

УДК 347.78:004.4

DOI: 10.34670/AR.2026.42.10.041

Право пользователей многопользовательских онлайн-игр на судебную защиту в разрезе действующего правового регулирования и правоприменительной практики

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 исследуется проблема ограничения права на судебную защиту пользователей многопользовательских онлайн-игр, связанного с применением положений главы 58 Гражданского кодекса Российской Федерации об играх и пари. На основе анализа правоприменительной практики судебных органов автор приходит к выводу, что суды не дают надлежащей оценки отношениям, возникающим при использовании онлайн-игр, и ограничиваются лишь словесным совпадением категорий, не анализируя их различный смысл, безосновательно отождествляя онлайн-игру и азартную игру. Подробно рассмотрены позиции Конституционного Суда Российской Федерации, Верховного Суда Российской Федерации и нижестоящих кассационных инстанций, а также доктринальные подходы А. Я. Рыженкова, В. О. Калятина, А. И. Савельева и Б. М. Гонгалло. С учётом правового регулирования азартных игр, установленного Федеральным законом № 244-ФЗ, автор не может согласиться с отождествлением онлайн-игр с азартными играми, указывая на несоответствие ключевым законодательным критериям выигрыша и рискованного характера соглашения. По результатам проведённого анализа предлагаются временный — на уровне разъяснений Верховного Суда Российской Федерации — и постоянный — на уровне внесения изменений в главу 58 Гражданского кодекса Российской Федерации — способы решения обозначенной проблемы.

Для цитирования в научных исследованиях

Шерстобитов А.А. Право пользователей многопользовательских онлайн-игр на судебную защиту в разрезе действующего правового регулирования и правоприменительной практики // Вопросы российского и международного права. 2026. Том 16. № 4А. С. 333-339. DOI: 10.34670/AR.2026.42.10.041

Ключевые слова

Программа для ЭВМ, азартная игра, видеоигра, онлайн-игра, судебная защита, судебная практика, лицензионный договор, статья 1062 ГК РФ.

Введение

В настоящее время видеоигры и рынок игровой индустрии приобрели широкую популярность по всему миру, рост которой сопряжён с определёнными затруднениями, обусловленными в том числе отсутствием правового регулирования. Одной из проблем является спорный характер судебной защиты отношений, возникающих в рамках игрового процесса. В отечественной правоприменительной практике утвердилась позиция, расценивающая видеоигры в целом, включая многопользовательские онлайн-игры (далее по тексту — онлайн-игры), как явление, попадающее под регулирование положений главы 58 Гражданского кодекса Российской Федерации, что неизбежно влечёт за собой невозможность судебной защиты.

Подобные ограничения в отношении пользователей онлайн-игр подвергаются обоснованной критике в юридических исследованиях. Так, А. Я. Рыженков указывает на необходимость иного подхода к видеоиграм: развитие виртуальной реальности объективно ведёт к возникновению новых явлений, требующих правовой защиты, и примером могут выступать так называемые многопользовательские компьютерные игры [Рыженков, 2022, с. 6].

В. О. Калятин справедливо отмечает, что онлайн-игры и азартные игры имеют принципиально разный характер участия: фактически применительно к отношениям по участию в сетевой игре имеет место обычное оказание услуг, а в части игрового контента обычно существует определённость относительно его назначения и условий приобретения, что кардинально отличает ситуацию от азартных игр [Калятин, 2023, с. 37]. Основываясь на расхождениях между традиционными азартными играми и онлайн-играми, учёный обоснованно указывает, что в настоящий момент отсутствуют как правовые, так и моральные основания для лишения пользователей права на судебную защиту своих требований [Калятин, 2023, с. 38].

Возникает закономерный вопрос о том, по какой причине суды приходят к выводу о необходимости применения норм, содержащихся в главе 58 ГК РФ, лишая тем самым пользователей права на судебную защиту. Полагаем, что необходимо провести детальный анализ правоприменительной практики для определения причин формирования подобных выводов.

Материалы и методы исследования

Нормативную основу исследования образуют положения Гражданского кодекса Российской Федерации, в первую очередь главы 58, и Федеральный закон от 29 декабря 2006 года № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации» [Федеральный закон от 29 декабря 2006 г. № 244-ФЗ, 2006]. Эмпирическую базу составили акты высших судебных инстанций и кассационных судов общей юрисдикции, включая определение Конституционного Суда Российской Федерации от 29 октября 2020 года № 2480-О [Определение Конституционного Суда РФ от 29 октября 2020 г. № 2480-О, 2020], определения Четвёртого кассационного суда общей юрисдикции от 1 марта 2022 года по делу № 88-5695/2022 [Определение Четвёртого кассационного суда общей юрисдикции от 1 марта 2022 г. по делу № 88-5695/2022, 2022] и 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], а также определение Верховного Суда Российской Федерации от 30 сентября 2015 года № 305-КГ15-12154 по делу № А40-91072/2014 [9].

Методологическую основу исследования составляют формально-юридический, логический и системный методы. Формально-юридический метод применён при сопоставлении нормативного содержания статьи 1062 ГК РФ с легальным определением азартной игры. Логический метод позволил выявить несоответствие судебных формулировок реальной правовой природе отношений. Системный метод обеспечил рассмотрение проблемы в контексте взаимосвязи гражданско-правового и налогово-правового регулирования игровой индустрии, а доктринальный анализ — учёт позиций А. И. Савельева [Савельев, 2014, с. 137] и Б. М. Гонгало [Гонгало, 2018, с. 123].

Результаты и обсуждение

Ограничение права на судебную защиту, установленное статьёй 1062 ГК РФ, само по себе не противоречит действующим принципам и положениям Конституции Российской Федерации, допускающим возможность ограничения прав и свобод федеральным законом в отдельных случаях. Конституционный Суд Российской Федерации в рамках рассмотрения поступающих жалоб, оспаривающих конституционность статьи 1062 ГК РФ, неоднократно отмечал, что ограничение судебной защиты обусловлено характером регулируемых отношений и в данном аспекте не может расцениваться как нарушение конституционных прав заявителей. Вместе с тем Конституционный Суд Российской Федерации одновременно указывает, что для применения положений оспариваемой статьи необходима правовая квалификация заключённой сторонами сделки, то есть определение того, является ли данная сделка разновидностью игр или пари, не подлежащих судебной защите, либо она попадает под действие других норм гражданского законодательства [Определение Конституционного Суда РФ от 29 октября 2020 г. № 2480-О, 2020].

Однако не каждый суд, рассматривающий дело, даёт надлежащую оценку сделке, заключённой между пользователем и правообладателем. А. И. Савельев, комментируя подобный подход судов, указал, что он понятен с позиции стремления к разгрузке суда в условиях большой загруженности делами, но его применение не решает проблему и не устраняет спорную ситуацию [Савельев, 2014, с. 137].

Применение подхода, обозначенного А. И. Савельевым, можно найти в судебном акте по делу № 88-5695/2022, в котором суд кассационной инстанции пришёл к выводу о необходимости применения положений статьи 1062 ГК РФ, несмотря на регулирование отношений по заключённой сделке нормами о лицензионном договоре. Согласно правовой позиции суда, поскольку онлайн-игра «Варвары» является игрой в силу определения и целей её создания, указанных в лицензионном соглашении, к ней подлежат применению положения статьи 1062 ГК РФ [Определение Четвёртого кассационного суда общей юрисдикции от 1 марта 2022 г. по делу № 88-5695/2022, 2022]. Дополнительным аргументом для суда стала формулировка лицензионного соглашения о предоставлении игры по принципу «как есть» на страх и риск пользователя.

Как можно заметить, суд применил положения об играх и пари к многопользовательской онлайн-игре лишь на основании совпадения наименования категорий, не проводя анализ их содержания. Ни один из судов от первой до кассационной инстанции не указывает, в чём выражен риск. В связи с этим можно признать обоснованной ранее обозначенную критику подобного подхода, так как правоприменитель действует вопреки характеру регулируемых отношений, используя достаточно формальную позицию.

Примечательно, что в действующей судебной практике не наблюдается тенденции на изменение сложившейся ситуации. Подтверждением является определение Второго кассационного суда общей юрисдикции от 25 апреля 2023 года по делу № 88-9206/2023, в рамках которого судебный орган отменил апелляционное определение, обосновывающее применение к отношениям, возникающим при использовании игр, положений о договоре возмездного оказания услуг и о лицензионном договоре. В качестве основания для отмены судебного акта апелляционной инстанции суд указал на оставление без должного внимания того факта, что условиями лицензионного соглашения дополнительный функционал (оценённый апелляцией в качестве услуги) является составной частью игры и реализация лицензиатом прав на его использование неразрывно связана с использованием игры [Определение Второго кассационного суда общей юрисдикции от 25 апреля 2023 г. по делу № 88-9206/2023, 2023].

Полагаем, что в данном случае суд апелляционной инстанции верно определил правовую природу лицензионного соглашения как смешанного договора, направленного на регулирование сразу нескольких отношений: по использованию результата интеллектуальной деятельности в виде программы для ЭВМ и по оказанию услуг, направленных на упрощение процесса использования программы для ЭВМ.

Как можно заметить, среди отношений мы не выделяем группу, попадающую под регулирование статьи 1062 ГК РФ об играх и пари. Такой подход обусловлен тем, что в рамках игрового процесса, возникающего при использовании онлайн-игр, отсутствуют основные признаки, присущие игре в том смысле, который вкладывается в положения статьи 1062 ГК РФ. Несмотря на то, что законодатель напрямую и не указывает на данный факт, в научной среде принято считать, что положения названной статьи направлены на гражданско-правовое регулирование именно азартных игр [Гонгало, 2018, с. 123]. Признаки азартных игр, равно как и их определение, содержатся в пункте 1 статьи 4 Федерального закона от 29 декабря 2006 года № 244-ФЗ, и среди них ключевыми являются рисковый характер соглашения участников и возможный выигрыш, который и является целью соглашения [Федеральный закон от 29 декабря 2006 г. № 244-ФЗ, 2006].

Вместе с тем онлайн-игры не соответствуют приведённым ключевым критериям. Выигрыш в понимании Закона № 244-ФЗ представляет собой денежные средства или иное имущество, подлежащее выплате или передаче участнику при определённых условиях. Подобная категория не известна онлайн-играм как рядовому процессу, так как их основная цель весьма отличается от азартных игр и состоит в обеспечении досуга пользователей. Выигрыш как явление может присутствовать в онлайн-играх, но его понимание будет кардинально отличаться от законодательной трактовки и может разниться от игры к игре. В обобщённом виде в рамках соревновательных онлайн-игр его можно представить как победу над противоположной командой или просто соперником, если игровой процесс предполагает состязание двух людей. Важным отличием от азартных игр является отсутствие какой-либо материальной награды (поощрения): зачастую победы приносят участникам лишь рост соревновательных критериев в виде очков рейтинга. Очевидно, что в таком понимании в онлайн-играх отсутствует выигрыш, необходимый для признания их азартными играми. Более того, отдельные онлайн-игры не имеют своеобразной победы вовсе, а лишь направлены на затяжной игровой процесс.

Что же касается второго законодательного критерия, то рисковый характер соглашения участников также не присущ онлайн-играм. Основное соглашение, заключаемое в рамках рассматриваемых отношений, — лицензионное, и оно направлено на регулирование вопросов взаимодействия сторон по использованию программы для ЭВМ, описание риска в нём

отсутствует. Отсутствует и указание на то, что же следует считать риском в рамках онлайн-игр, в ранее приведённых судебных актах, хотя суды и должны мотивировать своё решение. Единственное упоминание риска было сопряжено с отсылкой к лицензионному соглашению, однако в чём выражен риск, судом раскрыто не было. Как представляется верным, суды лишь ориентируются на родовую принадлежность объекта в рассматриваемых отношениях, поэтому ограничиваются упоминанием «игры», не углубляясь в сущность заключённой сделки. Подобный подход не увязывается с позицией Конституционного Суда Российской Федерации, который указывает на необходимость тщательного установления правовой природы сделки перед применением норм статьи 1062 ГК РФ.

В этой связи следует затронуть позицию, изложенную Верховным Судом Российской Федерации в рамках дела № А40-91072/2014 и признающую, что деятельность правообладателя, являющегося владельцем многопользовательских онлайн-игр, предоставляемых в пользование без взимания платы, по обеспечению возможности использования дополнительного функционала игры за плату представляет собой оказание услуг. По выводу налогового органа, поддержанному судом, предоставление возможности использования дополнительного функционала игры в целях облегчения игрового процесса и более быстрого развития игрового персонажа, предоставляемое игрокам за плату, является самостоятельной услугой по организации игрового процесса, не подпадает под действие подпункта 26 пункта 2 статьи 149 Налогового кодекса Российской Федерации и подлежит налогообложению по налоговой ставке 18 процентов [Определение Верховного Суда РФ от 30 сентября 2015 г. № 305-КГ15-12154 по делу № А40-91072/2014, 2015].

Из приведённого подхода можно сделать вывод о том, что для целей налогообложения оказание дополнительного функционала признаётся услугой, следовательно, напрашивается вопрос о возможности дальнейшего распространения обозначенной позиции и на гражданско-правовые отношения с участием пользователя. Подобное распространение будет означать, что заключаемое лицензионное соглашение является ничем иным как смешанным договором, содержащим одновременно положения лицензионного договора и элементы договора возмездного оказания услуг, что в свою очередь позволяет применять к отношениям, вытекающим из онлайн-игр, нормы, регулирующие соответствующие элементы в зависимости от сути спорных вопросов.

Заключение

Однако подобное решение в текущих реалиях выглядит как временное и может быть оформлено в виде официального толкования норм со стороны Верховного Суда Российской Федерации. Вместе с тем проблема требует более глубокой проработки со стороны законодателя. В качестве возможного участия законодателя в её разрешении можно назвать вариант внесения изменений в положения главы 58 ГК РФ, в которых установить, что положения статьи 1062 ГК РФ не распространяются на отношения, связанные с использованием видеоигр (программ для ЭВМ). Подобное решение позволит поставить точку в необоснованной правоприменительной практике и вернёт пользователям право на судебную защиту, предусмотренное Конституцией Российской Федерации.

Таким образом, проведённый анализ позволяет констатировать необоснованность отождествления многопользовательских онлайн-игр и азартных игр в правоприменительной практике, поскольку онлайн-игры не отвечают ключевым законодательным критериям

выигрыша и рискованного характера соглашения. Восстановление права пользователей на судебную защиту возможно как на уровне разъяснений высших судебных инстанций, так и посредством корректировки норм главы 58 Гражданского кодекса Российской Федерации, и оба этих направления должны рассматриваться как взаимодополняющие.

Библиография

1. Гонгало Б.М. Гражданское право: учебник : в 2 т. Т. 2 / под ред. Б.М. Гонгало. М.: Статут, 2018.
2. Калятин В.О. Проблемы применения статьи 1062 Гражданского кодекса Российской Федерации в сфере сетевых игр // Российская юстиция. 2023. № 5. С. 35–39.
3. Определение Верховного Суда Российской Федерации от 30 сентября 2015 года № 305-КГ15-12154 по делу № А40-91072/2014 // СПС «КонсультантПлюс».
4. Определение Второго кассационного суда общей юрисдикции от 25 апреля 2023 года по делу № 88-9206/2023 // СПС «КонсультантПлюс».
5. Определение Конституционного Суда Российской Федерации от 29 октября 2020 года № 2480-О «Об отказе в принятии к рассмотрению жалобы гражданки Спасеной Лилии Юрьевны на нарушение её конституционных прав статьёй 1062 Гражданского кодекса Российской Федерации» // СПС «КонсультантПлюс».
6. Определение Четвёртого кассационного суда общей юрисдикции от 1 марта 2022 года по делу № 88-5695/2022 // СПС «КонсультантПлюс».
7. Рыженков А.Я. Игра как юридический факт в гражданском праве // Юрист. 2022. № 7. С. 2–7.
8. Савельев А.И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. 2014. № 1. С. 127–150.
9. Федеральный закон от 29 декабря 2006 года № 244-ФЗ (ред. от 29.12.2025) «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации» // Собрание законодательства Российской Федерации. 2007. № 1 (1 ч.). Ст. 7.

The Right of Massively Multiplayer Online Game Users to Judicial Protection in the Context of Current Legal Regulation and Law Enforcement Practice

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 examines the problem of restricting the right to judicial protection of users of massively multiplayer online games, associated with the application of the provisions of Chapter 58 of the Civil Code of the Russian Federation on games and betting. Based on an analysis of the law enforcement practice of judicial bodies, the author concludes that courts do not provide a proper assessment of the relations arising from the use of online games and confine themselves to a mere verbal coincidence of categories, without analyzing their different meanings, groundlessly equating an online game with a gambling game. The positions of the Constitutional Court of the Russian Federation, the Supreme Court of the Russian Federation, and lower cassation instances, as well as doctrinal approaches of A. Ya. Ryzhenkov, V. O. Kalyatin, A. I. Saveliev, and B. M. Gongalo, are

considered in detail. Taking into account the legal regulation of gambling established by Federal Law No. 244-FZ, the author cannot agree with the equating of online games to gambling games, pointing out the inconsistency with the key legislative criteria of winning and the risky nature of the agreement. Based on the results of the conducted analysis, a temporary — at the level of clarifications of the Supreme Court of the Russian Federation — and a permanent — at the level of amending Chapter 58 of the Civil Code of the Russian Federation — ways of solving the identified problem are proposed.

For citation

Sherstobitov A.A. (2026) Pravo pol'zovateley mnogopol'zovatel'skikh onlayn-igr na sudebnuyu zashchitu v razreze deystviyushchego pravovogo regulirovaniya i pravoprimenitel'noy praktiki [The Right of Massively Multiplayer Online Game Users to Judicial Protection in the Context of Current Legal Regulation and Law Enforcement Practice]. *Voprosy rossiiskogo i mezhdunarodnogo prava* [Matters of Russian and International Law], 16 (4A), pp. 333-339. DOI: 10.34670/AR.2026.42.10.041

Keywords

Computer program, gambling game, video game, online game, judicial protection, judicial practice, license agreement, Article 1062 of the Civil Code of the Russian Federation.

References

1. Federal Law No. 244-FZ of December 29, 2006 (as amended on December 29, 2025) "On State Regulation of Activities Related to the Organization and Conduct of Gambling and on Amendments to Certain Legislative Acts of the Russian Federation". (2007). Collected Legislation of the Russian Federation, No. 1 (Part 1), Art. 7.
2. Gongalo, B. M. (Ed.). (2018). *Grazhdanskoe pravo* [Civil law] (Vol. 2). Statut.
3. Kalyatin, V. O. (2023). Problemy primeneniya stat'i 1062 Grazhdanskogo kodeksa Rossiyskoy Federatsii v sfere setevykh igr [Problems of applying Article 1062 of the Civil Code of the Russian Federation in the field of online games]. *Rossiyskaya yustitsiya*, 5, 35–39.
4. Ruling of the Constitutional Court of the Russian Federation No. 2480-O of October 29, 2020 "On refusal to accept for consideration the complaint of citizen L. Yu. Spasenaya on the violation of her constitutional rights by Article 1062 of the Civil Code of the Russian Federation". (2020). ConsultantPlus Legal Reference System.
5. Ruling of the Fourth Cassation Court of General Jurisdiction of March 1, 2022 in case No. 88-5695/2022. (2022). ConsultantPlus Legal Reference System.
6. Ruling of the Second Cassation Court of General Jurisdiction of April 25, 2023 in case No. 88-9206/2023. (2023). ConsultantPlus Legal Reference System.
7. Ruling of the Supreme Court of the Russian Federation No. 305-KG15-12154 of September 30, 2015 in case No. A40-91072/2014. (2015). ConsultantPlus Legal Reference System.
8. Ryzhenkov, A. Ya. (2022). Igra kak yuridicheskiy fakt v grazhdanskom prave [The game as a legal fact in civil law]. *Yurist*, 7, 2–7.
9. Saveliev, A. I. (2014). Pravovaya priroda virtual'nykh ob"ektov, priobretaemykh za real'nye den'gi v mnogopol'zovatel'skikh igrakh [The legal nature of virtual objects acquired for real money in multiplayer games]. *Vestnik grazhdanskogo prava*, 1, 127–150.