений и затруднений.

Помимо приведенных особенностей видеоигр, выраженных в цифровой форме, следует обратить внимание и на иные.

Согласно подходу, сложившемуся в литературе, цифровая форма видеоигры является необходимым условием для ее существования и функционирования, а взаимодействие с пользователем осуществляется посредством использования технических средств без необходимости материализации видеоигры в реальном мире [10; 11; 21; 32]. Наличие цифровой формы у видеоигры является полезным для ее правообладателя, поскольку, благодаря данной форме, издержки разработчика (правообладателя) видеоигры на изготовление ее материальных носителей значительно сокращаются по сравнению с *традиционными товарами, имеющими материальную форму*.

При этом если вещь, приобретенная потребителем, имеет материальные недостатки, то их устранение осуществляется либо посредством ремонта, предполагающего замену отдельных частей, либо путем замены самой вещи на аналогичную, в которой отсутствуют недостатки. В случае ремонта это может занять время. Указанное относится к каждой единице товара, имеющего материальную форму. К тому же начало процедуры поиска и исправления недостатков может осуществляться в порядке очередности.

Однако в случае с видеоиграми, существующими в цифровой форме, на наш взгляд, складывается несколько иная ситуация. Так, для исправления недостатков в видеоигре не нужны поиск и приобретение запасных частей, которые подлежат установке в соответствующий предмет. Следовательно, налицо сокращение издержек на поиск, приобретение и монтаж таких дополнительных предметов, которые необходимы для ремонта товара. И если видеоигра распространяется в виде цифровой копии, то ее оригинал (исходные данные) хранится у разработчика

(правообладателя) видеоигры, а исправление недостатков посредством патча получает не только конкретный пользователь, обратившийся к разработчику (правообладателю) с соответствующим требованием, но и остальные пользователи, этого не сделавшие. Подобный эффект достигается тогда, когда потребители обладают цифровой копией одной и той же версии видеоигры. Соответственно, *единовременный полезный эффект* от исправления недостатков получают все обладатели доступа к видеоигре, причем значительно быстрее, чем потребители товара, выраженного в материальной форме, которые заявили соответствующее требование.

Конечно, возможность понуждения разработчика (правообладателя) вносить изменения в видеоигру по требованию потребителя потенциально не учитывает положения ст. 1266 ГК РФ, закрепляющих право на неприкосновенность произведения и указывающих на недопустимость вношения в него изменений без согласия автора. Однако формальное применение указанной статьи не учитывает специфику видеоигры:

1) особенность существования видеоигры в гражданском обороте связана с тем, что в нее требуется регулярно вносить изменения. Это обусловлено необходимостью устранения недостатков, улучшения отдельных компонентов видеоигры либо добавления в ее состав новых содержательных элементов. На данное обстоятельство, но в контексте программы для ЭВМ, которая является важной частью видеоигры, обращает внимание А. И. Савельев [33, с. 167];

2) право на неприкосновенность произведения в литературе предлагается рассматривать не в составе личных неимущественных прав автора, а причислять его к иным интеллектуальным правам [34], поскольку данное право может принадлежать не только автору, но и лицу, обладаю-

щему исключительным правом на произведение после смерти автора (абз. 2 п. 1 ст. 1266, ст. 1267 ГК РФ). Такое лицо вправе вносить в произведение необходимые изменения, которые направлены на обеспечение его имущественных интересов при использовании произведения;

3) от стабильного функционирования видеоигры, обеспеченного своевременным внесением в нее изменений, зависит ее коммерческий успех. Необходимость же внесения изменений в видеоигру не зависит от того, идет ли речь только о ее улучшении или лишь об устранении недостатков. Наличие коммерческого успеха означает, что имущественные интересы разработчиков (правообладателей) видеоигры, в том числе ее авторов, будут удовлетворены. Поэтому следует ограничительно смотреть на право на неприкосновенность произведения в отношении видеоигр. К тому же на связь ограничительного взгляда на право на неприкосновенность произведения с удовлетворением имущественных интересов ее авторов (правообладателей) обращает внимание в доктрине [34; 35, с. 167]. В связи с указанным предлагаем: а) получать от авторов предварительное согласие на внесение необходимых изменений в произведение (видеоигру) в будущем [36, с. 76]<sup>35</sup> либо б) законодательно разрешить правообладателям вносить в видеоигры (включая программы для ЭВМ), исключительные права на которые им принадлежат, необходимые изменения без согласия автора, но при условии, что этим не будет искажен замысел автора и не будет нарушена целостность восприятия видеоигры (в том числе программы для ЭВМ). Подобная возможность для правообладателей предусмотрена в законодательстве других стран [33, с. 169].

В случае реализации одного из предложенных вариантов предоставления правообладателям возможности внесения

<sup>35</sup> См.: Гончарова Я. А. Указ. соч. С. 128.

необходимых изменений в видеоигры (включая программы для ЭВМ), потребители будут вправе требовать от них устранения недостатков в видеоиграх, что будет основано на договоре между ними.

Отдельно стоит подчеркнуть, что такая опция должна быть предоставлена не всем правообладателям исключительных прав на результаты интеллектуальной деятельности, а лишь тем из них, которые обладают такими правами в отношении некоторых объектов авторских прав. К таким объектам авторских прав могут быть отнесены те, которые обладают нематериальной формой выражения, требуют постоянного обеспечения действия их функциональных возможностей для удовлетворения и поддержания потребительского интереса и спроса к ним. Например, программа для ЭВМ, мультимедийный продукт, видеоигра и база данных.

Принятие такого предложения необходимо для обеспечения имущественных интересов разработчиков (правообладателей) видеоигр, включая их авторов, связанных с ее коммерческим успехом, и удовлетворения потребностей пользователей в получении видеоигр надлежащего качества.

Таким образом, цифровая форма видеоигры, помимо прямой связанности с эксплуатацией посредством технических средств, выступает основой для воспроизведения и использования всех компонентов видеоигры. Кроме полезных для потребителя свойств, содержащихся в цифровой форме видеоигры, в такой форме также проявляются недостатки

видеоигры. В рамках рассматриваемой формы происходит и устранение этих недостатков. В таком случае достоинства и недостатки цифровой формы автоматически и незамедлительно отражаются на функционировании видеоигры, что означает наличие неразрывной связи между цифровой формой видеоигры и самой видеоигрой.

*IV. Внешние обстоятельства, влияющие на качественные свойства видеоигры.* Как справедливо замечает А. В. Егоров, «внешние обстоятельства, которым подвержена вещь, тоже вовлекаются в характеристики ее качества» [19, с. 50]. Приведенная позиция *mutatis mutandis* применима и к видеоиграм.

Специфичность формы выражения правового явления, в частности цифровая форма видеоигр, обуславливает особенности их приобретения и принадлежности получателю. Так, потребитель, намеренный приобрести видеоигру, не приобретает право собственности на нее [15, с. 103]<sup>36</sup> – правообладатель предоставляет ему право доступа к видеоигре [32]. Как полагают Л. В. Санникова и Ю. С. Харитонова, получение доступа к произведению в цифровой форме не означает получения исключительного права на данный объект [32]. К тому же площадки, посредством которых распространяются видеоигры среди потребителей, закрепляют в своих пользовательских (лицензионных) соглашениях условия о том, что пользователям предоставляется неисключительная лицензия на право использования видеоигр<sup>37</sup>. В отдельных

<sup>36</sup> См.: Ворожеевич А. С. Границы исключительных прав, пределы их осуществления и защиты : дис. ... д-ра юрид. наук. М., 2021. С. 216.

<sup>37</sup> См., напр.: Пользовательское соглашение VK Play // VK Play. 2025. URL: [https://documentation.vkplay.ru/terms/tou\\_vkp?lang=ru\\_RU](https://documentation.vkplay.ru/terms/tou_vkp?lang=ru_RU) (дата обращения: 30.05.2025) ; Соглашение подписчика Steam ... ; Лицензионное соглашение с конечным пользователем Epic Games Store // Epic Games. 2025. URL: <https://store.epicgames.com/ru/eula> (дата обращения: 30.05.2025) ; Пользовательское соглашение // Electronic Arts. 2025. URL: <https://www.ea.com/ru-ru/legal/user-agreement#license> (дата обращения: 30.05.2025) ; GOG пользовательское соглашение // GOG. 2025. URL: <https://support.gog.com/hc/ru/articles/212632089-GOG-%D0%9F%D0%BE%D0%B%D1%8C%D0%B7%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B5-%D0%A1%D0%BE%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D1%88%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5?product=gog> (дата обращения: 30.05.2025).

пользовательских (лицензионных) соглашениях также указывается, что потребитель не является покупателем видеоигры<sup>38</sup>, не вправе ее продавать, передавать в аренду или иным образом распространять<sup>39</sup> и не получает никаких вещных прав на нее<sup>40</sup>. Это является дополнительным подтверждением того, что приобретение видеоигр пользователями не противоречит п. 4 ст. 129 ГК РФ, поскольку они получают доступ к видеоигре в виде права ее использования, а не саму видеоигру как результат интеллектуальной деятельности.

Из изложенного, по нашему мнению, следует, что возможности потребителя относительно использования приобретенной видеоигры ограничены. Данный вывод также подтверждается положениями ст.ст. 1229, 1235 ГК РФ. К тому же предоставление потребителю права доступа к видеоигре сводится, как правило, к обеспечению возможности удовлетворять его интересы посредством использования функционала видеоигры. Помимо этого, возможности потребителей по удовлетворению их интересов обусловлены тем, что доступ к видеоигре, исходя из существа соответствующих отношений, взаимозависим от того периода времени, в рамках которого обеспечивается работоспособность видеоигры, выраженной в цифровой форме. Указанное основано на том, что исходные данные видеоигры размещены на специальном техническом

оборудовании (серверах) правообладателя видеоигры<sup>41</sup> и/или площадки, занимающейся распространением видеоигр<sup>42</sup>.

При отсутствии права доступа к видеоигре либо при его ограничении потребитель не сможет удовлетворить свои интересы, либо это будет затруднено. Например, приобретение, воспроизведение (произведение запуска) и/или прохождение видеоигры не допускается вследствие территориальных ограничений<sup>43</sup>, прекращения действия уже имеющегося доступа к видеоиграм<sup>44</sup>, изменения валюты платежа<sup>45</sup>.

Следовательно, возможность извлечения потребителем полезных свойств из видеоигры зависит от условий предоставления доступа к ней (наличие ограничений или запрета), устанавливаемых правообладателем и/или площадкой [37]. Поэтому получение доступа к видеоигре следует отнести к качественным свойствам видеоигры.

Таким образом, перечисленные функциональные свойства видеоигры создают условия для надлежащего воспроизведения (осуществления запуска) и прохождения видеоигры. В процессе прохождения данные свойства поддерживают надлежащее функционирование видеоигры таким образом, чтобы потребители пользовались видеоигрой по ее прямому назначению и получали то, на что они могли разумно рассчитывать при ее приобретении.

<sup>38</sup> См.: *Пользовательское соглашение* // Electronic Arts ...

<sup>39</sup> См.: *Лицензионное соглашение с конечным пользователем* // Ubisoft. 2025. URL: <https://www.ubisoft.com/legal/documents/eula/ru-RU> (дата обращения: 30.05.2025).

<sup>40</sup> См.: *Соглашение подписчика Steam* ...

<sup>41</sup> См.: *Соглашение с разработчиком* // VK Play. 2025. URL: [https://documentation.vkplay.ru/terms\\_vkp/developer\\_agreement\\_vkp](https://documentation.vkplay.ru/terms_vkp/developer_agreement_vkp) (дата обращения: 30.05.2025).

<sup>42</sup> См.: *Соглашение подписчика Steam* ...

<sup>43</sup> См., напр.: Sony запретила активацию игр в Steam для России и Белоруссии // РБК. 2024. URL: <https://www.rbc.ru/rbcfreenews/65bd6b0a9a794767008b6d1a> (дата обращения: 30.05.2025); «Игра окончена»: как российская гейм-индустрия переживает последствия санкций // Известия. 2022. URL: <https://iz.ru/1310712/maria-frolova/igra-okonchena-kak-rossiiskaia-geim-industriia-perezhivaet-posledstviia-sanktsii> (дата обращения: 30.05.2025).

<sup>44</sup> См.: EGS отзывает у российских игроков раздаваемые бесплатно копии Dishonored: Death of the Outsider // Хабр. 2023. URL: <https://habr.com/ru/news/715216/> (дата обращения: 30.05.2025).

<sup>45</sup> См.: *Изменение валюты магазина в Аргентине и Турции на доллары США с 20 ноября* // Steam. 2025. URL: <https://help.steampowered.com/ru/faqs/view/2720-4EC7-B95A-1D2A> (дата обращения: 30.05.2025).

Другими словами, функциональные свойства создают условия для комфортного и плавного прохождения видеоигры, не отвлекая внимание потребителя на те факторы, которые затрудняют, делают невозможным или отвлекают его от прохождения видеоигры. Это возможно при отсутствии негативных обстоятельств. В противном случае потребитель имеет дело с проявлением недостатков в видеоигре, которые делают ее непригодной для использования.

#### IV. ЭСТЕТИЧЕСКИЕ СВОЙСТВА ВИДЕОИГР

*1. Аудиовизуальные отображения.* При воспроизведении (производстве запуска) видеоигры, начиная с главного меню и в ходе последующего прохождения видеоигры, происходит демонстрация серии последовательно сменяющих друг друга изображений на экране монитора потребителя. Как справедливо считает И. И. Югай, в контексте функционирования игрового движка<sup>46</sup> происходит имитация реально происходящих событий и явлений, то есть визуализация (создание изображения на мониторе) физических процессов в реальном времени<sup>47</sup>. Данные процессы в литературе называются аудиовизуальными отображениями, которые являются результатом работы программы ЭВМ, входящей в состав видеоигры [12]<sup>48</sup> и воспроизводящей ранее созданные результаты творческой деятельности – музыку, графику, дизайн и персонажей [13; 21].

Благодаря этому в видеоигре отображаются местность, здания, сооружения, погодные явления, персонажи и их взаимодействие с окружением (мимика, бег, ходьба, манипуляции с предметами, взаимодействие с другими персонажами), смена дня и ночи, демонстрация переходов света и тени и т. д. Иными словами, к аудиовизуальным отображениям относятся все те явления, которые потребитель может увидеть на экране монитора в процессе прохождения видеоигры.

С каждым годом уровень проработки аудиовизуальных отображений в видеоиграх растет. Он зависит не только от разработчиков видеоигр, но и от технологического уровня оборудования, на котором происходит воспроизведение (производство запуска) видеоигры<sup>49</sup>. Следовательно, с каждым годом уровень аудиовизуальных отображений видеоигр становится лучше, реалистичнее, поскольку все больше внимания уделяется деталям видеоигр. В конечном счете качество аудиовизуальных отображений видеоигр выступает одним из важных обстоятельств, влияющих на коммерческий успех видеоигр [16, с. 24].

С другой стороны, существуют видеоигры, обладающие невысоким, а порой и посредственным качеством аудиовизуальных отображений, такие как *Minecraft* (2011), *Silent Hill 2* (2001) и *Heroes of Might and Magic III* (1999), но, несмотря на это, они представляют ценность для потребителей.

<sup>46</sup> «Игровой движок – это специальная программная среда, фактически представляет собой программу, с помощью которой можно делать другие программы. Основные функции, обычно предоставляемые игровым движком, могут включать в себя механизм рендеринга для 2D- или 3D-графики, возможность моделирования внутриигровой физики (разрушаемость предметов, появление царапин и вмятин, расчет столкновений и т. д.), добавление звука, создание анимации и видео, искусственный интеллект и тому подобные вещи» [38, с. 168].

<sup>47</sup> См.: Югай И. И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX–XXI веков : дис. ... канд. искусствоведения. СПб., 2008. С. 197.

<sup>48</sup> См.: Dmytrenko K. Op. cit. P. 10.

<sup>49</sup> Иногда проводится сравнительный анализ качества аудиовизуальных отображений в зависимости от технического устройства, на котором осуществляется воспроизведение видеоигры. См., напр.: *Детальное сравнение графики PS4 и PS5!* // PSgid.ru. 2020. URL: <https://psgid.ru/manuals/grafika-ps4-i-ps5> (дата обращения: 30.05.2025); *Графику в Horizon Forbidden West сравнили на PS4 и PS5* // Игромания. 2022. URL: [https://www.igromania.ru/news/113505/Grafiku\\_v\\_Horizon\\_Forbidden\\_West\\_sravnili\\_na\\_PS4\\_i\\_PS5.html](https://www.igromania.ru/news/113505/Grafiku_v_Horizon_Forbidden_West_sravnili_na_PS4_i_PS5.html) (дата обращения: 30.05.2025).

В связи с изложенным можно заключить, что высокое качество аудиовизуальных отображений не всегда является единственно важным фактором, влияющим на удовлетворение интересов потребителей. Поскольку данному свойству видеоигры пользователи не всегда придают большое значение и оно, как правило, не влияет на прохождение видеоигры, то его нельзя отнести к числу существенно значимых компонентов видеоигры. К тому же такое свойство видеоигры не влияет на возможность ее использования по прямому назначению. Именно по этим причинам аудиовизуальное отображение и было включено в группу эстетических свойств видеоигры.

**II. Иммерсивность.** Под данным понятием в литературе принято понимать эффект погружения (присутствия) пользователя в реалистично представленном вымышленном мире, в рамках которого он может взаимодействовать с окружением и чувствовать себя участником происходящих событий [25, с. 69; 30, с. 14]. Иммерсивность в видеоиграх может проявляться по-разному. Обычно потребитель может самостоятельно определять стратегию прохождения видеоигры в целом (исследовать игровой мир или проходить основную сюжетную линию) и выбирать подходящую тактику выполнения отдельных заданий видеоигры (использовать особенности местности). Например, в серии видеоигр *Desperados* (2001–2020) пользователь, как правило, самостоятельно определяет способы выполнения миссий и последовательность необходимых действий.

Для усиления эффекта погружения в виртуальный мир видеоигры ее разработчики создают соответствующие условия, которые могут выражаться в следующем:

- тщательно разработанные локации: за́мки, подвалы, улицы городов, природные ландшафты и т. д. (например, города в видеоигре *GTA 4* (2008) или местности в видеоигре *Elden Ring* (2022));

- наличие второстепенных персонажей в видеоигре (NPC) и уровень их искусственного интеллекта, что создает ощущение живого и динамичного игрового мира (к примеру, весьма правдоподобный виртуальный мир в видеоигре *Red Dead Redemption 2* (2018));

- наличие записок, писем, аудиозаписей, раскрывающих истории отдельных персонажей, описание событий прошлого (в частности, изложение событий, предшествовавших основной сюжетной линии, в видеоиграх *SOMA* (2015), *The Dark Pictures Anthology: House of Ashes* (2021), *Singularity* (2010));

- разнообразие способов взаимодействия с предметами игрового мира, позволяющих пользователю создавать и/или изменять состав компонентов различного оружия и других предметов, искать и собирать отдельные элементы сложных вещей и затем соединять их в единое целое (например, верстак в видеоигре *Last of Us* (2013) или специально созданное устройство (ХРАЗ) для поиска и собирания внутриигровых предметов («лута») в видеоигре *Atomic Heart* (2023));

- самостоятельное исследование локаций и поиск решений для дальнейшего прохождения видеоигры без предоставления указаний относительно того, какие действия и в какой последовательности следует совершать (к примеру, решение головоломок и поиск нужных предметов в сериях видеоигр *Syberia* (2004–2022), «Петька» (1998–2009) и видеоигре *L. A. Noire* (2011));

- центральная тема, заложенная в основу повествования и игрового процесса видеоигры (в частности, обманчивая утопия в видеоигре *Bioshock* (2007), легкость и бесшабашность в серии видеоигр *Serious Sam* (2001–2022), философская атмосфера в видеоигре *SOMA* (2015))<sup>50</sup>.

Таким образом, использование перечисленных и иных элементов иммерсивности в видеоиграх позволяет увлечь потребителей и удержать их внимание

на прохождении видеоигры. Следует учитывать, что эффект иммерсивности, как правило, ограничен тем, что пользователь может увидеть и/или услышать в процессе прохождения видеоигры<sup>50</sup>, а в некоторых случаях от пользователя может потребоваться внимательное прохождение видеоигры и учет отдельных деталей для понимания идей и смыслов, заложенных разработчиком. При этом степень воздействия элементов иммерсивности на пользователей носит субъективный характер. Это обусловлено тем, что каждый потребитель может по-разному воспринимать, оценивать и осознавать происходящие в видеоигре события, совершаемые ее персонажами действия (бездействия). Соответственно, так как уровень погружения и увлеченности прохождением видеоигры зависит от свойств личности конкретного потребителя, то иммерсивность может оказывать различное воздействие на пользователей.

*III. Линия повествования.* Данное свойство касается, на наш взгляд, таких элементов видеоигры, как основной и дополнительных сюжетных линий, степени проработанности персонажей, с которыми взаимодействует потребитель во время прохождения видеоигры, включая производимые между ними диалоги. Приведенные элементы, помимо прочих, способствуют получению пользователями игрового опыта, взаимодействию с виртуальным миром видеоигры, поддержанию интереса потребителей к развивающимся в видеоигре событиям, чтобы у них возникло стремление дойти до развязки основной сюжетной линии (до финала) видеоигры.

При этом степень проработанности повествования в видеоигре, наличие других (второстепенных) персонажей (не рядовых противников), за исключением главного героя, от имени которого действует пользователь, и содержательность диалогов могут различаться в зависимости от жанра, основной темы видеоигры и замыслов ее разработчиков. С одной стороны, существуют такие видеоигры, как, например, *Painkiller* (2004) и *Serious Sam* (2001), где творческая проработанность сюжетной линии минимальна, другие персонажи, помимо главного героя, диалоги практически отсутствуют, а прохождение таких видеоигр сводится преимущественно к разнообразному противостоянию с многочисленными противниками и поиску секретных мест, где спрятаны внутриигровые предметы. С другой стороны, есть такие видеоигры, как *BioShock: Infinite* (2013), *SOMA* (2015) и *Silent Hill 2* (2001), в которых существуют многослойные и тщательно проработанные основные и дополнительные сюжетные линии и персонажи, и чьи пользователи могут проявлять эмпатию к персонажам и интерес к затрагиваемым в данных видеоиграх вопросам.

Следовательно, линия повествования как свойство видеоигры является тем стержнем, вокруг которого выстраиваются остальные элементы видеоигры. Ведь в ходе повествования потребитель узнает историю, лежащую в основе видеоигры, и связанные с ней иные обстоятельства, которые по задумке разработчиков могут поддерживать интерес пользователей к полному прохождению видеоигры. Если

<sup>50</sup> См., напр.: *Иммерсив в гейминге. Кто такой Immersive sim и в каких играх его встретить?* // DNS. Клуб. 2023. URL: <https://club.dns-shop.ru/blog/t-64-videoigryi/80822-immersiv-v-geiminge-kto-takoi-immersive-sim-i-v-kakih-igrah-ego/> (дата обращения: 30.05.2025); *Разбор immersive sim: что это такое и почему Red Dead Redemption 2 – отличный иммерсивный симулятор* // Канобу. 2018. URL: <https://kanobu.ru/articles/razbor-immersive-sim-chto-eto-takoe-i-pochemu-red-dead-redemption-2-otlichnyiy-immersivnyiy-simuly-372913/> (дата обращения: 30.05.2025); *10 примеров идеального саунд дизайна в играх* // DTF. 2021. URL: <https://dtf.ru/u/376037-booster-sound/757283-10-primerov-idealnogo-saund-dizaina-v-igrah> (дата обращения: 30.05.2025).

<sup>51</sup> См., напр.: *Иммерсивные технологии – будущее реального и виртуального опыта* // РБК. 2022. URL: <https://trends.rbc.ru/trends/industry/62d15e099a794704c379cf3b> (дата обращения: 30.05.2025).

это удастся, то вероятность коммерческого успеха таких видеоигр значительно возрастает. В противном случае следует ожидать неутешительных результатов<sup>52</sup>.

Таким образом, перечисленные эстетические свойства видеоигры создают условия для комфортного и приятного ее прохождения. Данные свойства формируют контекст видеоигры, в рамках которого потребитель проходит основную и дополнительные сюжетные линии, подкрепленные специально разработанными аудиовизуальными отображениями, чтобы глубже проникнуться игровым процессом. Кроме того, эстетические свойства видеоигры направлены главным образом на создание атмосферы, способной привлекать и удерживать внимание игроков на эмоциональной основе, заставляя их чувствовать себя частью увлекательного виртуального мира<sup>53</sup>.

#### V. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Надлежащим образом разработанные и многократно проверенные функциональные и эстетические свойства видеоигры образуют цельное произведение, которое востребовано среди потребителей.

Функциональные свойства видеоигры демонстрируют потребителям, каким образом можно пройти видеоигру (что может делать или не делать потребитель), какие инструменты для этого предоставлены, а также как получить доступ к видеоигре и существуют ли ограничения этого.

Эстетические свойства видеоигры позволяют потребителям узнать особенности игрового мира, не только наблюдать развитие отдельной истории, но и стать

ее частью. Иными словами, потребители погружаются в происходящие в видеоигре события и проходят ее в специально созданных для этого условиях.

В итоге указанные качественные свойства видеоигры побуждают потребителей осуществить ее полное прохождение, в рамках которого динамично сочетаются исследование игрового мира и выполнение разнообразных испытаний при помощи игровой механики.

На наш взгляд, обстоятельством, позволяющим применить право к сфере видеоигр, является недостаток. Однако таким недостатком следует признавать лишь тот, который препятствует использованию видеоигры по прямому назначению (ее прохождению) либо лишает потребителя того, на что он был вправе рассчитывать при приобретении видеоигры. В связи с этим недостаток, обладающий указанной характеристикой, по нашему мнению, вероятнее и чаще всего выявляется (проявляется) в функциональных свойствах видеоигры, поскольку они связаны с непосредственным взаимодействием пользователей с видеоигрой. Наличие каких-либо недочетов в эстетических свойствах видеоигры, как правило, связано с личными, индивидуальными предпочтениями потребителей, что не всегда поддается правовой оценке<sup>54</sup>.

При этом законодателю необходимо урегулировать правовой статус площадки, с использованием функционала которой осуществляется взаимодействие между непосредственными участниками отношений по поводу видеоигр.

<sup>52</sup> См., напр.: *Геймеры разгромили Skull and Bones* – на Metacritic игра получила 3 балла // VK Play. 2024. URL: <https://media.vkplay.ru/news/2024-02-19/gejмеры-raskritikovali-skull-and-bones-u-igry-lish-3-balla-na-metacritic/> (дата обращения: 30.05.2025); *СМИ: игроки начали резко терять интерес к Skull and Bones* // VK Play. 2024. URL: <https://media.vkplay.ru/news/2024-03-11/smi-igroki-nachali-rezko-teryat-interes-k-skull-and-bones/> (дата обращения: 18.05.2025).

<sup>53</sup> См.: *Fabricatore C. Gameplay and Game Mechanics Design: A Key to Quality in Videogames* // OECD-CERI Expert Meeting on Videogames and Education. 2007. URL: [https://www.researchgate.net/publication/236168267\\_Gameplay\\_and\\_game\\_mechanics\\_design\\_a\\_key\\_to\\_quality\\_in\\_videogames](https://www.researchgate.net/publication/236168267_Gameplay_and_game_mechanics_design_a_key_to_quality_in_videogames) (дата обращения: 18.05.2025).

<sup>54</sup> Схожей позиции относительно значения недостатков для использования видеоигр по их прямому назначению придерживается А. И. Бычков (см.: *Бычков А. И. Указ. соч.*).

## Список литературы

1. Савельев А. И. Электронная коммерция в России и за рубежом: правовое регулирование. М. : Статут, 2014. 543 с.
2. Бевзенко Р. С. Договор купли-продажи недвижимости: понятие, предмет и содержание // Гражданско-правовые отношения: проблемы доктрины, законодательства и судебной практики : сб. ст. к 75-летию д-ра юрид. наук, проф. Е. А. Суханова / отв. ред. В. В. Витрянский. М. : Статут, 2023. С. 253–287.
3. Никифоров А. А. Нелегкая судьба модификаций компьютерных программ из-за признания их производными произведениями // Журнал Суда по интеллектуальным правам. 2020. № 3 (29). С. 96–110.
4. Савельев А. И. Электронная коммерция в России и за рубежом: правовое регулирование. 3-е изд., перераб. и доп. М. : Статут, 2020. 918 с.
5. Степанов Д. И. Услуги как объект гражданских прав. М. : Статут, 2005. 346 с.
6. Ручкина Г. Ф. Качество электроэнергии: проблемы нормативного правового регулирования // Имущественные отношения в Российской Федерации. 2018. № 12 (207). С. 44–52. DOI: <https://doi.org/10.24411/2072-4098-2018-10125>
7. Рожкова М. А. Понятие «компьютерная программа» (программа для ЭВМ) в российском праве (подробный комментарий к статье 1261 Гражданского кодекса) // Право цифровой экономики – 2022 : ежегодник-антология / рук. и науч. ред. д-р юрид. наук М. А. Рожкова. М. : Статут, 2022. Вып. 18. С. 10–61.
8. Хлапотин В. Ю. Особенности правового статуса видеоигры как объекта права интеллектуальной собственности: сравнительно-правовое исследование // Журнал зарубежного законодательства и сравнительного правоведения. 2023. Т. 19, № 4. С. 107–119. DOI: <https://doi.org/10.61205/jzsp.2023.055>
9. Котенко Е. С. Понятие и признаки мультимедийного продукта // Lex Russica (Русский закон). 2013. Т. 95, № 6. С. 601–615.
10. Котенко Е. С. Авторские права на мультимедийный продукт : моногр. М. : Проспект, 2013. 123 с.
11. Данилов И. С. Особенности правового режима видеоигр // Предпринимательское право. 2022. № 2. С. 75–80. DOI: <https://doi.org/10.18572/1999-4788-2022-2-75-80>
12. Будник Р. А., Зверев М. О. Интеллектуальные права геймеров // Закон. 2022. № 7. С. 126–147. DOI: <https://doi.org/10.37239/0869-4400-2022-19-7-126-147>
13. Чурилов А. Ю. Правовое регулирование интеллектуальной собственности и новых технологий: вызовы XXI века : моногр. М. : Юстицинформ, 2020. 224 с.
14. Рожкова М. А. О применении ст. 1062 ГК РФ к отношениям по поводу многопользовательских онлайн-игр // Хозяйство и право. 2021. № 1 (528). С. 99–108.
15. Бычкова К. М. Правовая квалификация внутриигровых предметов по праву ЕС // Видеоигры, гейминг, киберспорт: правовые вопросы = Video games, gaming, cybersports: legal issues : коллектив. моногр. / под науч. ред. М. А. Рожковой, Р. Л. Лукьянова. М. : Развитие правовых систем, 2023. С. 96–110.
16. Савельев А. И. Лицензирование программного обеспечения в России: законодательство и практика. М. ; Берлин : Инфотропик Медиа, 2012. 413 с.
17. Тагаева С. Н. Виртуальное игровое имущество – объект гражданских прав? // Юрист. 2023. № 9. С. 11–16. DOI: <https://doi.org/10.18572/1812-3929-2023-9-11-16>
18. Останина Е. А. Основание присоединения к многопользовательской онлайн-игре – договор с участием потребителей // Право в сфере Интернета : сб. ст. / рук. авт. коллектива и отв. ред. д-р юрид. наук М. А. Рожкова. М. : Статут, 2018. Вып. 14. С. 311–345.
19. Егоров А. В. Материальные недостатки предмета купли-продажи в российском праве // Проблемы гражданского права в судебной практике и законодательстве : сб. ст., посвящ. юбилею проф. В. В. Витрянского / отв. ред. Е. А. Суханов. М. : Статут, 2021. С. 43–112.
20. Гринь Е. С. Разновидности сложных объектов интеллектуальных прав: вопросы судебной практики // Актуальные проблемы российского права. 2023. Т. 18, № 9 (154). С. 112–118. DOI: <https://doi.org/10.17803/1994-1471.2023.154.9.112-118>
21. Копылов А. Ю. Проблемы квалификации сложных объектов интеллектуальных прав // Журнал российского права. 2021. Т. 25, № 6. С. 75–90. DOI: <https://doi.org/10.12737/jrl.2021.075>
22. Trapova A. AI as a Vehicle for Creativity in Video Games – Any Room for Flexibility Via Contracts? A Case Study on AI Dungeon // Copyright Contracts Tomorrow / ed. by H. Vanhees, S. Geiregat. Antwerpen : LeA Uitgevers, 2023. DOI: <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4434824>
23. Bonadio E., Trapova A. Intellectual Property Law in Gaming and Artificial Intelligence // Research Handbook on Property, Law and Theory / ed. by C. Bevan. Cheltenham : Edward Elgar Publ., 2024. P. 448–462. DOI: <https://doi.org/10.4337/9781802202069.00037>
24. Коваленко Т. А., Солодов А. Г. Игровой интерфейс как объект исследования // The Scientific heritage. 2020. № 45-1 (45). С. 36–42.
25. Махлина С. Т. Иммерсивность в современной культуре // Вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры. 2022. № 3 (52). С. 69–79. DOI: <https://doi.org/10.30725/2619-0303-2022-3-69-79>

26. Кирсанова Е. Е. Правовое регулирование оборота прав на результаты интеллектуальной деятельности в цифровой экономике : моногр. М. : Юстицинформ, 2022. 228 с.
27. Волков А. В., Демиева А. Г. Правовая природа цифрового товара в современных экономических реалиях // *Ex Jure*. 2024. № 3. С. 54–60. DOI: <https://doi.org/10.17072/2619-0648-2024-3-54-60>
28. Wolk M. H. The iPhone Jailbreaking Exemption and the Issue of Openness // *Cornell Journal of Law and Public Policy*. 2010. Vol. 19, iss. 3. Art. 8. P. 795–828.
29. Лазарева Ю. А. Границы моддинга компьютерных игр, устанавливаемые пользовательскими соглашениями // *Видеоигры, гейминг, киберспорт: правовые вопросы = Video games, gaming, cybersports: legal issues* : коллектив. моногр. / под науч. ред. М. А. Рожковой, Р. Л. Лукьянова. М. : Развитие правовых систем, 2023. С. 179–185.
30. Харитонов Ю. С., Санникова Л. В. Виртуальное игровое имущество как цифровой актив в предпринимательском обороте // *Хозяйство и право*. 2020. № 1 (516). С. 13–21.
31. Махмудова А. Д. Гражданско-правовой режим видеоигр в контексте авторского права // *Видеоигры, гейминг, киберспорт: правовые вопросы = Video games, gaming, cybersports: legal issues* : коллектив. моногр. / под науч. ред. М. А. Рожковой, Р. Л. Лукьянова. М. : Развитие правовых систем, 2023. С. 38–54.
32. Санникова Л. В., Харитонов Ю. С. Цифровые активы: правовой анализ : моногр. М. : 4 Принт, 2020. 303 с.
33. Савельев А. И. Правовые аспекты разработки и коммерциализации программного обеспечения. М. : Статут, 2024. 620 с.
34. Черничкина Г. Н. Иные интеллектуальные права части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации // *Современное право*. 2019. № 4. С. 93–100. DOI: <https://doi.org/10.25799/NI.2019.80.53.003>
35. Драгунова С. А. Право на неприкосновенность произведения и право на его переработку // *Социально-политические науки*. 2019. № 3. С. 165–168.
36. Дмитриева Е. О. Основные аспекты договорной работы юриста в анимационной индустрии // *Вестник Омского университета*. Серия: Право. 2025. Т. 22, № 1. С. 73–82. DOI: [https://doi.org/10.24147/1990-5173.2025.22\(1\).73-82](https://doi.org/10.24147/1990-5173.2025.22(1).73-82)
37. Щербак Н. В. Идеальная доля в исключительном авторском праве: утопия или реальность? // *Вестник гражданского права*. 2021. Т. 21, № 5. С. 166–192. DOI: <https://doi.org/10.24031/1992-2043-2021-21-5-166-192>
38. Никифоров А. А. Модификации к компьютерным играм и пользовательский контент: общие вопросы // *Видеоигры, гейминг, киберспорт: правовые вопросы = Video games, gaming, cybersports: legal issues* : коллектив. моногр. / под науч. ред. М. А. Рожковой, Р. Л. Лукьянова. М. : Развитие правовых систем, 2023. С. 155–178.

## References

1. Savel'ev A. I. *E-Commerce in Russia and Abroad: Legal Regulation*. Moscow: Statut Publ.; 2014. 543 p. (In Russ.)
2. Bevzenko R. S. Real Estate Purchase and Sale Agreement: Concept, Subject and Content. In: Vitryanskii V. V. (Ed.). *Civil Legal Relations: Problems of Doctrine, Legislation and Judicial Practice*. Moscow: Statut, 2023. P. 253–287. (In Russ.)
3. Nikiforov A. A. Difficult Fate of Modifications of Computer Programs Due to Their Recognition as Derivative Works. *Journal of the Court for Intellectual Rights*. 2020;3:96-110. (In Russ.)
4. Savel'ev A. I. *E-Commerce in Russia and Abroad: Legal Regulation*. 3<sup>rd</sup> ed. Moscow: Statut Publ.; 2020. 918 p. (In Russ.)
5. Stepanov D. I. *Services as an Object of Civil Rights*. Moscow: Statut Publ.; 2005. 346 p. (In Russ.)
6. Ruchkina G. F. Electrical Power Quality and Regulatory Issues. *Property Relations in the Russian Federation*. 2018;12:44-52. DOI: <https://doi.org/10.24411/2072-4098-2018-10125> (In Russ.)
7. Rozhkova M. A. The Term “Computer Program” in Russian Law (Detailed Commentary on Article 1226 of the Civil Code). In: Rozhkova M. A. (Ed.). *The Law of the Digital Economy – 2022: Annual Anthology*. Iss. 18. Moscow: Statut Publ.; 2022. P. 10–61. (In Russ.)
8. Khlapotin V. Yu. Features of the Legal Status of a Video Game as an Object of Intellectual Property Rights: Comparative Legal Research. *Journal of Foreign Legislation and Comparative Law*. 2023;19(4):107-119. DOI: <https://doi.org/10.61205/jzsp.2023.055> (In Russ.)
9. Kotenko E. S. The Concept and Features of a Multimedia Product. *Lex Russica*. 2013;95(6):601-615. (In Russ.)
10. Kotenko E. S. *Copyright in a Multimedia Product*. Moscow: Prospekt Publ.; 2013. 123 p. (In Russ.)
11. Danilov I. S. Peculiarities of the Legal Regime of Video Games. *Entrepreneurial Law*. 2022;2:75-80. DOI: <https://doi.org/10.18572/1999-4788-2022-2-75-80> (In Russ.)
12. Budnik R. A., Zverev M. O. Intellectual Property of Gamers. *Statute*. 2022;7:126-147. DOI: <https://doi.org/10.37239/0869-4400-2022-19-7-126-147> (In Russ.)
13. Churilov A. Yu. *Legal Regulation of Intellectual Property and New Technologies: Challenges of the Twenty-First Century*. Moscow: Yustitsinform Publ.; 2020. 224 p. (In Russ.)

14. Rozhkova M. A. On the Application of Article 1062 of the Civil Code of the Russian Federation to Relations Concerning Multiplayer Online Games. *Business and Law*. 2021;1:99-108. (In Russ.)
15. Bychkova K. M. Legal Qualification of In-Game Objects Under the EU Law. In: Rozhkova M. A., Luk'yanov R. L. (Eds.). *Video Games, Gaming, Cybersports: Legal Issues*. Moscow: Razvitie pravovykh system Publ.; 2023. P. 96–110. (In Russ.)
16. Savel'ev A. I. *Software Licensing in Russia: Legislation and Practice*. Moscow, Berlin: Infotropik Media Publ.; 2012. 413 p. (In Russ.)
17. Tagaeva S. N. Is Virtual Game Property an Object of Civil Rights? *Jurist*. 2023;9:11-16. DOI: <https://doi.org/10.18572/1812-3929-2023-9-11-16> (In Russ.)
18. Ostanina E. A. MMOG-Players as Consumers. In: Rozhkova M. A. (Ed.). *Law in the Internet Sphere. Iss. 14*. Moscow: Statut Publ.; 2018. P. 311–345. 21 (In Russ.)
19. Egorov A. V. Material Defects in the Subject Matter of a Contract of Sale under Russian Law. In: Sukhanov E. A. (Ed.). *Issues of Civil Law in Judicial Practice and Legislation*. Moscow: Statut Publ.; 2021. P. 43–112. (In Russ.)
20. Grin E. S. Different Types of Complex Intellectual Property Objects: Court Practice Issues. *Actual Problems of Russian Law*. 2023;18(9):112-118. DOI: <https://doi.org/10.17803/1994-1471.2023.154.9.112-118> (In Russ.)
21. Kopylov A. Yu. Problems of Qualification of Complex Objects of Intellectual Property Rights. *Journal of Russian Law*. 2021;25(6):75-90. DOI: <https://doi.org/10.12737/jrl.2021.075> (In Russ.)
22. Trapova A. AI as a Vehicle for Creativity in Video Games – Any Room for Flexibility Via Contracts? A Case Study on AI Dungeon. In: Vanhees H., Geiregat S. (Eds.). *Copyright Contracts Tomorrow*. Antwerpen: LeA Uitgevers Publ.; 2023. DOI: <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4434824>
23. Bonadio E., Trapova A. Intellectual Property Law in Gaming and Artificial Intelligence. In: Bevan C. (Ed.). *Research Handbook on Property, Law and Theory*. Cheltenham: Edward Elgar Publ.; 2024. P. 448–462. DOI: <https://doi.org/10.4337/9781802202069.00037>
24. Kovalenko T. A., Solodov A. G. Game Interface as an Object of Research. *The Scientific Heritage*. 2020; 45-1:36-42. (In Russ.)
25. Makhlina S. T. Immersiveness in Modern Culture. *Vestnik of Saint-Petersburg State University of Culture*. 2022;3:69-79. DOI: <https://doi.org/10.30725/2619-0303-2022-3-69-79> (In Russ.)
26. Kirsanova E. E. *Legal Regulation of the Turnover of Intellectual Property Rights in the Digital Economy*. Moscow: Yustitsinform Publ.; 2022. 228 p. (In Russ.)
27. Volkov A. V., Demieva A. G. The Legal Nature of Digital Goods in Modern Economic Realities. *Ex Jure*. 2024;3:54-60. DOI: <https://doi.org/10.17072/2619-0648-2024-3-54-60> (In Russ.)
28. Wolk M. H. The iPhone Jailbreaking Exemption and the Issue of Openness. *Cornell Journal of Law and Public Policy*. 2010;19(3):8.
29. Lazareva Yu. A. Limits of Computer Game Modding Set By User Agreements. In: Rozhkova M. A., Luk'yanov R. L. (Eds.). *Video Games, Gaming, Cybersports: Legal Issues*. Moscow: Razvitie pravovykh system Publ.; 2023. P. 179–185. (In Russ.)
30. Kharitonova Yu. S., Sannikova L. V. Virtual In-Game Property as a Digital Asset in Commercial Circulation. *Business and Law*. 2020;1:13-21. (In Russ.)
31. Makhmudova A. D. Civil Legal Regime of Video Games in the Copyright Context. In: Rozhkova M. A., Luk'yanov R. L. (Eds.). *Video Games, Gaming, Cybersports: Legal Issues*. Moscow: Razvitie pravovykh system Publ.; 2023. P. 38–54. (In Russ.)
32. Sannikova L. V., Kharitonova Yu. S. *Digital Assets: A Legal Analysis*. Moscow: 4 Print Publ.; 2020. 303 p. (In Russ.)
33. Savel'ev A. I. *Legal Aspects of Software Development and Commercialization*. Mocsow: Statut Publ.; 2024. 620 p. (In Russ.)
34. Chernichkina G. N. Right to Inviolability of the Work, Right to Publish the Work and Its Revocation. *Modern Law*. 2019;4:93-100. DOI: <https://doi.org/10.25799/NI.2019.80.53.003> (In Russ.)
35. Dragunova S. A. The Right to the Inviolability of the Creative Work and the Right to Recast It. *Sociopolitical Sciences*. 2019;3:165-168. (In Russ.)
36. Dmitrieva E. O. Main Aspects of an Animation Lawyer's Contractual Work. *Herald of Omsr University. Series: Law*. 2025;22(1):73-82. DOI: [https://doi.org/10.24147/1990-5173.2025.22\(1\).73-82](https://doi.org/10.24147/1990-5173.2025.22(1).73-82) (In Russ.)
37. Shcherbak N. V. Ideal Share in Exclusive Copyright: Utopia or Reality? *Civil Law Review*. 2021;21(5):166-192. DOI: <https://doi.org/10.24031/1992-2043-2021-21-5-166-192> (In Russ.)
38. Nikiforov A. A. Computer Game Modding and User-Generated Content: General Issues. In: Rozhkova M. A., Luk'yanov R. L. (Eds.). *Video Games, Gaming, Cybersports: Legal Issues*. Moscow: Razvitie pravovykh system Publ.; 2023. P. 155–178. (In Russ.)

#### ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

**Антон Александрович Тишкевич**, аспирант кафедры гражданского права Сибирского федерального университета (пр. Свободный, 79, Красноярск 660041, Российская Федерация), магистр юриспруденции; ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-0861-4211>; ResearcherID: IVH-4294-2023; e-mail: [tishkevich\\_a\\_a@mail.ru](mailto:tishkevich_a_a@mail.ru)

#### ABOUT THE AUTHOR

**Anton A. Tishkevich**, postgraduate student of the Department of Civil Law at the Siberian Federal University (79 Svobodny Ave., Krasnoyarsk 660041, Russian Federation), Master of Laws; ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-0861-4211>; ResearcherID: IVH-4294-2023; e-mail: [tishkevich\\_a\\_a@mail.ru](mailto:tishkevich_a_a@mail.ru)

Поступила | Received  
05.06.2025

Поступила после рецензирования  
и доработки | Revised  
02.03.2026

Принята к публикации | Accepted  
22.03.2026