

ОБ ОТДЕЛЬНЫХ АСПЕКТАХ ЗАКОНОПРОЕКТА «О ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО РАЗРАБОТКЕ В РАСПРОСТРАНЕНИИ ВИДЕОИГР НА ТЕРРИТОРИИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ» ON CERTAIN ASPECTS OF THE DRAFT LAW “ON THE DEVELOPMENT AND DISTRIBUTION OF VIDEO GAMES ON THE TERRITORY OF THE RUSSIAN FEDERATION”

Роман Львович ЛУКЬЯНОВ

Юридическая компания Semenov&Pevzner, Москва,
Россия,
rlukyjanov@semenovpevzner.ru,
ORCID: 0009-0004-9217-5306

Наталья Владимировна БУЗОВА

Российский государственный университет правосудия,
Москва, Россия,
nbuzova@yandex.ru,
ORCID: 0000-0003-2268-0345

Информация об авторах

Р.Л. Лукьянов — управляющий партнер юридической
компании Semenov&Pevzner
Н.В. Бузова — кандидат юридических наук, доцент
кафедры предпринимательского и корпоративного
права Российского государственного университета
правосудия

Аннотация. В современном мире видеоигры из категории безобидного развлечения, время от времени порицаемого по разным причинам общественностью, перешли в категорию совершенно иного толка. Сегодня индустрия видеоигр во многих развитых и развивающихся странах не только составляет значимую часть экономики, но также является источником пристального внимания государства с точки зрения культуры, здравоохранения, информационной безопасности. Российская Федерация в этом контексте не является исключением. На протяжении последних нескольких лет сфера видеоигр все чаще попадала в поле зрения органов государственной власти, динамика появления зако-

- нодательных инициатив, связанных с регулированием
- данной сферы, возрастала. С принятием Федерального
- закона от 8 августа 2024 г. № 330-ФЗ «О развитии
- креативных (творческих) индустрий в Российской Феде-
- рации» деятельность по созданию видеоигр была прямо
- отнесена к креативным индустриям. Однако на этом за-
- конодатель не остановился: 12 декабря 2024 г. группа
- депутатов внесла в Государственную Думу Российской
- Федерации отраслевой Законопроект № 795581-8
- «О деятельности по разработке и распространению
- видеоигр на территории Российской Федерации».
- Положения данного законопроекта представляют собой
- весьма любопытный предмет для изучения юридической
- наукой. Авторы проанализировали отдельные идеи,
- отраженные в этом законопроекте.

- **Ключевые слова:** видеоигры, компьютерные игры,
- интеллектуальная собственность, креативные индустрии,
- государственное регулирование деятельности по
- разработке и распространению видеоигр

- **Для цитирования:** Лукьянов Р.Л., Бузова Н.В. Об отдельных
- аспектах Законопроекта «О деятельности по раз-
- работке и распространению видеоигр на территории
- Российской Федерации» // Труды по интеллектуальной
- собственности Works on Intellectual Property. 2025. Т. 54,
- № 3. С. 43–53; DOI: 10.17323/tis.2025.27963

Roman L. LUKYANOV

Semenov&Pevzner Law Firm, Moscow, Russia,
rlukyjanov@semenovpevzner.ru,
ORCID: 0009-0004-9217-5306

Natalia V. BUZOVA

Russian State University of Justice, Moscow, Russia,
nbuzova@yandex.ru,
ORCID: 0000-0003-2268-0345

Information about the authors

R.L. Lukyanov — Managing partner, Semenov&Pevzner Law Firm

N.V. Buzova — Associate Professor of the Department of Business and Corporate Law of the Russian State University of Justice, Candidate of Legal Sciences

Abstract. In the modern world, video games have moved from the category of harmless entertainment, condemned from time to time by the public for various reasons, to a completely different category. Today, the video game industry, in addition to being a significant part of the economy in many developed and developing countries, is also a source of close attention from the state in terms of culture, health, information security. The Russian Federation is no exception in this context. Over the past few years, the video game industry has increasingly come to the attention of government agencies, and the dynamics of the emergence of legislative initiatives related to the regulation of this area has increased. With the adoption of Federal Law No. 330-FZ of August 8, 2024 "On the Development of Creative (Creative) Industries in the Russian Federation", the activity of creating video games was directly attributed to the creative industries. However, the legislator did not stop there and on December 12, 2024, a group of deputies submitted to the State Duma of the Russian Federation industry bill No. 795581-8 "On the activities for the development and distribution of video games on the territory of the Russian Federation". The provisions of this bill are a very interesting subject for study by legal science. This article offers an analysis of individual ideas reflected in the said bill.

Keywords: video games, computer games, intellectual property, creative industries, government regulation of video game development and distribution

For citation: Lukyanov R.L., Buzova N.V. On Certain Aspects of the Draft Law "On the Development and Distribution of Video Games on the Territory of the Russian Federation" // Trudi po Intellectualnoy Sobstvennosti (Works on Intellectual Property). 2025. Vol. 54 (3). P. 43–53; DOI: 10.17323/tis.2025.27963

Принятие Федерального закона от 8 августа 2024 г. № 330-ФЗ «О развитии креативных (творческих) индустрий в Российской Федерации» [1] (далее — Закон о креативных индустриях) демонстрирует интерес государства к творческим сферам, которые имеют не только культурный, но и экономический потенциал. Ряд положений данного закона направлен на стимулирование предпринимательской и в целом экономической деятельности в связи с созданием, введением в гражданский оборот и продвижением результатов интеллектуальной деятельности, а также товаров и услуг, в которых выражены результаты интеллектуальной деятельности и средства индивидуализации. В ст. 6 Закона о креативных индустриях определены виды креативных индустрий, сгруппированные в четыре блока:

- индустрии, основанные на историко-культурном наследии;
- индустрии, основанные на произведениях литературы и искусства, а также на фонограммах;
- индустрии, основанные на прикладном творчестве;
- индустрии, основанные на информационно-телекоммуникационных технологиях, куда отнесены в том числе создание компьютерных игр и видеоигр, а также деятельность средств массовой информации, деятельность в сфере связей с общественностью.

В настоящее время на рассмотрении в Государственной Думе Российской Федерации находится проект Федерального закона № 795581-8 «О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации» (далее — законопроект) [2], внесенный депутатами А.В. Горелкиным, А.И. Немкиным, Я.В. Лантратовой, а также сенаторами Л.С. Гумеровой, А.Г. Шейкиным, Н.С. Кувшиновой.

Появление в Российской Федерации отдельного федерального закона для какой-либо отдельно взятой творческой индустрии — событие достаточно нетипичное. Пожалуй, до недавнего времени таких федеральных законов было два: Федеральный закон от 22 августа 1996 г. № 126-ФЗ «О государственной поддержке кинематографии Российской Федерации» [3] и Федеральный закон от 13 марта 2006 г.

№ 38-ФЗ «О рекламе» [4]. Причем последний из названных законов мы относим к рассматриваемой сфере, поскольку рекламная деятельность является одним из видов креативных индустрий в силу п. 3 ч. 1 ст. 6 Закона о креативных индустриях.

Хотя при этом нельзя забывать и о других законах, которые связаны с креативными индустриями: Законе Российской Федерации от 27 декабря 1991 г. № 2124-1 «О средствах массовой информации» [5], Законе Российской Федерации от 15 апреля 1993 г. № 4804-1 «О вывозе и ввозе культурных ценностей» [6], Федеральном законе от 17 ноября 1995 г. № 169-ФЗ «Об архитектурной деятельности в Российской Федерации» [7], Федеральном законе от 26 мая 1996 г. № 54-ФЗ «О Музейном фонде Российской Федерации и музеях в Российской Федерации» [8], Федеральном законе от 6 января 1999 г. № 7-ФЗ «О народных художественных промыслах» [9], Федеральном законе от 25 июня 2002 г. № 73-ФЗ «Об объектах культурного наследия (памятниках истории и культуры) народов Российской Федерации» [10] и т.д.

В этом смысле представляют особый интерес предпосылки и цели, которыми руководствуется государство при разработке отдельных узкоотраслевых законов. В определенной степени эти предпосылки и цели можно идентифицировать непосредственно в тексте таких законов.

Так, в преамбуле к Федеральному закону от 22 августа 1996 г. № 126-ФЗ «О государственной поддержке кинематографии Российской Федерации» констатируется, что кинематография Российской Федерации является неотъемлемой частью культуры и искусства и должна сохраняться и развиваться при поддержке государства. В указанном законе выделяются принципы, на которые должна опираться государственная поддержка: ответственность государства за сохранение и развитие кинематографии, создание населению условий для доступа к произведениям кинематографии.

В ст. 1 Федерального закона от 13 марта 2006 г. № 38-ФЗ «О рекламе» цель закона определяется следующим образом: развитие рынков товаров, работ и услуг на основе соблюдения принципов добросовестной конкуренции, обеспечение в Российской Федерации единства экономического пространства, реализация права потребителей на получение добросовестной и достоверной рекламы, создание благоприятных условий для производства и распространения социальной рекламы, предупреждение нарушения законодательства Российской Федерации о рекламе, а также пресечение фактов ненадлежащей рекламы.

В этом смысле законопроект определенным образом отличается от двух предыдущих. Из его содер-

жания достаточно сложно установить предпосылки, которыми руководствовался законодатель. В пояснительной записке к законопроекту указано, что он будет способствовать достижению цели по обеспечению психологической безопасности граждан от негативного воздействия видеопорнографии, обозначенной в п. 4 Перечня поручений Президента Российской Федерации от 27 января 2022 г. № Пр-190.

В ст. 1 законопроекта определяется его предмет. Сформулирован он следующим образом: настоящим федеральным законом определяются правовые основы деятельности по разработке и распространению видеопорнографии на территории Российской Федерации и устанавливаются ограничения осуществления данной деятельности в целях защиты нравственности, прав и законных интересов граждан.

Первая часть, описывающая предмет законопроекта, во многом повторяет предмет Закона о креативных индустриях, также сформулированный в ст. 1: настоящий федеральный закон определяет основы правового регулирования организации и развития в Российской Федерации креативных (творческих) индустрий как базового сектора креативной экономики и устанавливает условия деятельности и государственной поддержки в сфере креативных (творческих) индустрий. С учетом того, что деятельность по созданию компьютерных и видеопорнографии относится в силу п. 3 ч. 1 ст. 6 комментируемого закона к креативным индустриям, предмет данного закона и первая часть предмета законопроекта фактически полностью пересекаются по своему содержанию.

Под правовыми основами в российской юридической науке понимается система правовых актов, создающих с помощью принципов и иных юридических средств базу для организации либо функционирования социально-правовых институтов и осуществления юридической деятельности в целях обеспечения условий для наиболее полной жизненной самореализации личности, удовлетворения потребностей индивидов, их коллективных образований и общества [11, с. 86]. Содержание правовых основ складывается из следующих элементов: принципы правового регулирования, конкретные цели и средства правового регулирования, а также система нормативных правовых актов, учреждающих правовое регулирование [12, с. 135–136].

Строго говоря, в современном нормотворчестве достаточно часто используется термин «правовые основы» там, где его использование не требуется, что вносит определенную путаницу в интерпретацию норм, содержащихся в отдельных законах. Представляется, что подобная путаница возникает, в частности, применительно к законопроекту и Зако-

ну о креативных индустриях. Ни в российской науке, ни в российском законодательстве не содержится какого-либо запрета квалифицировать два (или более) федеральных закона в качестве правовых основ для какой-либо сферы общественных отношений. Более того, как было указано выше, правовые основы в целом предполагают наличие системы законодательных актов. Однако вследствие в значительной степени пересекающихся заявленных предметов регулирования комментируемого закона и законопроекта возникают серьезные сомнения в уместности в обоих случаях применять комментируемый термин.

Эти сомнения подкрепляются отсутствием в Законе о креативных индустриях и законопроекте указания на принципы правового регулирования (которые, например, присутствуют в преамбуле к Федеральному закону № 126-ФЗ от 22 августа 1996 г. «О государственной поддержке кинематографии Российской Федерации») как важный составляющий правовые основы элемент.

Кроме того, как указывает Н.А. Попандопуло, в идеале правовые основы должны обеспечить работу системы правовых актов, исключая логические противоречия и коллизии, а каждый правовой акт в такой системе должен органично встраиваться в систему действующих актов, и, дополняя друг друга, они должны оказывать воздействие на общественные отношения [12, с. 134]. С этой точки зрения сформулированный в законопроекте предмет создает как раз именно такую коллизию.

Что касается целей правового регулирования как элемента правовых основ, то в отличие от Закона о креативных индустриях в законопроекте они явным образом не выделены. Между тем содержание пояснительной записки к законопроекту и вторая часть предмета, сформулированного в ч. 1 ст. 1 законопроекта, позволяют сделать вывод о том, что реальной его целью является обеспечение «психологической безопасности граждан от негативного воздействия видеоигр». И действительно, примерно половина норм законопроекта посвящена достижению именно этой цели.

Так, ст. 7, 8 и 9 законопроекта посвящены специальной маркировке видеоигр и вопросам проведения экспертизы видеоигр на предмет соответствия их содержания предлагаемой маркировке. При этом текст ст. 8 и 9 практически полностью воспроизводит аналогичные нормы Федерального закона от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» [13, ст. 17 и 18].

Статья 7 законопроекта устанавливает общие положения о маркировке видеоигр в целях обеспечения безопасности видеоигр для здоровья граждан (поль-

зователей видеоигры). Примечательно, что в отличие от Федерального закона от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» законопроект предлагает маркировку в целях информирования граждан об определенном содержании видеоигры, независимо от их возраста.

В ч. 4 ст. 7 законопроекта содержится открытый перечень категорий видеоигр, которые должны быть соответствующим образом маркированы. В данном случае законопроект также дублирует часть существующих законоположений. Например, в п. 6 ч. 4 ст. 7 законопроекта говорится о видеоигре, содержащей изображения, упоминания или описания употребления наркотических средств, психотропных и (или) одурманивающих веществ и их прекурсоров. Между тем Федеральным законом от 8 августа 2024 г. № 224-ФЗ «О внесении изменений в ст. 1 и 46 Федерального закона “О наркотических средствах и психотропных веществах” и отдельные законодательные акты Российской Федерации» [14] уже внесены поправки (вступающие в силу с 1 сентября 2025 г.), предусматривающие специальную маркировку при распространении информации и/или материалов, в которых содержатся изображения, упоминания или описания употребления наркотических средств, психотропных и (или) одурманивающих веществ и их прекурсоров. Представляется, что указание на «информацию» и «материалы» в ст. 46 Федерального закона «О наркотических средствах и психотропных веществах» в редакции, вступающей в силу с 1 сентября 2025 г., охватывает в том числе и видеоигры. То есть использование в видеоиграх каких-либо изображений, упоминаний или описаний употребления наркотических и подобных средств уже запрещено.

В указанном законопроекте содержится оговорка, согласно которой содержание видеоигры должно составлять оправданную жанром неотъемлемую часть художественного замысла. Если данный критерий не выполняется, содержание видеоигры может быть квалифицировано как информация, запрещенная к распространению в Российской Федерации.

В новой редакции п. 2 ст. 46 Федерального закона «О наркотических средствах и психотропных веществах» уже предусмотрены исключения для произведений литературы и искусства. С одной стороны, в основе многих видеоигр лежит программа для ЭВМ (далее — ПЭВМ), которая в соответствии с п. 1 ст. 1259 ГК РФ охраняется как литературное произведение, то есть можно предположить, что к ПЭВМ и соответственно к видеоиграм могут быть применены положения п. 2 ст. 46 Федерального закона «О наркотических средствах и психотропных веще-

ствах». С другой стороны, если ПЭВМ рассматривать как самостоятельный результат интеллектуальной деятельности в соответствии со ст. 1225 ГК РФ, представляется в таком случае более целесообразным отразить ПЭВМ и другие объекты, способные быть носителями информации, соответственно в качестве исключений именно в п. 2 ст. 46 Федерального закона «О наркотических средствах и психотропных веществах», для того чтобы перечень исключений был более полным.

Если видеоигры рассматривать как самостоятельный объект и если есть намерение ввести специальные ограничения, аналогичные предусмотренным указанному в п. 2 указанной выше статьи, полагаем целесообразным дополнить именно п. 2 указанной статьи, поскольку в ст. 46 в новой редакции не указывается на то, что перечень исключений может быть расширен посредством положений других федеральных законов.

Интересным представляется п. 2 ч. 4 ст. 7 законопроекта, согласно которому маркировать необходимо видеоигры, отдельные элементы которых способны вызывать у пользователей страх, ужас или панику, в том числе содержащие изображения или описания в унижающей человеческое достоинство форме ненасильственной смерти, заболевания, самоубийства, несчастного случая, аварии или катастрофы и (или) их последствий. Поскольку норма предполагает открытый перечень элементов, которые могут вызвать страх, под обязательную маркировку, предусмотренную данной нормой, может попасть весьма широкий круг видеоигр. Так, согласно международной классификации болезней (МКБ), фобические тревожные расстройства (ФТР) представляют собой группу расстройств, при которых единственным или преобладающим симптомом является боязнь (страх) определенных ситуаций, не представляющих текущей опасности [15]. Точного перечня всех возможных фобий не существует, однако в МКБ прямо поименованы такие виды ФТР, как боязнь пристального внимания со стороны других людей, ведущая к избеганию социальных ситуаций; боязнь темноты; боязнь закрытых пространств; боязнь животных и т.д. Все эти элементы достаточно часто встречаются в видеоиграх. Строго говоря, практически невозможно предугадать, какая ситуация, связанная с видеоигрой, может вызвать страх у конкретного человека.

Следует также принять во внимание отсутствие жесткой сценарной основы во многих современных видеоиграх (видеоигры с открытым миром, игры-песочницы, MMORPG и другие), что в практической плоскости предопределяет формирование пользовательского опыта не только под влиянием реализован-

ных разработчиками игровых механик и творческих форм, но и под влиянием действий других игроков. Предсказать хотя бы с какой-то степенью достоверности произведенный на игрока эффект в результате игрового процесса в таких обстоятельствах представляется крайне затруднительным.

Подобная неопределенность с высокой степенью вероятности может привести либо к необходимости маркировать все игры, либо к ситуациям, когда маркировка будет признаваться некорректной. В этой связи представляется необходимым предусмотреть или закрытый перечень случаев маркировки, или критерии, позволяющие однозначно квалифицировать действия, подпадающие под случаи, требующие маркировки, и определить целесообразность маркировки видеоигры.

Статья 4 законопроекта определяет его терминологический аппарат. Видеоигра в указанной норме определяется как программа для электронных вычислительных машин, созданная в художественной, учебной, анимационной или иной форме на основе творческого замысла, воспроизводящая изображения, звуки, которые объединены сюжетом, определяемым в том числе действиями пользователя.

Представляется, что попытка раскрыть термин «видеоигра» в законодательстве обусловлена прикладной позитивной целью. На проблемы, связанные с неопределенностью данного термина, обращают внимание некоторые специалисты [16, с. 32–35]. Между тем нельзя не отметить разнообразие подходов к квалификации видеоигры в юридической науке. Одни авторы считают, что видеоигра — это программа для ЭВМ (см. [17, 18], а также [19, с. 74–75]), другие рассматривают ее в качестве сложного объекта (мультимедийного продукта) [20]. Существуют и более экзотические варианты определения видеоигры. Исследование Всемирной организации интеллектуальной собственности национальных подходов к определению видеоигр ярко демонстрирует, что проблема квалификации видеоигры не является особенностью российского правового порядка, а имеет международный характер [21, р. 10].

В законопроекте предлагается квалифицировать видеоигру в качестве ПЭВМ. Представляется, что известное российскому законодательству определение ПЭВМ (ст. 1261 ГК РФ), если и относится к определенному кругу видеоигр, точно не может охватить все их разнообразие. Видеоигра не исчерпывается представленной в объективной форме совокупностью данных и команд, предназначенных для функционирования ЭВМ, а также порождаемыми ею аудиовизуальными отображениями.

Авторы законопроекта предприняли попытку определить содержание видеоигры через добавление

дополнительных характеристик к ПЭВМ. В частности, предполагается, что такая ПЭВМ создана в художественной, учебной, анимационной или иной форме. Абстрагируясь от вопроса, возможно ли существование анимационной или художественной формы совокупности данных и команд, формирующих ядро термина ПЭВМ, подчеркнем: наличие в этой характеристики оборота «и иной форме» в принципе не позволяет провести границу между видеоигрой (в предложенном законопроектом определении) и другими ПЭВМ.

Другая предложенная в законопроекте характеристика, призванная очертить сущность видеоигры, — наличие творческого замысла. Между тем, поскольку речь идет о потенциально охраняемом объекте интеллектуальной собственности, наличие творческого замысла, в принципе, является данностью. Результат творческого труда, приводящего к созданию любого объекта авторского права, предполагает такой замысел. В этом смысле добавление комментируемой фразы также едва ли способствует обособлению видеоигр от ПЭВМ и других произведений.

Наконец, третий признак, которым, очевидно, предполагалось определить видеоигру в системе других произведений, заключается в том, что видеоигра функционально нацелена на воспроизведение изображений и звуков, которые объединены сюжетом. Сюжет при этом, согласно терминологии законопроекта, может определяться действиями пользователя.

Действительно, большинство видеоигр предполагает воспроизведение изображений и звуков. Без этих элементов достаточно сложно себе представить видеоигру. Что же касается сюжета, то современные игры достаточно часто его лишены и основаны исключительно на конструировании игрового процесса без воплощения какого-либо авторского замысла о последовательности происходящих в игре действий, об отношениях персонажей и без иных традиционных творческих форм. Еще меньшее количество видеоигр предусматривает возможность игрока влиять на развитие сюжета (хотя, безусловно, такие видеоигры также существуют).

Иными словами, предложенный в п. 2 ст. 4 законопроекта термин представляется неточным: если он и охватывает какие-либо видеоигры, то весьма небольшой их круг. Можно предположить, что попытка определить видеоигру исключительно как особый вид ПЭВМ связана с прикладной потребностью сохранить за индустрией предоставляемые государством налоговые льготы для традиционных ПЭВМ, однако едва ли этим можно обосновать такую прямую коллизию законопроекта с доктринальными позициями в отношении природы видеоигр.

Р. Зубек, рассуждая о более широком термине «игра» вне контекста юридической науки, пришел к выводу, что все попытки дать дефиницию данного термина не смогли передать огромного разнообразия вещей и явлений, которые люди называют играми [22, с. 17]. Означает ли это, что термин «видеоигра» также нельзя определить, по крайней мере, для целей и задач юриспруденции? Вероятно, нет, не означает. Корректнее было бы поставить вопрос иначе: есть ли в этом необходимость для современного российского права?

Авторы работы [23] на с. 13 указали, что видеоигры могут включать в себя не только объекты различной природы, но и объекты, способные быть охраняемыми или неохраняемыми, представлять собой произвольную комбинацию охраноспособных объектов. Это позволяет утверждать, что игра не обязательно должна быть ПЭВМ или сложным объектом, но может квалифицироваться от случая к случаю в зависимости от конкретной комбинации. С данной позицией следует согласиться, по крайней мере, с оговоркой на попытку квалифицировать видеоигру в рамках действующего российского законодательства. Если же законодатель все-таки в силу определенных экономических, социальных и иных предпосылок видит необходимость в строгом определении, представляется, что данный термин должен выглядеть более точным, позволяющим отделить видеоигры от ПЭВМ и иных произведений. Среди прочего следует определиться и с самим термином, поскольку в Законе о креативных индустриях компьютерные игры и видеоигры упоминаются как две разные сущности.

Не менее интересным представляется термин, предложенный в п. 5 ст. 4 законопроекта, — распространитель видеоигры. Под указанным субъектом понимается обладатель исключительного права на видеоигру или иное лицо, имеющее право распространять видеоигру на территории Российской Федерации. Из данного определения следует, что таким субъектом может быть как сам правообладатель, так и обладатель права использования видеоигры определенным образом (лицензиат).

Поскольку ст. 2 законопроекта прямо указывает, что правовое регулирование деятельности по распространению видеоигр осуществляется среди прочего в соответствии с ГК РФ, термин «распространение» следует толковать с учетом положений подп. 2 п. 2 ст. 1270 ГК РФ. Распространение видеоигры с учетом данной нормы предполагает продажу или иное отчуждение ее оригинала или экземпляров, то есть материальных носителей, в которых выражена видеоигра. Представляется, что при таком толковании лица, которые получили право на цифровую дистри-

буцию видеоигры, не предполагающую отчуждение материальных носителей, под данное определение не подпадают, что выглядит в определенном смысле последовательно.

Из подп. 6 п. 1 ст. 6 законопроекта следует, что распространитель видеоигры при условии, что для ее использования необходимо наличие учетной записи пользователя, обязан обеспечить беспрепятственный доступ к такой учетной записи, если пользователем не были нарушены правила пользования видеоигрой, за исключением ограничения или невозможности доступа к видеоигре по независящим от распространителя видеоигры причинам. Это весьма любопытная норма, затрагивающая чувствительную сферу. В российской юридической науке исследовался вопрос о неопределенности отношений между игроком и разработчиком или распространителем игры, возникающих в связи с нарушениями прав первого [16, с. 30–32]. Как правило, игроки, считающие свои права нарушенными, пытаются обеспечить их судебную защиту, обосновывая свои требования законодательством о защите прав потребителей, и сталкиваются с отказом в иске в связи с положениями ст. 1062 ГК РФ.

На первый взгляд, подп. 6 п. 1 ст. 6 законопроекта (в совокупности с определением видеоигры) направлен на защиту прав игроков и устранение очевидного пробела в российском законодательстве применительно к видеоиграм и ст. 1062 ГК РФ. Между тем при верном целеполагании предлагаемая формулировка вызывает вопросы, которые остаются либо нераскрытыми, либо непонятными.

Так, требование об обеспечении игроку доступа к видеоигре имеет силу до тех пор, пока он не нарушил правила пользования видеоигрой. Иными словами, если игрок нарушает какое-либо (из буквального толкования законопроекта — любое) положение правил пользования видеоигрой, доступ к ней может быть прекращен или ограничен. Следует отметить, что правила пользования видеоигрой фактически представляют собой договор присоединения, заключаемый между игроком и разработчиком (распространителем). Думается, что между этими лицами помимо прочего заключается договор об оказании услуг. Из правил пользования, которые, как мы уже понимаем, являются положениями договора, как правило, следует, что игрок при совершении определенных действий соглашается с условиями такого договора. При этом игрок никоим образом не может повлиять на содержание договора, положения которого изложены в правилах пользования, он может либо принять, либо не принять условия такого договора.

Разработчики (распространители) зачастую имеют правила пользования (пользовательские согла-

шения) лицензионными соглашениями либо включают в договоры раздел, именуемый «лицензия». Как правило, такой раздел содержит положение, в соответствии с которым игроку (конечному пользователю) предоставляется неисключительное право использования игры (а также материалов, связанных с ней) посредством ее воспроизведения на устройстве пользователя [24]. Также в такой раздел включаются положения о приобретении «виртуального внутриигрового имущества».

Однако с точки зрения российского законодательства об интеллектуальной собственности к положениям лицензионного договора можно отнести только положения, касающиеся воспроизведения игры как мультимедийного продукта на устройстве пользователя (подп. 1 п. 2 ст. 1270 ГК РФ), притом с существенными ограничениями. Загрузка игры на устройство пользователя в большинстве случаев осуществляется не в полном объеме, а фрагментарно. В этой связи возникает вопрос: каким образом пользователь может реализовать свои правовые возможности, предусмотренные ст. 1280 ГК РФ, которые относятся к ограничениям и исключениям из авторского права на программу для ЭВМ (изготовление копии для архивных целей, изучение, исследование или проверка функционирования и т.д.). На практике такие положения фактически нереализуемы. Что же касается «внутриигрового имущества», то его «приобретение» не следует относить к положениям лицензионного договора о предоставлении права использования результата интеллектуальной деятельности.

Кроме того, следует обратить внимание на положения о политике конфиденциальности, которые касаются обработки персональных данных игрока (пользователя). Присоединяясь к игре, пользователь соглашается на обработку различных видов персональных данных, связанных с использованием такой видеоигры, включая идентификатор пользователя, характеристики устройства пользователя, страну устройства и т.д. [25]. Вместе с тем представляется, что вопросы обработки персональных данных при использовании игры пользователем — это тема отдельного научного исследования, которое выходит за рамки данной статьи.

В правилах пользования видеоигрой достаточно часто содержатся положения, предполагающие почти ничем не ограниченное усмотрение разработчика (распространителя) толковать те или иные действия игрока как нарушение таких правил. Например, в демонстрационной версии видеоигры «Deliver at all costs» в п. 4(у) разд. 6 пользовательского соглашения прописано правило, согласно которому игрок, запуская видеоигру, соглашается с тем, что он не будет со-

вершать какие-либо действия, которые разработчик данной видеоигры сочтет неуместными. Очевидно, что разработчик в качестве таковых может расценить любые действия, которые ему по каким-то причинам не понравятся. По смыслу подп. 6 п. 1 ст. 6 законопроекта это позволит ему прекратить или ограничить доступ к видеоигре. Едва ли такое действие со стороны разработчика можно будет считать справедливым и соразмерным. Представляется, что предложенная в подп. 6 п. 1 ст. 6 законопроекта конструкция ставит любого российского игрока примерно в такое же незащищенное положение, в котором он находится сегодня.

Кроме того, законопроект не отвечает на вопрос о том, какие правовые последствия возникают в случае, если распространитель видеоигры все-таки нарушил установленные в ст. 6 требования: может ли в таком случае игрок использовать положения Закона Российской Федерации от 7 февраля 1992 г. № 2300-1 «О защите прав потребителей» [26] или иные средства правовой защиты, не столкнется ли он с отказом по ст. 1062 ГК РФ? Представляется, что может, поскольку, как уже отмечалось, между игроком и распространителем заключается договор об оказании услуг. С точки зрения Закона Российской Федерации от 7 февраля 1992 г. № 2300-1 «О защите прав потребителей» распространитель будет рассматриваться как исполнитель услуги, и, согласно ст. 4 указанного закона, качество услуги, оказываемой именно игроку-потребителю, должно соответствовать договору. Однако игроку-потребителю, возможно, будет трудно доказать несоответствие качеству с учетом правил пользования, разработанных чаще всего в интересах распространителя.

В ч. 2 ст. 1 законопроекта указано, что его действие не распространяется на деятельность по организации и проведению азартных игр. Это объясняется тем, что в Российской Федерации действует Федеральный закон от 29 декабря 2006 г. № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации» [27]. По смыслу п. 1 ст. 4 указанного закона под азартной игрой понимается основанное на риске соглашение о выигрыше, заключенное двумя или несколькими участниками такого соглашения между собой либо с организатором азартной игры по правилам, установленным организатором азартной игры.

Признавая бесспорную необходимость исключить квалификацию любой видеоигры в качестве азартной (и наоборот), стоит отметить, что в современном мире существует достаточное количество видеоигр, которые могут быть квалифицированы в качестве азартных. В этом смысле возникает закономерный вопрос: могут ли распространители таких

видеоигр игнорировать требования и положения законопроекта (включая требование о маркировке)? Если допустить, что ответ на этот вопрос будет дан положительный, возникает проблема соответствия такого положения одному из фундаментальных принципов гражданского законодательства — равенства участников гражданских правоотношений (по крайней мере, в той части положений законопроекта, которые можно квалифицировать как регулирующие частноправовые отношения).

Представляется, что такое абсолютное обособление сферы регулирования законопроекта от азартных игр не вполне обоснованно и было бы разумнее говорить о необходимости соблюдения положений как законопроекта, так и Федерального закона от 29 декабря 2006 г. № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации» применительно к разработчикам таких видеоигр, которые также подпадают под определение азартной игры, либо о целесообразности ввести четкие критерии, позволяющие квалифицировать отдельные видеоигры как неазартные.

Индустрия видеоигр — достаточно молодая отрасль экономики во всем мире, в том числе в Российской Федерации. Как любой массовый культурный продукт, способный влиять на мировосприятие широкой аудитории, позволяющий транслировать российскую культуру в другие государства, видеоигры неизбежно попадают в фокус внимания государства. Будучи явлением реального мира, видеоигры все чаще становятся предметом самых разных частноправовых и публично-правовых отношений. В этом смысле появление нового законодательного регулирования в данной сфере следует воспринимать как норму. В то же время стоит помнить, что такое регулирование возникает не в вакууме, а в сложившейся правовой системе, которой оно, безусловно, должно соответствовать. В этой связи с учетом текущего содержания законопроекта представляется более разумным направить усилия не на разработку отдельного отраслевого законодательного акта, а на разработку поправок в существующие федеральные законы, которые упоминались в данной статье.

Если же законодатель по каким-то причинам видит необходимость в отдельном, узкоотраслевом законодательном акте, то, вероятно, его предмет и содержание должны быть посвящены именно отрасли в самом широком смысле. Неплохим ориентиром для этого подхода может служить Закон Республики Корея «О развитии игровой индустрии», который в качестве цели регулирования называет содействие развитию национальной экономики и повышению качества

культурной жизни народа путем развития игровой индустрии и формирования здоровой игровой культуры народа через создание основ игровой индустрии и с помощью регулирования вопросов, связанных с использованием игровой продукции [28].

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Федеральный закон от 8 августа 2024 г. № 330-ФЗ «О развитии креативных (творческих) индустрий в Российской Федерации». [Электронный ресурс]. — URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_482580/ (дата обращения: 23.02.2025).
2. Законопроект № 795581-8 «О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации». [Электронный ресурс]. — URL: <https://sozd.duma.gov.ru/bill/795581-8> (дата обращения: 23.02.2025).
3. Федеральный закон от 22 августа 1996 г. № 126-ФЗ «О государственной поддержке кинематографии Российской Федерации». [Электронный ресурс]. — URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_11454/ (дата обращения: 23.02.2025).
4. Федеральный закон от 13 марта 2006 г. № 38-ФЗ «О рекламе». [Электронный ресурс]. — URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_58968/ (дата обращения: 23.02.2025).
5. Закон Российской Федерации от 27 декабря 1991 г. № 2124-1 «О средствах массовой информации» // Российская газета. 8 февраля 1992 г.
6. Закон Российской Федерации от 15 апреля 1993 г. № 4804-1 «О вывозе и ввозе культурных ценностей» // Ведомости Съезда народных депутатов РФ и Верховного Совета РФ. 1993. № 20. Ст. 718.
7. Федеральный закон от 17 ноября 1995 г. № 169-ФЗ «Об архитектурной деятельности в Российской Федерации» // Собрание законодательства РФ. 1995. № 47. Ст. 4473.
8. Федеральный закон от 26 мая 1996 г. № 54-ФЗ «О Музейном фонде Российской Федерации и музеях в Российской Федерации». — URL: <http://pravo.gov.ru/proxy/ips/?docbody=&nd=102041535&ysclid=le3246jbf311362314> (дата обращения: 23.05.2025).
9. Федеральный закон от 6 января 1999 г. № 7-ФЗ «О народных художественных промыслах» // Собрание законодательства РФ. 1999. № 2. Ст. 234.
10. Федеральный закон от 25 июня 2002 г. № 73-ФЗ «Об объектах культурного наследия (памятниках истории и культуры) народов Российской Федерации» // Собрание законодательства РФ. 2002. № 26. Ст. 2519.
11. Струсь К.А., Попандопуло Н.А. Категория «правовые основы»: к вопросу о классификации // Вопросы современной юриспруденции. 2013. № 32. С. 86.
12. Попандопуло Н.А. Юридическое содержание категории «правовые основы» // Вопросы современной юриспруденции. 2013. № 29. С. 135–136.
13. Федеральный закон от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию». — URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_108808/ (дата обращения: 02.03.2025).
14. Федеральный закон от 8 августа 2024 г. № 224-ФЗ «О внесении изменений в статьи 1 и 46 Федерального закона «О наркотических средствах и психотропных веществах». [Электронный ресурс]. — URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_482418/ (дата обращения: 02.03.2025).
15. МКБ 10 — Международная классификация болезней 10-го пересмотра. [Электронный ресурс]. — URL: <https://mkb-10.com/index.php?pid=4238> (дата обращения: 02.03.2025).
16. Видеоигры, гейминг, киберспорт: правовые вопросы: коллективная монография / под науч. ред. М.А. Рожковой, Р.Л. Лукьянова. М.: Развитие правовых систем, 2023. 240 с.
17. Гришаев С.П. Интеллектуальная собственность: учеб. пособие. М.: Юрист, 2004. 238 с.
18. Корнеев В.А. Программы для ЭВМ, базы данных и топологии интегральных микросхем как объекты интеллектуальных прав. М.: Статут, 2010. 165 с.
19. Подшибихин Л.И. Правовая охрана программы для ЭВМ. М.: Патент, 2010. 152 с.
20. Котенко Е.С. Авторские права на мультимедийный продукт. М.: Проспект, 2013. 128 с.
21. The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches / A. Ramos, L. López, A. Rodríguez. WIPO. 2013.
22. Зубек Р. Элементы гейм-дизайна. Как создавать игры, от которых невозможно оторваться. М.: Бомбора. 2022. 335 с.
23. 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. № 1. С. 5–21.
24. Wildmender end User Licence Agreement. — URL: <https://www.kwalee.com/eula-pcc-wildmender/en-GB> (дата обращения: 24.06.2025).
25. Wildmender Privacy and Data Policy. [Electronic resource]. — URL: <https://www.kwalee.com/pp-pcc-wildmender/en-GB> (date accessed: 24.06.2025).
26. Закон Российской Федерации от 7 февраля 1992 г. № 2300-1 «О защите прав потребителей». [Электронный ресурс]. — URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_305/ (дата обращения: 02.03.2025).

27. Федеральный закон от 29 декабря 2006 г. № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации». [Электронный ресурс]. — URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_64924/ (дата обращения: 02.03.2025).
28. Game industry promotion Act [Enforcement Date 12. Jan, 2019.] [Act No. 15859, 11. Dec, 2018., Partial Amendment]. [Electronic resource]. — URL: <http://www.law.go.kr/lsInfoP.do?lsiSeq=205598> (date accessed: 02.03.2025).
- REFERENCES**
1. Federal`ny`j zakon ot 8 avgusta 2024 g. No. 330-FZ "O razvitii kreativnyh (tvorcheskikh) industriy v Rossijskoj Federacii". — URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_482580/ (data obrashheniya: 23.02.2025).
 2. Zakonoproekt No. 795581-8 "O deyatel`nosti po razrabotke i rasprostranenyu videoigr na territorii Rossijskoj Federacii". — URL: <https://sozd.duma.gov.ru/bill/795581-8> (data obrashheniya: 23.02.2025).
 3. Federal`ny`j zakon ot 22 avgusta 1996 g. No. 126-FZ "O gosudarstvennoj podderzhke kinematografii Rossijskoj Federacii". — URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_11454/ (data obrashheniya: 23.02.2025).
 4. Federal`ny`j zakon ot 13 marta 2006 g. No. 38-FZ "O reklame". — URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_58968/ (data obrashheniya: 23.02.2025).
 5. Zakon Rossijskoj Federacii ot 27 dekabrya 1991 g. No. 2124-I "O sredstvakh massovoj informacii" // Rossijskaya gazeta. 8 fevralya 1992 g.
 6. Zakon Rossijskoj Federacii ot 15 aprelya 1993 g. No. 4804-1 "O vy`voze i vvoze kul`turnyh cennostej" // Vedomosti S`ezda narodnyh deputatov RF i Verhovnogo Soveta RF. 1993. No. 20. St. 718.
 7. Federal`ny`j zakon ot 17 noyabrya 1995 g. No. 169-FZ "Ob arhitekturnoj deyatel`nosti v Rossijskoj Federacii" // Sobranie zakonodatel`stva RF. 1995. No. 47. St. 4473.
 8. Federal`ny`j zakon ot 26 maya 1996 g. No. 54-FZ "O Muzejnom fonde Rossijskoj Federacii i muzeyah v Rossijskoj Federacii". — URL: <http://pravo.gov.ru/proxy/ips/?docbody=&nd=102041535&ysclid=le3246jbaqf311362314> (data obrashheniya: 23.02.2025).
 9. Federal`ny`j zakon ot 6 yanvarya 1999 g. No. 7-FZ "O narodnyh hudozhestvennyh promy`slah" // Sobranie zakonodatel`stva RF. 1999. No 2. St. 234.
 10. Federal`ny`j zakon ot 25 iyunya 2002 g. No 73-FZ "Ob ob`ektah kul`turnogo naslediya (pamyatnikah istorii i kul`tury`) narodov Rossijskoj Federacii" // Sobranie zakonodatel`stva RF. 2002. No 26. St. 2519.
 11. Strus` K.A., Popandopulo N.A. Kategoriya "pravovy`e osnovy`": k voprosu o klassifikacii // Voprosy` sovremennoj yurisprudencii. 2013. No. 32. S. 86.
 12. Popandopulo N.A. Yuridicheskoe sodержanie kategorii "pravovy`e osnovy`" // Voprosy` sovremennoj yurisprudencii. 2013. No 29. S. 135–136.
 13. Federal`ny`j zakon ot 29 dekabrya 2010 g. No. 436-FZ "O zashhite detej ot informacii, prichinyayushhej vred ih zdorov`yu i razvitiyu". — URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_108808/ (data obrashheniya: 02.03.2025).
 14. Federal`ny`j zakon ot 8 avgusta 2024 g. No. 224-FZ "O vnesenii izmenenij v stat`i 1 i 46 Federal`nogo zakona "O narkoticheskikh sredstvakh i psihotropnyh veshhestvakh". — URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_482418/ (data obrashheniya: 02.03.2025).
 15. MKB 10 — Mezhdunarodnaya klassifikaciya boleznej 10-go peresmotra. — URL: <https://mkb-10.com/index.php?pid=4238> (data obrashheniya: 02.03.2025).
 16. Videoigry`, gejming, kibersport: pravovy`e voprosy`: kollektivnaya monografiya / pod nauch. red. M.A. Rozhkovej, R.L. Luk`yanova. M.: Razvitie pravovy`h sistem, 2023. 240 s.
 17. Grishaev S.P. Intellektual`naya sobstvennost`: ucheb. posobie. M.: Yurist, 2004. 238 s.
 18. Korneev V.A. Programmy` dlya E`VM, bazy` dannyh i topologii integral`nyh mikroshem kak ob`ekty` intellektual`nyh prav. M.: Statut, 2010. 165 s.
 19. Podshibihin L.I. Pravovaya ohrana programmy` dlya E`VM. M.: Patent, 2010. 152 s.
 20. Kotenko E.S. Avtorskie prava na mul`timedijny`j produkt. M.: Prospekt, 2013. 128 s.
 21. The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches / A. Ramos., L. López, A. Rodríguez et al. WIPO, 2013.
 22. Zubek R. E`lementy` gejm-dizajna. Kak sozdavat` igry`, ot kotoryh nevozmozhno otovat`sya. M.: Bombora. 2022. 335 s.
 23. Arxipov V.V., Vasil`ev A.A., Andreev N.Yu., Pechatnova Yu.V. Komp`yuterny`e igry` v yuridicheskikh issledovaniyah: k voprosu o predposy`lkah modeli regulirovaniya // Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta. Pravo. 2023. No.1. S. 5–21.
 24. Wildmender end User Licence Agreement [Electronic resource]. — URL: <https://www.kwalee.com/eula-pcc-wildmender/en-GB> (date accessed: 24.06.2025).

25. Wildmender Privacy and Data Policy. [Electronic resource]. — URL: <https://www.kwalee.com/pp-pcc-wildmender/en-GB> (date accessed: 24.06.2025).
26. Zakon Rossijskoj Federacii ot 7 fevralya 1992 g. No. 2300-I "O zashhite prav potrebitelej". — URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_305/ (data obrashheniya: 02.03.2025).
27. Federal'nyj zakon ot 29 dekabrya 2006 g. No/ 244-FZ "O gosudarstvennom regulirovanii deyatel'nosti po organizacii i provedeniyu azartnyh igr i o vnesenii izmenenij v nekotorye zakonodatel'ny'e akty Rossijskoj Federacii". — URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_64924/ (data obrashheniya: 02.03.2025).
28. Game industry promotion Act [Enforcement Date 12 Jan, 2019.] [Act No.15859, 11. Dec, 2018., Partial Amendment]. — URL: <http://www.law.go.kr/lsInfoP.do?lsiSeq=205598> (date accessed: 02.03.2025).