

УДК 347.78

DOI: 10.34670/AR.2026.50.53.048

Юридические предпосылки и способы правовой охраны пользовательского творчества

Сергиенко Владислав Игоревич

Магистр,
Московский государственный юридический
университет им. О.Е. Кутафина,
123242, Российская Федерация,
Москва, ул. Садовая-Кудринская, 9/1;
e-mail: sergienko-vlad-i@yandex.ru

Аннотация

В статье рассматриваются особенности правовой охраны пользовательского творчества в цифровой среде. Особое внимание уделяется мультимедийным продуктам и видеоиграм как сложным объектам интеллектуальной собственности, при использовании которых пользователь имеет возможность создавать самостоятельные охраняемые результаты интеллектуальной деятельности. В статье утверждается, что пользовательское творчество подлежит охране при наличии общих критериев охраноспособности: творческого характера и объективной формы выражения, позволяющей воспроизвести соответствующий результат. Автор проводит примеры возможных форм пользовательского творчества. В статье делаются выводы о том, что признание прав пользователей не нарушает исключительное право издателя на видеоигру, а требует поиска справедливого баланса экономических интересов издателей и пользователей. В качестве перспективного направления научных исследований рассматривается модель вознаграждения пользователей за использование их творчества.

Для цитирования в научных исследованиях

Сергиенко В.И. Юридические предпосылки и способы правовой охраны пользовательского творчества // Вопросы российского и международного права. 2026. Том 16. № 4А. С. 385-391. DOI: 10.34670/AR.2026.50.53.048

Ключевые слова

Пользовательское творчество, пользовательский контент, мультимедийный продукт, видеоигра, сложный объект интеллектуальной собственности, управление рисками, методология исследования.

Введение

Пользовательское творчество (*user-generated content, UGC*) можно определить как результаты интеллектуальной деятельности, созданные пользователями цифровой платформы с использованием инструментов, предоставленных разработчиком соответствующей платформы.

Пользовательское творчество создается в процессе взаимодействия пользователя с цифровой средой посредством различных программных инструментов, в связи с чем оно всегда технически и организационно связано с программой для ЭВМ, в которой воплощен соответствующий цифровой продукт.

Важно понимать, что пользовательское творчество нельзя отождествлять с пользовательской активностью. Так, например, обычное прохождение видеоигры или выбор стандартной опции интерфейса программы не образуют самостоятельного объекта правовой охраны. Совершенно иное с правовой точки зрения значение приобретает такая деятельность пользователя, при которой в пределах предоставленного разработчиками инструментария создаются творческие объекты. Такая деятельность может иметь визуальный, музыкальный, архитектурно-пространственный или комплексный характер.

Основная часть

На сегодня достаточно ярко пользовательское творчество проявляется в цифровом пространстве мультимедийных продуктов. Причина кроется в природе таких объектов. Мультимедийный продукт в доктрине рассматривается как выраженный в электронной форме объект авторских прав, включающий несколько охраняемых результатов интеллектуальной деятельности и функционирующий с использованием компьютерных устройств в процессе взаимодействия с пользователем [Котенко, 2014, с. 46]. Е. С. Гринь убедительно и обоснованно выделяет виртуальность и интерактивность как специальные признаки мультимедийного продукта. При этом интерактивность не сводится к возможности запустить или остановить воспроизведение. Она выражается в том, что объект полноценно функционирует только в процессе активного взаимодействия пользователя с ним [Гринь, 2025, с. 120]. Следовательно, мультимедийный продукт создает не только форму восприятия результата, но и среду, внутри которой возможны вариативные действия пользователя.

Такое свойство приобретает первостепенное значение для правовой квалификации пользовательского творчества. Например, в аудиовизуальном произведении последовательность изображений и звуков заранее определена авторами, пользователь лишь воспринимает уже созданное и завершенное произведение. В мультимедийном же продукте пользователь активно действует в виртуальной интерактивной среде, в которой разработчик лишь задает общие правила взаимодействия с цифровой средой, физику виртуального мира и интерфейсные решения. Однако конкретный результат взаимодействия пользователя с виртуальной интерактивной средой заранее не определен и не может быть определен разработчиком. Такой результат возникает в процессе принимаемых пользователями собственных оригинальных решений. В этом смысле мультимедийный продукт является не только объектом использования, но и пространством для собственной творческой деятельности.

Одним из наиболее ярких примеров мультимедийных продуктов, в которых пользовательское творчество получило широкое распространение, можно назвать видеоигры. В российском праве видеоигра не названа самостоятельным объектом интеллектуальных прав.

Тем не менее в доктрине традиционно сохраняется подход, согласно которому видеоигра относится к сложным объектам интеллектуальной собственности, а именно к мультимедийным продуктам [Рощенко, 2022, с. 226].

Концепция сложных объектов интеллектуальной собственности имеет на сегодняшний день основательную доктринальную проработку. Например, В. А. Дозорцев, анализируя фильм как многослойное произведение, акцентировал внимание на необходимость специального правового режима для комплексных результатов, включающих несколько самостоятельных творческих элементов [Дозорцев, 2023, с. 144]. В современной цивилистической доктрине эта идея развита через признаки унитарности, сложного содержания и многоуровневого творческого труда [Гринь, 2025, с. 50-51]. Видеоигра отвечает этим признакам, поскольку соединяет в себе программный код, графику, музыку, сценарий, персонажей, интерфейс, дизайн уровней, а также иные результаты творческой деятельности.

В то же время видеоигра, будучи разновидностью мультимедийных продуктов, имеет характерные особенности. Видеоигра всегда воплощена в нормативно-технической среде. В ней существуют правила, роли, санкции, дозволения и запреты. В. В. Архипов справедливо отмечает близость правил игры к нормативной среде, поскольку игра предполагает формализованную модель поведения, условия допустимости действий и последствия нарушения правил [Архипов, 2015, с. 220-224]. Для видеоигры эта особенность усиливается наличием исходного программного кода. Данный код не только описывает правило, но и технически и организационно обеспечивает его исполнение. Поэтому пользователь действует в пространстве, которое можно определить в качестве нормативного, виртуального и интерактивного. Несмотря на организационно-техническую связь с программой, такое пространство остается благоприятной почвой для пользовательского творчества.

Правовая охрана пользовательского творчества, как следует из системного анализа авторского права, возможна при соблюдении критериев охраноспособности объектов авторских прав. Российское авторское право охраняет произведения науки, литературы и искусства независимо от достоинств, назначения и способа их выражения. Единственными критериями охраноспособности доктрина по традиции называет творческий характер и объективную форму выражения.

Данные критерии применимы в том числе и к пользовательскому творчеству. Если результат создан творческим трудом пользователя, выражен в форме, позволяющей его воспроизвести, и не сводится лишь только к идее, методу или принципу, то нет достаточных оснований исключать его из сферы авторско-правовой охраны только потому, что такое творчество всегда технически связано с программной средой видеоигры. В научной литературе делается акцент на том, что охране всегда подлежит конкретная форма выражения, даже если за ней лежит определенная идея [Гринь, 2016, с. 21; Новоселова, 2017, с. 76].

Как было ранее указано, необходимо разграничивать обычную игровую активность и творческую деятельность внутри игры. Например, если пользователь просто «играет» в видеоигру, не преследуя какие-либо творческие цели, то оснований для возникновения авторских прав нет. Если же пользователь с помощью гибкого внутриигрового редактора создает оригинальный визуальный образ персонажа, формирует сложную композицию внешности, костюма или движений внутриигровых аватаров, такой результат может обладать творческим характером. Аналогичным образом охрану могут получать оригинальные проекты внутриигровых городов, жилищ и прочих виртуальных строений [Будник, Зверев, 2022, с. 136-137].

Сравнительно-правовая практика показывает, что цифровая внутриигровая среда предполагает охрану пользовательского творчества. Так, например, в деле *Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive, Inc.* Окружной суд Соединенных Штатов по округу Нью-Джерси провел грань между неохранными правилами игры и охраняемой формой выражения визуальных элементов. В другом деле *Nova Productions Ltd v. Mazooma Games Ltd* Апелляционный суд Англии и Уэльса также установил различие между идеями и конкретными объективными графическими выражениями.

Данные примеры подтверждают вывод о том, что в видеоигре охраняется не абстрактные идеи пользователей, а творчески выраженная их форма. Довольно наглядным для подтверждения данного вывода является дело *Hanagami v. Epic Games, Inc.*, связанное с использованием элементов хореографии во видеоигровых эмоциях персонажей в игре *Fortnite*. Апелляционный суд Девятого округа США указал, что охраняться может не отдельная поза, а творческий подбор и расположение элементов хореографического произведения. Такой подход применим к тем пользовательским объектам, которые создаются как результат творческого выбора и композиции.

К охраняемым результатам пользовательского творчества могут также относиться записи прямых трансляций или уникального игрового опыта (геймплея). Указанные записи могут включать в себя самостоятельный творческий вклад пользователя. Речь про, например, выбор маршрута и темпа прохождения, ракурса камеры, комментарии пользователя. В этих примерах видно, что видеоигра представляет собой «материал» или среду, а пользователь становится организатором самостоятельной аудиовизуальной репрезентации.

Сходная логика применима к стилизации внутриигрового профиля или аккаунта. Е. С. Гринь предлагает разграничивать правовой режим аккаунта и размещаемого на нем контента, поскольку контент может быть самостоятельным охраняемым результатом [Гринь, 2025, с. 160]. Цифровые профили и аккаунты могут включать контент, визуальную составляющую, цифровые активы и иные элементы, имеющие имущественное значение [Тясто, 2021].

Признание пользовательского творчества не может рассматриваться как ограничение исключительного права издателя на видеоигру. Исключительное право издателя охватывает лишь тот объект, который был создан творческим трудом работников студии-разработчика или привлеченных сторонних авторов. Такая модель обеспечивает концентрацию имущественных прав у организатора создания видеоигры. Она необходима для коммерциализации продукта и защиты созданного продукта от студий-конкурентов. Однако из нее не следует, что всякий последующий производный творческий результат пользователя должен поглощаться правом издателя.

Многие современные видеоигры не представляют собой интерактивное кино. Они ближе к модели своеобразной «песочницы». Разработчики задают базовые законы виртуального мира, но значительная часть его наполнения формируется самими пользователями. Например, в таких проектах как *Minecraft*, *Roblox*, *The Sims*, *Fortnite Creative* коммерческая ценность внутриигровой среды во многом зависит от того, насколько пользователи готовы создавать новые карты, предметы или игровые режимы.

В этой парадигме у издателя нет экономического интереса подавлять интеллектуальные права пользователей. Напротив, признание и стимулирование пользовательского творчества способно стать эффективной моделью коммерциализации. Оно продлевает жизненный цикл видеоигр и снижает издержки разработчиков на постоянное производство нового контента. В сфере технологий виртуальной и дополненной реальности также отмечается необходимость

специальных подходов к охране результатов, создаваемых в новых цифровых средах [Рузакова,Гринь,2020].

Одним из ключевых является вопрос соотношения экономических интересов издателя и пользователя. Если за пользователем признаются интеллектуальные права на созданный им охраняемый результат интеллектуальной деятельности, включая исключительное право, то возникает вопрос о вознаграждении при использовании этого результата другими лицами, в том числе самим разработчиком. Представляется, что для решения данного вопроса возможны разные модели. Первая модель состоит в сохранении за пользователем права авторства при предоставлении издателю безвозмездной лицензии. Она удобна для платформы, но «лишает» право пользователя экономического выражения. Вторая модель предполагает ограниченную лицензию в пользу издателя только для технического функционирования игры и обеспечения доступа к данному контенту других игроков. Третья модель может строиться на выплате пользователю роялти при использовании его творчества.

Последняя модель представляется наиболее перспективной для развитых UGC-экосистем. Вознаграждение может выплачиваться в денежной форме, в виде доли от продаж пользовательского объекта или, например, через внутриигровую валюту или иное внутриигровое имущество. Такое имущество обладает экономической ценностью и может рассматриваться как объект гражданско-правового интереса. В доктрине обсуждается включение цифровых активов и NFT-активов в систему объектов гражданских прав, что подтверждает общий поворот цивилистики к признанию имущественной ценности цифровых объектов [Новоселова,Полежаев,2023]. Поэтому роялти, выраженное, например, во внутриигровом имуществе, может рассматриваться как одна из эффективных моделей достижения баланса интересов издателей и пользователей.

Современные видеоигры распространяются преимущественно на основании пользовательских соглашений по модели упрощенных лицензий. Такие соглашения, как правило, являются разновидностью договора присоединения. Пользователь не участвует в согласовании условий такого договора и фактически имеет возможность лишь принять или отказаться от заранее предложенной издателем модели распределения прав. Поэтому условия о переходе исключительных прав от пользователя к издателю или о безвозмездном использовании издателем пользовательского творчества, на мой взгляд, является примером злоупотребления правом со стороны издателей.

Заключение

Таким образом, на основании проведенного анализа можно прийти к следующим выводам:

- 1) пользовательское творчество следует понимать как самостоятельный творческий результат, создаваемый пользователем в цифровой среде и выраженный в воспроизводимой объективной форме;
- 2) благоприятной средой для его возникновения являются мультимедийные продукты, прежде всего видеоигры;
- 3) охрана пользовательского творчества возможна только при условии соблюдения критериев охраноспособности;
- 4) признание пользовательского творчества не «обременяет» исключительное право издателя на видеоигру как сложный объект интеллектуальной собственности;
- 5) экономически оправданной представляется модель, при которой издатель сохраняет

контроль над видеоигрой, а пользователь получает охрану и вознаграждение за самостоятельный творческий вклад в развитие данной видеоигры.

Дальнейшее развитие науки по данному направлению может быть связано с дальнейшей разработкой критериев разграничения обычной игровой активности и пользовательского творчества, с определением пределов «притязаний» издателя на пользовательский контент, а также с разработкой различных моделей вознаграждения пользователей за их творческий вклад в развитие видеоигровых продуктов. Особого внимания требует проблема абсолютного доминирования конструкции договоров присоединения при предоставлении лицензий на видеоигры.

Библиография

1. Архипов В. В. Правила игры как нормативная система, или Что общего между юриспруденцией и гейм-дизайном // Логос. 2015. Т. 25. № 1 (103). С. 214–225.
2. Будник Р. А., Зверев М. О. Интеллектуальные права геймеров // Закон. 2022. № 7. С. 126–147.
3. Гринь Е. С. Концепция сложных объектов интеллектуальных прав: дис. ... д-ра юрид. наук : 5.1.3 / Гринь Елена Сергеевна. М., 2025. 354 с.
4. Гринь Е. С. Правовая охрана авторских прав: учебное пособие для магистров. М. : Проспект, 2016. 112 с.
5. Дозорцев В. А. Интеллектуальные права: Понятие. Система. Задачи кодификации: сборник статей / Исслед. центр частного права им. С. С. Алексеева при Президенте РФ. 2-е изд. М. : Статут, 2023. 416 с.
6. Котенко Е. С. Авторские права на мультимедийный продукт: монография. М. : Проспект, 2014. 128 с.
7. Новоселова Л. А., Полежаев О. А. NFT активы в системе объектов гражданских прав: постановка проблемы // Журнал Суда по интеллектуальным правам. 2023. № 4 (42). С. 11–17.
8. Право интеллектуальной собственности. Т. 2. Авторское право: учебник / под общ. ред. Л. А. Новоселовой. М. : Статут, 2017. 367 с.
9. Рощенко С. В. Видеоигра как объект авторских прав в эпоху развития цифровых технологий // Вестник Университета имени О. Е. Кутафина (МГЮА). 2022. № 4. С. 223–229.
10. Рузакова О. А., Гринь Е. С. Вопросы защиты интеллектуальной собственности в области технологий виртуальной и дополненной реальности (VR, AR) // Вестник Пермского университета. Юридические науки. 2020. № 49. С. 502–523.
11. Тясто Ю. А. Правовая защита цифровых активов: страница социальной сети // Журнал Суда по интеллектуальным правам. 2021. № 3 (33). С. 84–101.

Legal Prerequisites and Methods of Legal Protection of User-Generated Creativity

Vladislav I. Sergienko

Master's Degree Holder,
Kutafin Moscow State Law University,
123242, 9/1, Sadovaya-Kudrinskaya str., Moscow, Russian Federation;
e-mail: sergienko-vlad-i@yandex.ru

Abstract

The article examines the features of legal protection of user-generated creativity in the digital environment. Particular attention is paid to multimedia products and video games as complex objects of intellectual property, in the use of which the user has the opportunity to create independent protectable results of intellectual activity. The article asserts that user-generated creativity is subject to protection provided the general criteria of protectability are met: a creative nature and an objective

Sergienko V.I.

form of expression that allows the corresponding result to be reproduced. The author provides examples of possible forms of user-generated creativity. The article concludes that the recognition of users' rights does not violate the exclusive right of the publisher to the video game but requires a search for a fair balance of the economic interests of publishers and users. A model of remunerating users for the use of their creativity is considered as a promising direction for scientific research.

For citation

Sergienko V.I. (2026) Yuridicheskie predposylki i sposoby pravovoy okhrany pol'zovatel'sko go tvorchestva [Legal Prerequisites and Methods of Legal Protection of User-Generated Creativity]. *Voprosy rossiiskogo i mezhdunarodnogo prava* [Matters of Russian and International Law], 16 (4A), pp. 385-391. DOI: 10.34670/AR.2026.50.53.048

Keywords

User-generated creativity, user-generated content, multimedia product, video game, complex object of intellectual property, risk management, research methodology.

References

1. Arkhipov, V. V. (2015). Pravila igry kak normativnaya sistema, ili Chto obshchego mezhdru yurisprudentsiey i geym-dizaynom [The rules of the game as a normative system, or What jurisprudence and game design have in common]. *Logos*, 25(103), 214-225.
2. Budnik, R. A., & Zverev, M. O. (2022). Intellektual'nye prava geymerov [Intellectual rights of gamers]. *Zakon*, (7), 126-147.
3. Grin, E. S. (2016). Pravovaya okhrana avtorskikh prav [Legal protection of copyright]. Prospekt.
4. Grin, E. S. (2025). Kontseptsiya slozhnykh ob"ektov intellektual'nykh prav [The concept of complex objects of intellectual rights] (Doctoral dissertation). Kutafin Moscow State Law University.
5. Dozortsev, V. A. (2023). Intellektual'nye prava: Ponyatie. Sistema. Zadachi kodifikatsii [Intellectual rights: Concept, system, and tasks of codification] (2nd ed.). Statut.
6. Kotenko, E. S. (2014). Avtorskie prava na mul'timediynny produkt [Copyright in a multimedia product]. Prospekt.
7. Novoselova, L. A. (Ed.). (2017). Pravo intellektual'noy sobstvennosti. T. 2. Avtorskoe pravo [Intellectual property law. Vol. 2. Copyright]. Statut.
8. Novoselova, L. A., & Polezhaev, O. A. (2023). NFT aktivy v sisteme ob"ektov grazhdanskikh prav: postanovka problemy [NFT assets in the system of objects of civil rights: Framing the problem]. *Journal of the Intellectual Property Court*, (4), 11-17.
9. Roshchenko, S. V. (2022). Videoigra kak ob"ekt avtorskikh prav v epokhu razvitiya tsifrovyykh tekhnologiy [Video game as an object of copyright in the era of digital technology development]. *Bulletin of Kutafin Moscow State Law University (MSAL)*, (4), 223-229.
10. Ruzakova, O. A., & Grin, E. S. (2020). Voprosy zashchity intellektual'noy sobstvennosti v oblasti tekhnologiy virtual'noy i dopolnennoy real'nosti (VR, AR) [Issues of intellectual property protection in the field of virtual and augmented reality technologies (VR, AR)]. *Perm University Herald. Juridical Sciences*, (49), 502-523.
11. Tyasto, Yu. A. (2021). Pravovaya zashchita tsifrovyykh aktivov: stranitsa sotsial'noy seti [Legal protection of digital assets: A social network page]. *Journal of the Intellectual Property Court*, (3), 84-101.