

Научная статья

УДК 347.441

DOI 10.25205/2542-0410-2026-22-2-60-70

Некоторые аспекты зарубежного правового регулирования отношений, связанных с видеоиграми

Антон Александрович Тишкевич

Сибирский федеральный университет
Красноярск, Россия

tishkevich_a_a@mail.ru, <https://orcid.org/0009-0009-0861-4211>

Аннотация

В статье рассматривается зарубежное правовое регулирование отношений, связанных с видеоиграми. Обращается внимание на то, что отечественное право не в полной мере регулирует отношения, обусловленные видеоиграми. В то же время в зарубежных правовых системах уже действуют положения, которые посвящены правовому регулированию таких отношений и взаимодействию участников гражданского оборота по поводу видеоигр. В статье продемонстрированы различные варианты закрепления новых правовых явлений, не имеющих материальной формы, в зарубежных правовых системах. Однако только этого явно недостаточно. Автор предлагает направления необходимых изменений в отечественное законодательство о защите прав потребителей для закрепления правового режима видеоигр и в связи с этим определения правил взаимодействия участников оборота.

Ключевые слова

видеоигры, качество товара, качественные свойства видеоигр, средства защиты, потребитель, договор

Для цитирования

Тишкевич А. А. Некоторые аспекты зарубежного правового регулирования отношений, связанных с видеоиграми // Юридическая наука и практика. 2026. Т. 22, № 2. С. 60–70. DOI 10.25205/2542-0410-2026-22-2-60-70

Some Aspects of Foreign Legal Regulation of Relationships Driven by Video Games

Anton A. Tishkevich

Siberian Federal University
Krasnoyarsk, Russian Federation

tishkevich_a_a@mail.ru, <https://orcid.org/0009-0009-0861-4211>

Abstract

This article examines foreign legal regulation of relations related to video games. It is noted that domestic law does not fully regulate relations arising from video games. At the same time, foreign legal systems already have provisions dedicated to the legal regulation of such relations and the interaction of parties to civil transactions involving video games. The article demonstrates various options for codifying new legal phenomena, which have no tangible form, in foreign legal systems. However, this alone is clearly insufficient. The author proposes necessary amendments to domestic consumer protection legislation to consolidate the legal regime of video games and define the rules for interaction between parties to the transaction.

Keywords

video games, product quality, qualitative properties of video games, means of protection, consumer, contract

© Тишкевич А. А., 2026

ISSN 2542-0410

Юридическая наука и практика. 2026. Т. 22, № 2
Juridical Science and Practice, 2026, vol. 22, no. 2

For citation

Tishkevich A. A. Some aspects of foreign legal regulation of relationships driven by video games. *Juridical Science and Practice*, 2026, vol. 22, no. 2, pp. 60–70. (in Russ.) DOI 10.25205/2542-0410-2026-22-2-60-70

Несмотря на стремительное развитие отечественного рынка¹ видеоигр², российское право, отечественная доктрина и судебная практика фактически отстают от реального местоположения видеоигр в гражданском обороте и не предлагают достаточного правового регулирования отношений, обусловленных видеоиграми, в которых участвуют физические лица.

Так, российским законодателем разработан и рассматривается проект Федерального закона «О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации»³, который направлен на защиту публичных интересов, а частные интересы граждан, которые приобретают видеоигры для личных нужд, остаются за рамками данного законопроекта. При этом отношения, связанные с видеоиграми, формально не подпадают под регулирование Закона о защите прав потребителей⁴, поскольку по его смыслу «под товаром следует понимать вещь (вещи)...»⁵. А видеоигры, как правило, распространяются и функционируют в электронной (невещественной, нематериальной) форме [1, с. 58]. Следовательно, формально лицо, приобретающее видеоигру, не сможет рассчитывать на защиту своих прав и интересов в случае выявления в ней недостатков или иных препятствующих использованию обстоятельств.

Отечественные суды, как правило, отказывают в удовлетворении требований граждан, возникших из отношений по поводу видеоигр, поскольку они связаны с организацией игр и пари или с участием в них⁶ (п. 1 ст. 1062 ГК РФ). А вопросы о качестве и недостатках в видеоиграх и сопутствующие им обстоятельства не рассматриваются судами. Впрочем, данный подход справедливо критикуется в литературе, поскольку отношения, подпадающие под такое правовое регулирование, связаны с риском, тогда как отношения по поводу видеоигры обусловлены самим игровым процессом [2] и получением удовольствия игроком (потребителем) от самой видеоигры [3, с. 104].

В отечественной литературе видеоигру чаще всего рассматривают через призму результатов интеллектуальной собственности и относят ее к разновидности сложного объекта – мультимедийному продукту [4, с. 54; 5; 6] (ст. 1240 ГК РФ). В его составе преобладают объекты авторских прав [7; 8]. В зарубежной литературе видеоигры прямо относят к объектам авторского права [9, р. 25, 51].

С другой стороны, в литературе наметился подход о возможном распространении потребительского законодательства на отношения, обусловленные видеоиграми [10; 11, с. 334]. И, как справедливо считает М. А. Рожкова, потребители видеоигр «не имеют цели приобретения правомочий в отношении каких-либо объектов интеллектуальной собственности или их состав-

¹ См., например: Выручка российского рынка видеоигр может составить 271 млрд рублей к 2030 году. URL: <https://tass.ru/ekonomika/23661381> (дата обращения: 06.06.2025).

² В рамках настоящей статьи понятия «компьютерная игра», «видеоигра», «игры, функционирующие посредством игровых консолей» и «игры для мобильных устройств» рассматриваются как синонимы и в дальнейшем будет использован обобщающий термин «видеоигра».

³ См.: https://sozd.duma.gov.ru/bill/795581-8#bh_histras (дата обращения: 06.06.2025).

⁴ Закон РФ «О защите прав потребителей» от 07.02.1992 № 2300-1 (Прембула) (ред. от 08.08.2024) // Ведомости СНД и ВС РФ. 09.04.1992. № 15. Ст. 766.

⁵ О рассмотрении судами гражданских дел по спорам о защите прав потребителей: Постановление Пленума Верховного суда РФ от 28.06.2012 № 17. п. 3 // БВС РФ. 2012. № 9.

⁶ См., например: Определение Второго кассационного суда общей юрисдикции от 25 апреля 2023 г. № 88–9206/2023 // СПС «КонсультантПлюс» (дата обращения: 06.06.2025). Однако встречаются и исключения из общего подхода см., например: Определение Третьего кассационного суда общей юрисдикции от 24 апреля 2023 г. № 88–6578/2023, 2–5519/2022 // СПС «КонсультантПлюс» (дата обращения: 06.06.2025).

ляющих» [3, с. 104], а заинтересованы в самом игровом процессе (в прохождении видеоигры). Другими словами, цель приобретения видеоигры – потребительская [3, с. 104], вследствие этого потребитель намерен удовлетворить свой *неимущественный интерес* (курсив наш – А. Т.). При этом предлагается ограничительно применять к видеоиграм правила о качестве [12, с. 285, 386–387], предусмотренные Законом о защите прав потребителей, поскольку это может отрицательно отразиться на соответствующей индустрии.

Однако российское потребительское законодательство в настоящее время не учитывает специфики видеоигр и особенностей взаимоотношений по их поводу между участниками гражданского оборота. И из этого вытекает недостаточное обеспечение защиты прав и интересов граждан, приобретающих видеоигры. В дальнейшем того, кто приобретает и использует видеоигру, мы будем именовать или как пользователь, или как потребитель, и данные термины воспринимаются нами как синонимы.

Изложенное положение дел нельзя признать удовлетворительным и актуализирует проблемы⁷, связанные с защитой прав и интересов пользователей видеоигр. С целью преодоления этого необходимо обратиться к зарубежному (и наднациональному) праву и осуществить необходимое заимствование подходящих положений. Это позволит выработать предложения для совершенствования отечественного потребительского законодательства с целью обеспечения прав и интересов потребителей видеоигр. К тому же такие предложения, сформулированные далее, могут быть применены не только к видеоиграм, но и к другим схожим правовым явлениям. В дальнейшем в настоящей работе видеоигру мы воспринимаем как мультимедийный продукт [5, с. 107–119; 13, с. 102–111; 6] (ст. 1240), который также обладает следующими чертами: интерактивность, удобство использования интерфейса, цифровая форма, внешние обстоятельства, влияющие на качественные свойства видеоигры, аудиовизуальные отображения, иммерсивность и линия повествования. И вместе они действуют при помощи программы для ЭВМ, которая является «сердцевинной» любой видеоигры [14]. Надлежащее состояние (качество) этих черт видеоигры в совокупности и образует то благо, которое намеревается приобрести потребитель для удовлетворения своих интересов.

На наднациональном уровне отношения с участием потребителей, обусловленные видеоиграми, могут регулироваться Едиными правилами в области защиты прав потребителей, которые приняты Декретом Высшего Государственного Совета Союзного государства № 6⁸ (далее – Единые правила). Конкретных норм, которые посвящены правовому режиму видеоигр и отношениям заинтересованных лиц по их поводу в Единых правилах, – нет. Однако в них содержится близкая к видеоиграм категория «цифровой продукт», которая существует наряду с категорией «товар». Эти категории имеют разное правовое регулирование, но к ним применяется единое понятие «качество», закрепленное в Единых правилах.

Так, под цифровым продуктом в Единых правилах понимается объект гражданских прав, зафиксированный с помощью цифровых технологий (преобразованный в цифровой формат) посредством создания записи о нем в информационной системе (системах), в которой происходит взаимодействие с потребителем по поводу этого объекта, в том числе программы и элементы программ для ЭВМ (включая порождаемые программой аудиовизуальные отображения), фонограммы, аудиовизуальные произведения, мультимедийные продукты и другие результаты интеллектуальной деятельности, преобразованные в цифровой формат и предназначенные для реализации потребителям (использования за плату) (абз. 16 преамбулы Единых правил).

В качестве особенностей заключения и исполнения договоров о реализации цифровых продуктов в Единых правилах выделяются: незамедлительное предоставление и обеспечение

⁷ См., например: Ubisoft грозит штраф 92 миллионов евро за сбор данных игроков в офлайн-играх. URL: <https://ixbt.games/news/2025/04/25/ubisoft-grozit-straf-92-millionov-evro-za-sbor-dannyx-igrokov-v-offlain-igrax.html> (дата обращения: 06.06.2025).

⁸ О единых правилах в области защиты прав потребителей: Декрет от 6.12.2024 № 6 // СПС «КонсультантПлюс» (дата обращения: 06.06.2025).

непрерывного доступа к цифровому продукту потребителю после заключения договора, если иное не предусмотрено последним; ответственность уполномоченного лица за недостатки цифрового продукта, если не докажет, что они возникли после предоставления доступа к цифровому продукту потребителю вследствие нарушения потребителем правил использования, действий третьих лиц или непреодолимой силы (ст. 43 Единых правил).

Товар в Единых правилах рассматривается в качестве вещи, не ограниченной в гражданском обороте, обладающей определенными потребительскими свойствами, и предназначенной для продажи продавцом потребителям (абз. 13 преамбулы Единых правил).

Также в Единых правилах даны определения качества продукции (товар, результат работы, услуга, цифровой продукт) и недостатка продукции, которые отражают соответствие или несоответствие продукции обязательным нормативным требованиям; условиям договора; целям, для которых продукция такого рода обычно используется или заявленным потребителем; образцу и (или) описанию; информации уполномоченного лица о характеристиках продукции (абз. 17, 18 преамбулы).

Нормы ст. 44 Единых правил предоставляют потребителю различные средства защиты в случае выявления недостатков в цифровом продукте. Так, потребитель вправе: потребовать замены цифрового продукта; потребовать соразмерного уменьшения покупной цены; потребовать незамедлительного безвозмездного устранения недостатков цифрового продукта или возмещения расходов на их исправление; отказаться от исполнения договора о реализации (предоставления доступа) цифрового продукта и потребовать возврата уплаченной за него суммы. При этом потребитель вправе потребовать также полного возмещения убытков, причиненных ему вследствие реализации цифрового продукта ненадлежащего качества.

Исходя из приведенных положений Единых правил, можно заключить, что в них содержатся общие нормы, рассчитанные на широкий круг правовых явлений. Из-за этого не учитываются множество вопросов, связанных с правовыми явлениями, выраженными в электронной (невещественной) форме. Однако определенно можно заключить, что к цифровому продукту можно отнести видеоигру, поскольку эти явления состоят из результатов интеллектуальной деятельности и имеют электронную (невещественную) форму.

В качестве еще одного примера наднационального правового регулирования вопросов, связанных с видеоиграми и недостатками в них, можно назвать Директиву Европейского парламента и Совета Европейского союза «О некоторых аспектах, касающихся договоров предоставления цифрового контента и цифровых услуг» от 20.05.2019 № 2019/770⁹ (далее – Директива). Принятие Директивы направлено, помимо прочего, на обеспечение лучшего доступа потребителей к цифровому контенту и цифровым услугам и защите их прав (п. 1 преамбулы).

По свидетельству иностранных ученых, до принятия Директивы применение законодательства ЕС к предоставлению цифрового контента было весьма ограничено, а в отдельных странах отсутствовало соответствующее регулирование [15, p. 87].

Во французской литературе отмечается, что случаи с выявлением недостатков в видеоиграх стали возникать все чаще в связи с растущей технической сложностью создания видеоигр, а наработок судебной практики недостаточно, чтобы применять ее к цифровому контенту [16, p. 11].

Директива распространяется на отношения с участием потребителей (ст. 1), которым за плату предоставляется доступ к цифровому контенту (*digital content*) (п. 1 ст. 3). Под цифровым контентом (*digital content*) Директива предлагает понимать информацию, которая производится и предоставляется в цифровом виде. К цифровому контенту Директива относит и видеоигры (п. 39 преамбулы). При этом предприниматель обязан предоставить такой цифровой

⁹ On certain aspects concerning contracts for the supply of digital content and digital services: Directive (EU) 2019/770 of 20 May 2019: the European Parliament and of the Council. URL: <https://eur-lex.europa.eu/eli/dir/2019/770/oj> (дата обращения: 06.06.2025).

контент (в том числе видеоигру), который отвечает субъективным и объективным требованиям соответствия (ст. 6 Директивы).

В первую очередь субъективные требования соответствия должны быть предусмотрены в положениях конкретного договора, в частности, цифровой контент должен соответствовать, помимо прочего, описанию, количеству, качеству и требованиям функциональности, совместимости и интероперабельности, а также пригодности той цели, о которой сообщил потребитель (ст. 7 Директивы).

В дополнение к указанным требованиям, но уже без связи с конкретным договором, цифровой контент должен отвечать объективным требованиям соответствия. Так, цифровой контент должен соответствовать назначению, обычно предъявляемому к такого рода контенту, обладать качествами и характеристиками, которые потребитель может разумно ожидать, учитывая характер данного контента и ориентируясь также на рекламу и иные подобные публичные заявления предпринимателя (пп. «а» и «б» п. 1 ст. 8 Директивы). И, как считает французский исследователь G. Vignaux по поводу данных объективных критериев, они подразумевают такие свойства цифрового контента, которые исходят из самой природы такого контента, и, учитывая такую природу, потребитель обоснованно может на них рассчитывать [16, р. 14].

За несоответствие цифрового контента требованиям в Директиве предусмотрена ответственность предпринимателя перед потребителем. В такой ситуации потребитель вправе требовать: приведение цифрового контента в соответствие указанным требованиям (устранение недостатков), соразмерного уменьшения цены или расторжения договора (п. 1 ст. 14 Директивы). Исходя из содержания Директивы и мнения G. Vignaux, исправление недостатков является приоритетным средством защиты прав потребителя [16, р. 15]. Исправление недостатков должно быть произведено в разумный срок с момента уведомления потребителем предпринимателя об этом, учитывая характер цифрового контента (п. 3 ст. 14 Директивы).

Если же возникают указанные обстоятельства, или предпринимателю не удалось исправить недостатки, или они проявляются вновь, или носят существенный характер, то потребитель вместо их исправления вправе рассчитывать на соразмерное уменьшение цены или на расторжение договора (ст. 14 Директивы). Одно из двух последних средств защиты должно быть исполнено предпринимателем без неоправданной задержки и в любом случае в течение 14 дней со дня информирования потребителем предпринимателя о своем решении по недостаткам в цифровом контенте (ст. 18 Директивы). При этом право требовать расторжения договора допускается тогда, когда несоответствие цифрового контента не является незначительным.

Однако, исходя из существа регулирования, определенного Директивой, существенность несоответствия касается лишь объективных требований. Это обусловлено, на наш взгляд, тем, что субъективные требования отражаются в условиях конкретного договора и определяются, как правило, предпринимателем. В случае с объективными требованиями это невозможно, поскольку их содержание императивно установлено Директивой.

После расторжения договора на потребителя возлагается обязанность воздержаться от использования цифрового контента и от предоставления его третьим лицам (п. 1 ст. 17 Директивы). А предпринимателю предоставляется возможность ограничить или сделать недоступным доступ потребителя к цифровому контенту при расторжении договора (п. 5 ст. 16).

Приведенные положения учитывают специфику отношения по поводу видеоигр лишь частично. При этом остаются без внимания вопросы взаимодействия предпринимателя (правообладателя видеоигры), потребителя и площадки. Последняя, как правило, предоставляет возможности: для размещения видеоигры на своих ресурсах, ее приобретения потребителем, проведения расчетов между предпринимателем (правообладателем видеоигры) и потребителем и др. Такие условия площадка определяет самостоятельно и закрепляет в договоре с контрагентом. Это может приводить к тому, что площадка будет создавать благоприятные для себя условия и злоупотреблять правом [17, с. 256, 257, 263], а положения Директивы не учитывают подобного. Такое положение дел необходимо пресекать. Также, например, в правилах Дирек-

тивы не урегулирован вопрос о том, что следует делать, когда площадка ограничивает доступ потребителя к видеоигре без нарушений с его стороны.

В отечественной доктрине в целом положительно характеризуют Директиву, отмечая, что ее «положения являются адаптацией традиционных механизмов договора купли-продажи к цифровым реалиям» и учитывают специфику последних [18, с. 622–623].

Если сравнить дефиниции цифрового контента, отраженного в Директиве, и цифрового продукта, изложенного в Единых правилах, то можно отметить следующее. Цифровой продукт сконцентрирован на результатах интеллектуальной деятельности, существующих в цифровом формате и включенных в цифровую систему (системы), в рамках которой происходит взаимодействие с потребителем по поводу такого продукта. А цифровой контент охватывает любую информацию, выраженную в цифровом виде. И получается, что, с одной стороны, цифровой продукт касается более узкого круга явлений (результатов интеллектуальной деятельности, к которым можно отнести и видеоигру как мультимедийный продукт) по отношению к цифровому контенту. С другой стороны, дефиниция цифрового продукта более конкретная, поскольку указывает на связанность его существования, функционирования при участии потребителя посредством информационной системы.

Если обратиться к условиям качества, которым должен соответствовать цифровой контент и цифровой продукт, то можно заметить, что первый охватывает больший перечень правовых явлений по сравнению со вторым. И средства защиты, доступные потребителю в связи с дефектами в цифровом контенте, по нашему мнению, более подходят существу последнего, чем предусмотренные при выявлении недостатков в цифровом продукте.

Между тем имплементация указанных положений Директивы произошла в европейских правовых порядках. Так, в частности, если обратиться к французскому и испанскому правовым порядкам, то можно обнаружить, что они практически полностью восприняли правила о цифровом контенте, включив их в отдельные разделы своих потребительских законов. Отражено в них, в том числе, и понятие «цифрового контента»¹⁰, содержание которого дословно совпадает с определением, закрепленным в Директиве. И также разграничены категории «товар» и «цифровой контент»¹¹. Как подчеркивается во французской доктрине, новые положения применимы и к видеоиграм [16, р. 10–12].

Несколько иным образом сформировал положения о цифровом контенте и о его качестве английский законодатель. Так, в Законе о правах потребителей¹² (Consumer Rights Act 2015) (далее – Закон Великобритании) правила о цифровом контенте закреплены в отдельной главе [19, р. 514].

При этом Закон Великобритании послужил основой для разработки положений Директивы [19, р. 514]. Например, определение цифрового контента в обоих актах текстуально совпадает. И так же, как и в Директиве, определение цифрового контента, закрепленное в Законе Великобритании, охватывает и видеоигры¹³. Но в части определения правил о качестве цифрового контента английский законодатель пошел тем путем, что адаптировал правила о качестве товара, существующие в английском праве¹⁴ [20, р. 161], к особенностям цифрового контента.

¹⁰ Code de la consommation. URL: https://www.legifrance.gouv.fr/codes/texte_lc/LEGITE XT000006069565/2024-03-12/; Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios y otras leyes complementarias. URL: <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2007-20555> (дата обращения: 06.06.2025).

¹¹ Это следует из содержания ст. L111-1 Code de la consommation и ст. 114, 115 Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios y otras leyes complementarias.

¹² Consumer Rights Act. URL: <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2015/15/contents/enacted> (дата обращения: 06.06.2025).

¹³ Consumer Rights Act. Explanatory Notes. URL: <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2015/15/notes/division/3/1/4?view=plain> (дата обращения: 06.06.2025).

¹⁴ См., например: Sale of Goods Act. URL: <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/1979/54> (дата обращения: 06.06.2025).

Так, в соответствии со ст. 34 Закона Великобритании, качество цифрового контента должно быть удовлетворительным (*quality of the digital content is satisfactory*). Равным образом Закон Великобритании определяет, что и качество товара, и цифрового контента считается удовлетворительным, если оно соответствует стандарту, который разумный человек счел бы удовлетворительным, учитывая их описание, цену и публичные заявления предпринимателя, и другие сопутствующие обстоятельства (ст. 9 и 34). Сказанное конкретизируется путем перечисления аспектов качества товара и цифрового контента, которым они должны соответствовать: пригодность для тех целей, обычно предъявляемым к товару или к цифровому контенту, отсутствие мелких дефектов, безопасность и долговечность.

Однако по сравнению с Директивой Закон Великобритании предоставляет потребителю более широкий перечень средств защиты, в случае выявления недостатков в цифровом контенте (п. 6, 7 ст. 42).

Теперь следует обратиться к потребительскому праву Австралии. Законом Австралии о потребителях¹⁵ (The Australian Consumer Law 2010) (далее – Закон Австралии) определено, что категория «товар» охватывает, помимо прочего, программу для ЭВМ (*computer software*) (ст. 2).

Предполагается, что товар обладает надлежащим качеством (*acceptable quality*), если он подходит для тех целей, для которых обычно предоставляются товары такого же рода, имеет приемлемый внешний вид, свободен от недостатков, безопасный и подлежит длительному использованию (п. 2 ст. 54). Данные показатели относительно надлежащего качества товара должны оцениваться разумным потребителем с учетом предоставленной ему продавцом информации о состоянии и характеристиках такого товара, а также принимая в расчет характер товара, его цену, любые заверения, предоставленные продавцом или изготовителем товара и любые другие сопутствующие обстоятельства, связанные с предоставлением товара (п. 2 и 3 ст. 54). Дополнительно Закон Австралии предусматривает, что потребителю предоставляется гарантия на товар о его соответствии: сообщенной потребителем цели (и продавец подтвердил соответствие товара заявленной цели), описанию, образцу или демонстрационной модели (ст. 55–57).

В Законе Австралии, в отличие от положений Закона Великобритании, прямо не сказано, что правила о качестве товара применяются к видеоиграм. Однако судебная практика положительно решает этот вопрос.

Федеральный суд Австралии в деле *Australian Competition and Consumer Commission v Valve Corporation* (No 3) [2016] FCA 196¹⁶ вынес решение том, что Закон Австралии подлежит применению к отношениям, связанным с видеоиграми, в связи со следующим.

Во-первых, дефиниция «товара», которая содержится в Законе Австралии, является многоаспектной (*inclusive*). При том, что австралийская доктрина понятие «товар» ассоциирует с термином «вещность» (*thinghood*). И значение термина «товар» представляет собой «описание правовых отношений с вещью». Но следует расширительно трактовать понятие «товар». И Закон Австралии это позволяет, поскольку включает в состав «товара» такой элемент, как «программу для ЭВМ» (*computer software*). Это увеличение объема понятия позволило избежать споров о том, могут ли исполняемые биты цифровых данных соответствовать идее «вещности» (*thinghood*), которая в противном случае была бы важным условием для категории «товар». К тому же программа для ЭВМ (*computer software*) обеспечивает работу не только технического средства (*make hardware work*), с помощью которого воспроизводят видеоигру, но и последняя сама состоит из программы для ЭВМ и других элементов (музыки, изображения), за счет чего видеоигра и функционирует. Тем более доступ потребителей к видеоигре

¹⁵ The Australian Consumer Law. Competition and Consumer Act. Schedule 2. URL: <https://www.legislation.gov.au/C2004A00109/latest/text/4> (дата обращения: 06.06.2025).

¹⁶ *Australian Competition and Consumer Commission v Valve Corporation* (No 3) [2016] FCA 196. URL: https://www.uncitral.org/docs/clout/AUS/AUS_240316_FT.pdf (дата обращения: 06.06.2025).

также обеспечивается за счет работы программ для ЭВМ (*computer software*), которые функционируют на серверах площадки. И, как дополнительно отмечает суд, основой предоставления площадкой *Steam* (принадлежит Ответчику (*Valve Corporation*)) своим потребителям было предоставление видеоигр. А в основе предоставления видеоигр лежало получение программ для ЭВМ (*computer software*).

Другими словами, весь процесс, связанный с видеоигрой, обусловлен существованием и действием («работой») программы для ЭВМ (*computer software*).

Во-вторых, утверждение Ответчика (*Valve Corporation*) о том, что предоставление любой лицензии на *использование* программы для ЭВМ (*computer software*) не является *предоставлением* программы для ЭВМ (*computer software*) (курсив наш – А. Т.), является ошибочным. Суд предлагает термин «предоставление» (*supply*) толковать расширительно, поскольку это вытекает из Закона Австралии, и поэтому предоставление товаров может выражаться в виде продажи, обмена, аренды, проката или аренды с выкупом. А договорная лицензия на использование товара представляет собой, по сути, аренду без передачи имущества (*A contractual licence to use goods is, essentially, a hire without a bailment*). И это обусловлено предоставлением платы. И далее суд отмечает, что это является допустимым, поскольку термин «предоставление» (*supply*) является широким понятием, и поэтому оно может включать и такую характеристику относительно передачи (предоставления) товара.

Таким образом, Федеральный суд Австралии путем расширительного толкования терминов «товар» и «предоставление» распространил потребительское законодательство на отношения, складывающиеся по поводу видеоигр. И коль скоро видеоигра является товаром по смыслу Закона Австралии, то к ней подлежат применению правила о качестве товара. И значит, при выявлении недостатков в видеоигре потребитель вправе рассчитывать на средства защиты, предусмотренные данным законом.

В целом проведенное исследование позволяет утверждать, что правовое регулирование отношений, обусловленных видеоиграми, только начинает формироваться не только на надгосударственном, но и на национальном уровне.

Исходя из опыта зарубежных правовых порядков, можно заключить, что ключевыми чертами видеоигр, для их правового регулирования, являются: наличие в их составе результатов интеллектуальной деятельности; существование и функционирование в электронной (невещественной) форме; предназначенность для распространения среди потребителей посредством площадки (цифровой системы), в рамках которой происходит взаимодействие предпринимателя (правообладателя видеоигры), потребителя и самой площадки по поводу видеоигры. Итогом появления правового регулирования на этот счет можно назвать: признание видеоигры товаром, который приобретает потребителем для личных нужд. При этом зарубежные правовые порядки, с одной стороны, отдельно выделяют новую категорию (цифровой контент, цифровой продукт, видеоигры), не обладающую материальной формой, или предлагают расширительно смотреть на категорию «товар», включая в ее состав видеоигры, а с другой стороны, адаптируют уже существующие, не создавая новые, средства защиты, к цифровому контенту (продукту, видеоигре). Следовательно, зарубежные правовые порядки адаптируют свое правовое регулирование, посвященное отношениям с участием потребителей по поводу видеоигр, при появлении новых правовых явлений в гражданском обороте.

Таким же путем может пойти и отечественный правовой порядок, поэтому можно предложить внести изменения в отечественное законодательство о защите прав потребителей в части правового регулирования отношений, обусловленных видеоиграми. А за основу можно взять изученный опыт зарубежных правовых порядков. Однако отдельного включения в действующее законодательство только категории видеоигр и связанных с ними правил будет явно недостаточно, поскольку в гражданском обороте потребители приобретают и иные предметы, существующие в электронной (невещественной) форме. Поэтому выглядит допустимым включить в преамбулу Закона о защите прав потребителей понятия «товар» и «цифровой продукт», со-

держание которых может быть аналогичным тому, как они сформулированы в Единых правилах или Директиве, с указанием того, что к категории «цифровой продукт» относятся и видеоигры. Одновременно с этим потребуются адаптировать положения Закона о защите прав потребителей в части того, что цифровой продукт должен соответствовать определенным требованиям качества, а случае выявления в нем недостатков потребителям должны быть доступны средства защиты, которые сейчас применяются к «обычным» товарам. То есть речь идет о замене цифрового продукта; соразмерном уменьшении покупной цены; об устранении недостатков цифрового продукта или возмещении расходов на их исправление или об отказе от договора.

Необходимые изменения и дополнения в отечественное законодательство о защите прав потребителей обусловлены стремительным распространением видеоигр и увеличением их доли в гражданском обороте, а также других предметов, существующих в электронной (невещественной) форме, что требует от законодателя закрепления надлежащих гарантий обеспечения гражданских прав и интересов российских потребителей. Наличие же электронной (невещественной, цифровой) формы у видеоигр не должно становиться препятствием для установления правового регулирования и закрепления средств защиты нарушенных прав и ущемленных интересов потребителей видеоигр, поскольку при наличии потребности у потребителей в приобретении видеоигр такая возможность должна быть обеспечена правом путем адаптации существующих правовых механизмов.

Список литературы

1. **Волков А. В., Демиева А. Г.** Правовая природа цифрового товара в современных экономических реалиях // *Ex Jure*. 2024. № 3. С. 54–60. DOI: 10.17072/2619-0648-2024-3-54-60
2. **Данилов И. С.** Game over: серьезный вопрос о роли права в мире видеоигр // *Предпринимательское право*. 2021. № 1. С. 53–58. DOI: 10.18572/1999-4788-2021-1-53-58
3. **Рожкова М. А.** О применении ст. 1062 ГК РФ к отношениям по поводу многопользовательских онлайн-игр // *Хозяйство и право*. 2021. № 1. С. 99–108.
4. **Рожкова М. А.** Понятие «компьютерная программа» (программа для ЭВМ) в российском праве (подробный комментарий к статье 1261 Гражданского кодекса) // *Право цифровой экономики – 2022 (18): Ежегодник-антология; рук. и науч. ред. М. А. Рожкова*. М.: Статут, 2022. С. 11–61.
5. **Хлапотин В. Ю.** Особенности правового статуса видеоигры как объекта права интеллектуальной собственности: сравнительно-правовое исследование // *Журнал зарубежного законодательства и сравнительного правоведения*. 2023. № 4. С. 107–119. DOI: 10.61205/jzsp.2023.055
6. **Котенко Е. С.** Авторские права на мультимедийный продукт. М.: Проспект, 2013. 128 с.
7. **Данилов И. С.** Особенности правового режима видеоигр // *Предпринимательское право*. 2022. № 2. С. 75–80. DOI: 10.18572/1999-4788-2022-2-75-80
8. **Будник Р. А., Зверев М. О.** Интеллектуальные права геймеров // *Закон*. 2022. № 7. С. 126–147. DOI: 10.37239/0869-4400-2022-19-7-126-147
9. **Dmytrenko K.** Protection of Video Games by Copyright: Comparative Analysis of the US, the UK and German Legal Frameworks. CEU eTD Collection, 2018. P. 70.
10. **Тагаева С. Н.** Виртуальное игровое имущество – объект гражданских прав? // *Юрист*. 2023. № 9. С. 11–16. DOI: 10.18572/1812-3929-2023-9-11-16
11. **Останина Е. А.** Основание присоединения к многопользовательской онлайн-игре – договор с участием потребителей // *Право в сфере Интернета: сб. ст.; отв. ред. М. А. Рожкова*. М.: Статут, 2018. С. 311–348.
12. **Савельев А. И.** Правовые аспекты разработки и коммерциализации программного обеспечения. М.: Статут, 2024. 620 с.

13. **Чувствинов И. В.** Видеоигры и интеллектуальная собственность: особенности защиты прав при небуквальном копировании // Журнал Суда по интеллектуальным правам. 2021. № 3. С. 102–111.
14. **Архипов В. В.** Интеллектуальная собственность в индустрии компьютерных игр: проблемы теории и практики // Закон. 2015. № 11. С. 61–69.
15. **Farinha M.** Modifications on the Digital Content or Digital Service by the Trader in the Directive (EU) 2019/770 // RED – Revista Electrónica de Direito. 2021. Vol. 25. No. 2. P. 85–111. DOI:10.24840/2182-9845_2021-0002_0004
16. **Brunaux G.** L’application de la réglementation des contrats de fourniture de contenus et services numériques aux jeux vidéo: le cas Cyberpunk 2077 // Revue interdisciplinaire droit et organisations. 2021. No. 1. P. 9–21. DOI: 10.34699/rido.2021.1
17. **Волос А. А.** Свобода договора и ее пределы в цифровой среде // Вестник Пермского университета. Юридические науки. 2024. Вып. 2 (64). С. 254–273. DOI: 10.17072/1995-4190-2024-64-254-273
18. **Савельев А. И.** Электронная коммерция в России и за рубежом: правовое регулирование. 3-е изд., перераб. и доп. М.: Статут, 2020. 920 с.
19. **Twigg-Flesner C, Canavan R., MacQueen H.** Atiyah and Adams’ Sale of Goods. Pearson Education, 2016. P. 571.
20. **Beatson J., Burrows A., Cartwright J.** Anson’s Law of Contract. Oxford University Press, 2010. P. 750.

References

1. **Volkov A. V., Demieva A. G.** Pravovaya priroda cifrovogo tovara v sovremennykh ekonomicheskikh realiyah. *Ex Ure=Ex Jure*, 2024, no. 3, pp. 54-60. DOI: 10.17072/2619-0648-2024-3-54-60 (in Russ.)
2. **Danilov I. S.** Game over: seryeznyy vopros o roli prava v mire videoigr. *Predprinimatelskoe parvo=Entrepreneurial Law*, 2021, no. 1, pp. 53–58. DOI: 10.17803/1994–1471.2023.154.9.112–118 (in Russ.)
3. **Rozhkova M. A.** O primeneni st. 1062 GK RF k otnosheniyam po povodu mnogopolzovatel'skikh onlayn-igr. *Hozjajstvo i parvo=Business and Law*, 2021, no 1, pp. 99–108. (in Russ.)
4. **Rozhkova M. A.** Ponyatie «kompyuternaya programma» (programma dlya EVM) v rossiyskom prave (podrobnyy kommentariy k statye 1261 Grazhdanskogo kodeksa). *Pravo tsifrovoy ekonomiki – 2022 (18): Ezhegodnik-antologiya: sbornik nauchnykh statey*. Moscow, Statut publ., 2022, pp. 10–62. (in Russ.)
5. **Khlapotin V. Yu.** Osobennosti pravovogo statusa videoigry kak obekta prava intellektualnoy sobstvennosti: sravnitelno-pravovoe issledovanie. *Zhurnal zarubezhnogo zakonodatel'stva i sravnitel'nogo pravovedeniya=Journal of Foreign Legislation and Comparative Law*, 2023, no 4, pp. 107–119. DOI: 10.61205/jzsp.2023.055 (in Russ.)
6. **Kotenko E. S.** Copyright for a multimedia product. Moscow, 2013, 128 p. (In Russ.)
7. **Danilov I. S.** Osobennosti pravovogo rezhima videoigr. *Predprinimatelskoe parvo=Entrepreneurial Law*, 2022, no 2, pp. 75–80. DOI: 10.18572/1999–4788–2022–2–75–80 (In Russ.)
8. **Budnik R. A., Zverev M. O.** Intellektualnye prava geymerov. *Zakon=Zakon journal*, 2022, no 7, pp. 126–147. DOI: 10.37239/0869–4400–2022–19–7–126–147 (in Russ.)
9. **Dmytrenko K.** Protection of Video Games by Copyright: Comparative Analysis of the US, the UK and German Legal Frameworks. CEU eTD Collection, 2018. URL: https://www.etd.ceu.edu/2018/dmytrenko_kateryna.pdf. (accessed: 06/06/2025)
10. **Tagaeva S. N.** Virtualnoe igrovoe imushchestvo - obekt grazhdanskikh prav?. *Yurist=Jurist*, 2023, no 9, pp. 11–16. DOI: 10.18572/1812–3929–2023–9–11–16 (in Russ.)

11. **Ostanina E. A.** Osnovanie prisoedineniya k mnogopolzovatel'skoy onlayn igre – dogovor s uchastiem potrebiteley. *Pravo v sfere Interneta: sbornik nauchnykh statey=Internet law: collection of scientific articles*. M.A. Rozhkova (ed.). Moscow, 2017, pp. 311–345 (In Russ.)
12. **Savelyev A. I.** Pravovye aspekty razrabotki i kommersializatsii programmnoy obespecheniya. Moscow, 2024, 620 p. (In Russ.)
13. **Chuvstvinov I. V.** Videoigry i intellektualnaya sobstvennost: osobennosti zashchity prav pri nebukvalnom kopirovaniy. *Zhurnal Suda po intellektualnym pravam = Journal of the Court for Intellectual Rights*, 2021, no 3, pp. 102–111. (in Russ.)
14. **Arkhipov V. V.** Intellektualnaya sobstvennost v industrii kompyuternykh igr: problemy teorii i praktiki. *Zakon=Zakon journal*, 2015, no 11, pp. 61–69. (in Russ.)
15. **Farinha M.** Modifications on the Digital Content or Digital Service by the Trader in the Directive (EU) 2019/770 // RED – Revista Electrónica de Direito, 2021, Vol. 25, no 2, pp. 85–111. DOI:10.24840/2182-9845_2021-0002_0004
16. **Brunaux G.** L'application de la réglementation des contrats de fourniture de contenus et services numériques aux jeux vidéo: le cas Cyberpunk 2077 // Revue interdisciplinaire droit et organisations. 2021. no 1. URL: <https://hal-normandie-univ.archives-ouvertes.fr/hal-03633678v1/file/3-G.-Brunaux-Lapplication-de-la-reglementation-des-contrats-de-fourniture-de-contenus-et-services-numeriques-aux-jeux-video%20%286%29.pdf>. (accessed: 06/06/2025) DOI: 10.34699/rido.2021.1
17. **Volos A. A.** Svoboda dogovora i ee predely v cifrovoj srede. *Vestnik Permskogo universiteta. YUridicheskie nauki=Perm University Herald. Juridical Sciences*, 2024, no 2 (64), pp. 254–273. DOI: 10.17072/1995-4190-2024-64-254-273 (in Russ.)
18. **Savelyev A. I.** Elektronnaya kommersiya v Rossii i za rubezhom: pravovoe regulirovanie. Moscow, 2020, 920 p. (in Russ.)
19. **Twigg-Flesner C., Canavan R., MacQueen H.** Atiyah and Adams' Sale of Goods. Pearson Education, 2016, 571 p.
20. **Beatson J., Burrows A., Cartwright J.** Anson's Law of Contract. Oxford University Press, 2010, 750 p.

Информация об авторе

Тишкевич Антон Александрович, аспирант кафедры гражданского права Сибирского федерального университета
SPIN: 4165-2314
Author ID: 1221785

Information about the Author

Anton A. Tishkevich, Postgraduate Student of the Department of Civil Law Siberian Federal University
SPIN: 4165-2314
Author ID: 1221785

*Статья поступила в редакцию 01.07.2025;
одобрена после рецензирования 29.09.2025; принята к публикации 13.04.2026*

*The article was submitted 01.07.2025;
approved after reviewing 29.09.2025; accepted for publication 13.04.2026*