

УДК 347.78:004.4

DOI: 10.34670/AR.2026.97.39.040

Правовая природа пользовательского соглашения с конечным пользователем

Шерстобитов Александр Андреевич

Аспирант,
кафедра гражданского права и процесса, юридический институт,
Белгородский государственный
национальный исследовательский университет,
308015, Российская Федерация, Белгород, ул. Победы, 85;
e-mail: Alex16394@yandex.ru

Аннотация

В статье анализируется правовая природа пользовательских соглашений с конечным пользователем (EULA) на основе действующего законодательства, правоприменительной практики и научных позиций. Рассматриваются особенности данной договорной конструкции в контексте развития игровой индустрии и формирования специального правового регулирования отношений, связанных с использованием программ для ЭВМ и цифровых платформ. Автор обосновывает, что пользовательское соглашение относится к числу непоименованных гражданско-правовых конструкций, обладает чертами договора присоединения, однако по предмету регулирования тяготеет к лицензионному договору, что подтверждается материалами арбитражной практики. Особое внимание уделено проблеме совмещения возмездного характера приобретения видеоигр и отсутствия в типовых соглашениях существенного условия о размере вознаграждения, предусмотренного абзацем 2 пункта 5 статьи 1235 Гражданского кодекса Российской Федерации. На основе анализа положений нового Федерального закона от 31 июля 2025 года № 289-ФЗ «Об отдельных вопросах регулирования платформенной экономики в Российской Федерации» и пользовательских соглашений ведущих игровых сервисов формулируется вывод о необходимости признания пользовательского соглашения самостоятельной договорной конструкцией с применением к нему положений о лицензионном договоре по аналогии, а также предлагаются направления совершенствования гражданско-правового регулирования в этой сфере.

Для цитирования в научных исследованиях

Шерстобитов А.А. Правовая природа пользовательского соглашения с конечным пользователем // Вопросы российского и международного права. 2026. Том 16. № 4А. С. 325-332. DOI: 10.34670/AR.2026.97.39.040

Ключевые слова

Программа для ЭВМ, пользовательское соглашение, цифровая платформа, лицензионный договор, видеоигры, EULA, договор присоединения, игровая индустрия.

Введение

В реалиях современного мира наблюдается трансформация восприятия видеоигр — первоначальная оценка как средства развлечения перестала соотноситься с их фактической ролью в качестве самостоятельного рынка, занимающего значительные объёмы. Как справедливо отмечают М. В. Федоров, А. Е. Пономарченко и А. В. Лунева, возрастающая популярность игровой индустрии и рынка, занимаемого ею, свидетельствует о нецелесообразности её восприятия только как средства развлечения, так как она является также одним из факторов, способствующих появлению новых моделей правоотношений [Федоров, Пономарченко, Лунева, 2025, с. 111].

Естественно, что одной трансформации восприятия недостаточно: новые правовые явления важно органично включить в правовое поле государства. Важным шагом в этом направлении стал проект закона «О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации», который является первой существенно значимой попыткой регулирования новых отношений, связанных с игровой индустрией, как специфической области правового регулирования, требующей индивидуального подхода. Вместе с тем отдельного внимания заслуживает фундаментальный вопрос правовой природы пользовательского соглашения с конечным пользователем, которое является основным документом, регулирующим порядок взаимоотношений субъектов игровой индустрии.

В действующем гражданском законодательстве пользовательское соглашение не поименовано, что нередко усложняет споры, вытекающие из них, и вынуждает правоприменителя в каждом конкретном случае определять нормы права, которые могут быть применены по аналогии к рассматриваемым отношениям. Подобное положение дел сложно обозначить иначе, как вынужденное и малоэффективное.

Материалы и методы исследования

Эмпирическую и нормативную основу исследования составили положения Гражданского кодекса Российской Федерации, Федеральный закон от 31 июля 2025 года № 289-ФЗ «Об отдельных вопросах регулирования платформенной экономики в Российской Федерации» [Федеральный закон от 31 июля 2025 г. № 289-ФЗ, 2025], а также пользовательские соглашения ведущих российских и иностранных игровых сервисов, в том числе цифровой платформы «VK Play» [Пользовательское соглашение VK Play, 2026] и лицензионное соглашение издателя Larian Studios [Лицензионное соглашение с конечным пользователем Larian Studios, 2026]. Судебная практика представлена актами арбитражных судов и судов общей юрисдикции, включая постановление Девятого арбитражного апелляционного суда от 3 ноября 2023 года по делу № А40-207000/2022 [Постановление Девятого арбитражного апелляционного суда от 3 ноября 2023 г. по делу № А40-207000/2022, 2023] и определение Второго кассационного суда общей юрисдикции от 25 апреля 2023 года по делу № 88-9206/2023 [Определение Второго кассационного суда общей юрисдикции от 25 апреля 2023 г. по делу № 88-9206/2023, 2023].

Методологическую основу исследования образуют общенаучные и специально-юридические методы. Формально-юридический метод использован при анализе нормативного содержания статьи 1235 ГК РФ [Гражданский кодекс РФ (часть четвертая), 2006] и положений вступающего в силу законодательства о платформенной экономике. Сравнительно-правовой метод применён при сопоставлении подходов к регулированию EULA в практике различных

правообладателей. Доктринальный анализ позволил учесть позиции В. Н. Гаврилова, С. А. Чиркаева, А. А. Рассказова [Гаврилов, Чиркаев, Рассказов, 2023, с. 157] и Е. Б. Подузовой [Подузова, 2023, с. 74] относительно правовой природы пользовательских соглашений. Системный метод обеспечил рассмотрение пользовательского соглашения во взаимосвязи с конструкциями лицензионного договора, договора присоединения и нормами о защите прав потребителей.

Результаты и обсуждение

В юридических исследованиях вопросам изучения пользовательских соглашений было уделено немало внимания, учёные тщательно анализировали документы, предлагаемые различными организациями в разных сферах. Стоит отметить позицию В. Н. Гаврилова, С. А. Чиркаева и А. А. Рассказова, в которой учёные описывают пользовательское соглашение как сложный по конструкции договор, содержащий нормы, регулирующие одновременно несколько вопросов: процесс использования и отношения авторства и собственности, возникающие в процессе эксплуатации регулируемого объекта [Гаврилов, Чиркаев, Рассказов, 2023, с. 157]. Считаем, что с ними следует согласиться, так как действительно в предмет регулирования подобных документов включается сразу несколько различных отношений, что усложняет их характеристику. В этой связи возникает закономерный вопрос о возможности определения общего (родового) подхода к пониманию и регулированию пользовательских соглашений. Однако для этого необходимо определение понятия и признаков рассматриваемого явления.

В. Н. Гаврилов, С. А. Чиркаев и А. А. Рассказов предлагают считать пользовательское соглашение публичным договором, который заключается правообладателем с любым пользователем программного обеспечения и направлен при этом на урегулирование прав и обязанностей правообладателя и пользователя. В качестве основных признаков они называют следующие: публичный характер оферты, согласие с предложенными условиями обязательно для пользователя, пользовательское соглашение представляет собой правила использования программного обеспечения [Гаврилов, Чиркаев, Рассказов, 2023, с. 157].

С предложенным пониманием можно согласиться лишь отчасти. Действительно, основным объектом регулирования для пользовательских соглашений в целом выступают различные программы для электронно-вычислительных машин (программы для ЭВМ). Подобное утверждение можно считать также справедливым для пользовательских соглашений с конечным пользователем (EULA), определяющих порядок доступа либо к цифровым платформам, обеспечивающим доступ к видеоиграм, либо непосредственно к самим видеоиграм. Одним из подтверждений обоснованности такого вывода является законодательная трактовка цифровой платформы, предусмотренная новым Федеральным законом от 31 июля 2025 года № 289-ФЗ «Об отдельных вопросах регулирования платформенной экономики в Российской Федерации» [Федеральный закон от 31 июля 2025 г. № 289-ФЗ, 2025], вступление в силу которого предусмотрено 1 октября 2026 года. Законодатель вводимым понятием «цифровая платформа» объединяет такие категории, как информационная система, сайт в сети Интернет и программа для ЭВМ, общей целью, выраженной в обеспечении технических, организационных, информационных и иных возможностей для взаимодействия неограниченного круга лиц. Как можно заметить, состав понятия и цели платформы вполне совпадают с сутью существующих игровых сервисов наподобие Steam, поэтому ранее обозначенное утверждение находит своё подтверждение.

Возвращаясь к обозначенным признакам, следует согласиться с выделением такой черты, как обязательный характер условий соглашения для пользователя. Более того, его можно дополнить указанием на невозможность вносить изменения в предлагаемое соглашение. В настоящий момент правообладатели в рамках своих пользовательских соглашений предлагают пользователям присоединиться к уже разработанной типовой форме, следовательно, подобная конструкция может быть охарактеризована как договор присоединения (статья 428 ГК РФ). Вместе с тем действующий принцип полного принятия условий или отказа от использования программы не соотносится с требованиями законодательства, направленными на защиту прав потребителей. Так, в случаях внесения изменений в пользовательское соглашение с конечным пользователем последний должен безоговорочно принять правки, а если они его не устраивают — отказаться от использования продукта. В качестве примера обратимся к пользовательскому соглашению цифровой платформы «VK Play» (ООО «ВК»), в абзаце 3 пункта 12.2 которого предусмотрено, что в случае несогласия пользователя с изменениями пользователь вправе прекратить использование платформы, а продолжение её использования считается принятием любых пересмотренных условий [Пользовательское соглашение VK Play, 2026].

Учитывая, что в качестве основных пользователей подобных сервисов выступают физические лица, возникает вопрос о возможном распространении на них статуса потребителя. Для признания пользователя потребителем в отношениях с лицом, осуществляющим предпринимательскую деятельность, должна присутствовать возмездность. По общему правилу не допускается одностороннее изменение обязательств в отношениях с участием потребителя и субъекта предпринимательской деятельности. Поэтому в рамках данного вопроса важно разграничивать два момента.

Во-первых, сам по себе доступ к цифровым платформам на основе пользовательского соглашения обычно лишён возмездного характера: пользователю достаточно пройти регистрацию и создать учётную запись. Поэтому на отношения между пользователем и владельцем цифровой платформы не могут быть распространены гарантии в области защиты прав потребителей. Аналогичный вывод можно найти в судебной практике, согласно которой между сторонами было заключено лицензионное соглашение на правах неисключительной лицензии, определяющее порядок пользования контентом и услугами, при отсутствии обстоятельств, свидетельствующих о заключении договора возмездного оказания услуг и о применимости Закона о защите прав потребителей [Определение Второго кассационного суда общей юрисдикции от 25 апреля 2023 г. по делу № 88-9206/2023, 2023].

Во-вторых, возмездный характер отношения приобретают только тогда, когда пользователь приобретает на цифровой платформе видеоигру. Однако в подобных случаях отношения возникают между пользователем и правообладателем конкретной игры, а цифровая платформа выступает лишь в качестве посредника, и безвозмездный характер отношений между её владельцем и физическим лицом сохраняется. Подтверждением может стать пользовательское соглашение сервиса «VK Play», в пункте 2.4 которого указано, что использование игр и ключей, доступных на платформе, а также других объектов интеллектуальной собственности, доступ к которым предоставляется в ходе использования платформы, регулируется отдельными лицензионными соглашениями и иными документами, заключаемыми пользователем напрямую с правообладателями таких игр и иных цифровых продуктов [Пользовательское соглашение VK Play, 2026]. Таким образом, распространение статуса потребителя возможно лишь в случае возмездного характера пользовательского соглашения, что происходит в основном при приобретении лицензии на видеоигры.

Оставшийся признак — публичный характер оферты — вызывает вопрос. Действительно, многие программы в рамках пользовательских соглашений предоставляются неограниченному кругу лиц, однако в настоящее время имеются неоднократные случаи ограничения доступа к различным продуктам игровой индустрии для пользователей из России и Республики Беларусь. Например, с 2022 года из доступа пропали игры таких крупных издателей, как Creative Assembly, Electronic Arts, Ubisoft и многих других. Причём у пользователей чаще всего отсутствует именно возможность приобретения доступа с использованием официальных источников, при этом лица, получившие доступ с помощью различных обходных путей, могут принять условия пользовательского соглашения к конкретной игре и использовать её. Подобные ограничения не позволяют говорить об абсолютно публичном характере пользовательских соглашений.

С учётом изложенного, а также учитывая специфический объект регулирования в пользовательских соглашениях, возникает желание отнести их к регулированию конструкции лицензионного договора. Подобную идею высказала, например, Е. Б. Подузова, которая предлагает рассматривать пользовательские соглашения как лицензионный договор, так как они направлены на предоставление права использования результата интеллектуальной деятельности [Подузова, 2023, с. 74].

Аргументом в пользу такого подхода можно считать правоприменительную практику, также исходящую из того, что к пользовательским соглашениям с конечными пользователями применяются положения ГК РФ о лицензионном договоре. Так, подобное упоминание можно найти в постановлении Девятого арбитражного апелляционного суда от 3 ноября 2023 года по делу № А40-207000/2022, согласно которому в соответствии с подпунктом 1 пункта 1 статьи 1236 ГК РФ под простой лицензией понимается также предоставление права использования программного обеспечения с сохранением результата за правообладателем на условиях лицензионного соглашения с конечным пользователем (EULA) [Постановление Девятого арбитражного апелляционного суда от 3 ноября 2023 г. по делу № А40-207000/2022, 2023].

Итак, пользовательское соглашение представляет собой неисключительную лицензию, к которой применяются положения о лицензионном договоре. Однако возникает закономерный вопрос о возмездном характере приобретения отдельных программ для ЭВМ — видеоигр. Если признавать, что лицензионные соглашения к видеоиграм являются лицензионным договором, то возмездное приобретение игры (лицензии) должно соответствовать требованиям законодательства для возмездных договоров. Речь идёт об абзаце 2 пункта 5 статьи 1235 ГК РФ, предусматривающем, что отсутствие в возмездном лицензионном договоре условия о размере вознаграждения или порядке его определения приводит к тому, что договор считается незаключённым [Гражданский кодекс РФ (часть четвертая), 2006].

В качестве примера обратимся к EULA одного из издателей, предлагающих свои видеоигры на территории Российской Федерации, — Larian Studios Games Ltd. В предлагаемом лицензионном соглашении отсутствует указание на размер вознаграждения, но можно найти упоминание уже совершённой покупки (преамбула соглашения). Также в тексте документа можно найти упоминание права на компенсацию в рамках гарантий организации: исключительной мерой компенсации в рамках ограниченной гарантии будет, по усмотрению правообладателя, либо полный возврат стоимости покупки, либо исправление ошибок программного обеспечения или контента [Лицензионное соглашение с конечным пользователем Larian Studios, 2026]. Как можно заметить, в приведённом пункте не описывается размер вознаграждения, подлежащего возврату, как и отсутствует его упоминание по тексту.

Данное обстоятельство обусловлено тем фактом, что приобретение доступа (лицензии) осуществляется до заключения лицензионного (пользовательского) соглашения, а предлагаемые пользовательские соглашения акцептируются в момент первого запуска видеоигры.

Исходя из буквального толкования закона, признавая пользовательское соглашение лицензионным договором, мы неизбежно сталкиваемся с необходимостью признать приобретение лицензии несостоявшимся, ведь возмездный лицензионный договор не содержит существенного условия, предусмотренного законодательством. Приведённый факт наводит на три возможных варианта разрешения сложившейся коллизии. В рамках первого варианта мы можем разделять момент приобретения доступа и момент заключения пользовательского соглашения, тогда возможно относить его к безвозмездному лицензионному договору. Однако в таком случае не совсем понятно, а за что же платит пользователь, если лицензия предоставляется безвозмездно. Поэтому такой вариант можно считать бесперспективным.

В рамках второго варианта предлагаем считать пользовательское соглашение самостоятельной сделкой, тяготеющей к лицензионному договору. К пользовательскому соглашению могут быть применены по аналогии положения законодательства о лицензионном договоре, но только в той части, которая не противоречит их существу. Примечательно, что если вновь обратиться к ранее упомянутому Федеральному закону № 289-ФЗ, то в его положениях можно встретить такую категорию, как «правила пользования цифровой платформой» (пункт 1 части 1 статьи 4), которые являются ничем иным как пользовательским соглашением. Что только подтверждает возможность развития идеи о правовой природе явления в направлении второго варианта.

Третьим вариантом решения обозначенного вопроса является внесение изменений в статью 1235 ГК РФ, в которых следует предусмотреть, что положения абзаца 2 пункта 5 статьи 1235 ГК РФ не распространяются на пользовательские соглашения, заключаемые в целях предоставления лицензии на программы для ЭВМ. Однако подобная трактовка может привести и к негативным последствиям, так как пользовательские соглашения существуют не только в игровой индустрии, но и в ряде других отношений, в которых присутствует элемент дистанционного взаимодействия через программы для ЭВМ.

Заключение

Таким образом, можно утверждать, что пользовательское соглашение с конечным пользователем относится к числу непоименованных соглашений в гражданском законодательстве, при этом по ряду признаков оно тяготеет к лицензионному договору. В ходе исследования на основе анализа судебной практики подтверждён факт применения к пользовательскому соглашению положений о лицензионном договоре. Вместе с тем в современных реалиях пользовательские соглашения чаще всего не содержат положений, регулирующих порядок выплаты вознаграждения, хотя предоставление доступа (лицензии) может быть обусловлено необходимостью внесения платы. Признавая пользовательское соглашение лицензионным договором, мы можем столкнуться с коллизией, ведь возмездная сделка не будет содержать условия о вознаграждении, что влечёт признание её незаключённой. В целях устранения возможного противоречия мы склоняемся к необходимости признания пользовательского соглашения в качестве самостоятельной конструкции, которая лишь тяготеет к лицензионному договору, что позволяет применять к отношениям, регулируемым

пользовательским соглашением, положения о лицензионном договоре. При этом вопросы регулирования пользовательского соглашения в гражданском законодательстве нуждаются в более пристальном внимании со стороны законодателя.

Библиография

1. Гаврилов В.Н., Чиркаев С.А., Рассказов А.А. Правовое регулирование пользовательского соглашения в России // Вестник Саратовской государственной юридической академии. 2023. № 3. С. 155–161.
2. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвёртая) от 18 декабря 2006 года № 230-ФЗ (ред. от 23.07.2025) // Собрание законодательства Российской Федерации. 2006. № 52 (1 ч.). Ст. 5496.
3. Лицензионное соглашение с конечным пользователем «Larian Studios». URL: https://store.steampowered.com/eula/1086940_eula_0
4. Определение Второго кассационного суда общей юрисдикции от 25 апреля 2023 года по делу № 88-9206/2023 // СПС «КонсультантПлюс».
5. Подузова Е.Б. Пользовательское соглашение, соглашение о конфиденциальности: особенности содержания в контексте использования технологий искусственного интеллекта // Актуальные проблемы российского права. 2023. № 2. С. 71–78.
6. Пользовательское соглашение VK Play. URL: https://documentation.vkplay.ru/_vkp/tou_vkp
7. Постановление Девятого арбитражного апелляционного суда от 3 ноября 2023 года № 09АП-32869/2023 по делу № А40-207000/2022 // СПС «КонсультантПлюс».
8. Федоров М.В., Пономарченко А.Е., Лунева А.В. Виртуальное игровое имущество как объект гражданских правоотношений // Российский юридический журнал. 2025. № 3. С. 111–122.
9. Федеральный закон от 31 июля 2025 года № 289-ФЗ «Об отдельных вопросах регулирования платформенной экономики в Российской Федерации» // Собрание законодательства Российской Федерации. 2025. № 31. Ст. 4643.

The Legal Nature of the End-User License Agreement

Aleksandr A. Sherstobitov

Postgraduate Student,
Department of Civil Law and Procedure, Law Institute,
Belgorod State National Research University,
308015, 85, Pobedy str., Belgorod, Russian Federation;
e-mail: Alex16394@yandex.ru

Abstract

The article analyzes the legal nature of end-user license agreements (EULA) on the basis of current legislation, law enforcement practice, and scholarly positions. The features of this contractual construction are examined in the context of the development of the gaming industry and the formation of special legal regulation of relations related to the use of computer programs and digital platforms. The author substantiates that the end-user agreement belongs to the category of innominate civil law constructions, possesses the features of an adhesion contract, yet in terms of the subject of regulation gravitates towards a license agreement, which is confirmed by materials of arbitration practice. Particular attention is paid to the problem of combining the onerous nature of the acquisition of video games and the absence in standard agreements of a material condition regarding the amount of remuneration, provided for by paragraph 2 of clause 5 of Article 1235 of the Civil Code of the Russian Federation. Based on the analysis of the provisions of the new Federal Law No. 289-FZ of July 31, 2025, "On Certain Issues of Regulating the Platform Economy in the

Russian Federation" and the end-user agreements of leading gaming services, a conclusion is formulated on the need to recognize the end-user agreement as an independent contractual construction with the application of provisions on the license agreement to it by analogy, and directions for improving civil law regulation in this sphere are proposed.

For citation

Sherstobitov A.A. (2026) *Pravovaya priroda pol'zovatel'skogo soglasheniya s konechnym pol'zovatelem* [The Legal Nature of the End-User License Agreement]. *Voprosy rossiiskogo i mezhdunarodnogo prava* [Matters of Russian and International Law], 16 (4A), pp. 325-332. DOI: 10.34670/AR.2026.97.39.040

Keywords

Computer program, end-user agreement, digital platform, license agreement, video games, EULA, adhesion contract, gaming industry.

References

1. Civil Code of the Russian Federation (Part Four) No. 230-FZ of December 18, 2006 (as amended on July 23, 2025). (2006). Collected Legislation of the Russian Federation, No. 52 (Part 1), Art. 5496.
2. Decision of the Ninth Arbitration Court of Appeal No. 09AP-32869/2023 of November 3, 2023 in case No. A40-207000/2022. (2023). ConsultantPlus Legal Reference System.
3. End User License Agreement of Larian Studios. (2026). Valve Corporation. https://store.steampowered.com/eula/1086940_eula_0
4. Federal Law No. 289-FZ of July 31, 2025 "On Certain Issues of Regulating the Platform Economy in the Russian Federation". (2025). Collected Legislation of the Russian Federation, No. 31, Art. 4643.
5. Fedorov, M. V., Ponomarchenko, A. E., & Luneva, A. V. (2025). Virtual'noe igrovoe imushchestvo kak ob"ekt grazhdanskikh pravootnosheniy [Virtual gaming property as an object of civil legal relations]. *Rossiyskiy yuridicheskiy zhurnal*, 3, 111–122.
6. Gavrilov, V. N., Chirkaev, S. A., & Rasskazov, A. A. (2023). Pravovoe regulirovanie pol'zovatel'skogo soglasheniya v Rossii [Legal regulation of the user agreement in Russia]. *Vestnik Saratovskoy gosudarstvennoy yuridicheskoy akademii*, 3, 155–161.
7. Poduzova, E. B. (2023). Pol'zovatel'skoe soglashenie, soglashenie o konfidentsial'nosti: osobennosti soderzhaniya v kontekste ispol'zovaniya tekhnologiy iskusstvennogo intellekta [User agreement, confidentiality agreement: features of content in the context of using artificial intelligence technologies]. *Aktual'nye problemy rossiyskogo prava*, 2, 71–78.
8. Ruling of the Second Cassation Court of General Jurisdiction No. 88-9206/2023 of April 25, 2023. (2023). ConsultantPlus Legal Reference System.
9. VK Play User Agreement. (2026). Official website of LLC "VK". https://documentation.vkplay.ru/_vkp/tou_vkp