

УДК 347.78

DOI: 10.34670/AR.2026.56.58.022

**К вопросу о соотношении институтов игры и права
применительно к видеоигре как объекту интеллектуальной
собственности**

Сергиенко Владислав Игоревич

Магистр,
программа «Интеллектуальные
права и право новых технологий»,
Московский государственный
юридический университет им. О.Е. Кутафина,
123242, Российская Федерация, Москва, ул. Садовая-Кудринская, 9, стр. 1;
e-mail: sergienko-vlad-i@yandex.ru

Аннотация

В статье исследуется вопрос соотношения игры и права как двух нормативно организованных форм человеческой деятельности. Автор обосновывает тезис, что игра не тождественна праву, но обладает структурным и функциональным сходством с ним. На этой основе анализируется видеоигра как объект интеллектуальной собственности. Делается вывод, что видеоигра представляет собой мультимедийный продукт, то есть сложный объект интеллектуальной собственности, неразрывно связанный с программой для ЭВМ. Особое внимание уделяется исходному коду как организационно-технической форме закрепления внутриигровых правил. Обосновывается, что программный код способен не только предписывать допустимое поведение внутри игрового пространства, но и заранее исключать потенциальные нарушения правил, что открывает новую плоскость изучения соотношения институтов игры и права в контексте общей направленности цивилистики на цифровизацию гражданско-правовых отношений.

Для цитирования в научных исследованиях

Сергиенко В.И. К вопросу о соотношении институтов игры и права применительно к видеоигре как объекту интеллектуальной собственности // Вопросы российского и международного права. 2026. Том 16. № 5А. С. 168-173. DOI: 10.34670/AR.2026.56.58.022

Ключевые слова

Игра, право, видеоигра, интеллектуальная собственность, мультимедийный продукт, программа для ЭВМ, цифровизация, методология исследования.

Введение

Российское право не оперирует универсальным понятием «игра». В нем выделяются лишь отдельные ее разновидности – например, игры и пари. Поэтому исследование, определенное темой настоящей статьи, требует применения более широкого доктринального подхода.

Игру можно определить как особую форму человеческой деятельности, осуществляемую в условно обособленном пространстве. Игра всегда основана на существующих в ее пространстве правилах, ролях, целях, неопределенности результата и признания значения этого результата самими «игроками». Такой подход позволяет порассуждать о том, что правила игры образуют нормативную систему, сопоставимую по своей структуре с юридической нормой [Архипов, 2015, с. 220].

Необходимо сразу определить, что смысловое значение игры шире досуга. Через игру человек осваивает порядок, процедуры, санкции и границы допустимого поведения. В образовательной литературе справедливо отмечается, что игра включает в себя замысел, правила, участников, цели, содержание и результат, а потому игра может выступать способом усвоения сложных моделей поведения [Катержина, Собашко, Жбанов, 2022, с. 152]. Для права это имеет методологическое значение. Правовая реальность также существует не в качестве законодательных текстовых предписаний, а как пространство для практической их реализации. Человек должен знать норму, верно ее толковать, понимать последствия ее нарушения и соотносить свой частный интерес с интересом иных лиц, а также с публичным интересом. В этом смысле игра является условной «лабораторией» нормативности, а право – ее социально обязательной формой.

Основная часть

Философско-правовая мысль подтверждает данный вывод. И. А. Исаев, исследуя технологии власти, утверждает, что право формирует нормативную среду существования, в которой поведение приобретает допустимый либо недопустимый характер [Исаев, 2019, с. 19]. С. В. Липень также указывает, что государственная власть определяет «правила игры», устанавливая правовой статус субъектов, обязательные требования и процедуры [Липень, 2020, с. 14]. Игра строится схожим образом: она не уничтожает свободу участников, но помещает ее в систему координат. Участники игры свободны выбирать ход, но не вправе изменять логику игры. Близкую функцию выполняет мысленное моделирование в теориях справедливости. Пример А. Сена в иллюстрации о трех детях и флейте показывает, что искусственно выделенная ситуация позволяет обнаружить конкурирующие основания справедливого решения [Сен, 2016, с. 49-52].

Таким образом, можно выделить по меньшей мере четыре плоскости соотношения игры и права. Первая заключается в наличии смоделированной среды. Праву свойственно «транслировать» вариативность социальной жизни в юридические составы, правовые статусы и процессуальные процедуры. Функциональное назначение игры аналогично. Вторая плоскость соотношения видится в свойстве нормативности. По мысли Н. Лумана, правовая система воспроизводит себя через юридические коммуникации, разделяя юридически значимое от юридически безразличного [Алексенко, 2011, с. 74]. Игра также разграничивает допустимые действия от действий, разрушающих саму логику и базовые принципы игры. Третья точка соприкосновения – это ролевой статус участников. Судья, истец и ответчик по своему

функциональному назначению сопоставимы, соответственно, с арбитром и игроками, например, футбольной команды. Их поведение приобретает смысл только внутри конкретной процедуры судебного процесса или футбольного матча. Четвертая общая черта игры и права – санкции за нарушения правил. В игре нарушение правил может повлечь потерю очков, удаление, дисквалификацию. В праве последствия серьезнее, поскольку несоблюдение нормы, как правило, влечет за собой юридическую ответственность.

При этом право не должно приравниваться к игре. Л. И. Глухарева справедливо отмечает, что право не является игровой формой деятельности, поскольку затрагивает фундаментальные стороны общественной жизни [Глухарева, 2016, с. 13-14]. Игра допускает условность и относительную отстраненность, абстракцию. Право, в свою очередь, претендует на общеобязательность, формальную определенность и чувствительность возможных последствий его несоблюдения. Там, где игровое начало подменяет правовую сущность, возникает не социально полезная геймификация, а имитация законности. Вместе с этим, продуктивное использование игровых механик возможно в реальной жизни и активно применяется. Так, примеры геймификации образовательного процесса демонстрирует, что игровая форма повышает вовлеченность при сохранении социально-полезных учебных целей [Катержина, Собашко, Жбанов, 2022]. Аналогичный вывод подтверждается исследованием, проведенным на базе Кочинского университета науки и технологий, в рамках которого были сформулированы выводы о том, что игровые приемы усиливают вовлеченность пользователей к процессу обучения [Joy, 2018].

Переходя к ключевой части проведенного исследования необходимо вкратце пояснить, почему именно видеоигры становятся интересным объектом для юридического анализа.

Современная видеоигра представляет собой не только развлекательный продукт, но и искусственно сконструированную нормативную среду. Ее правила закреплены одновременно в тексте пользовательского соглашения, интерфейсе, визуальном исполнении, а также в программном коде. В российском праве видеоигра квалифицируется как мультимедийный продукт, то есть разновидность сложного объекта интеллектуальной собственности.

Е. С. Гринь утверждает, что сложный объект является единым творческим продуктом, включающим разнородные охраняемые результаты интеллектуальной деятельности и возникающим в результате многоуровневого творческого труда [Гринь, 2025, с. 10]. Для мультимедийного продукта ключевыми квалифицирующими признаками выступают виртуальность, интерактивность и связь с программой для ЭВМ. При этом интерактивность раскрывается через активное взаимодействие пользователя с продуктом, включая, например, самостоятельный выбор маршрута в компьютерной игре [Гринь, 2025, с. 114].

Переходя к особенностям «цифровой» нормативной среды видеоигры, необходимо несколько слов сказать о правовом статусе современной видеоигры. Существуют примеры определения видеоигры как программы для ЭВМ, аудиовизуального произведения, кинематографического произведения.

Не вызывает сомнений, что сведение видеоигры только лишь к программе обедняет ее правовую природу и существенно сужает возможности судебной защиты. Современная игра включает в себя сценарий, графику, музыку, дизайн персонажей, интерфейс и иные охраняемые элементы. Поэтому более точной является сложноструктурная модель: на первом уровне возникают права на отдельные элементы, входящие в состав видеоигры, а на втором уровне возникают права на видеоигру как единое целое. Доктрина относит к авторам видеоигры как единого объекта сценариста, художника, программиста и композитора, если музыка создана

специально для данной видеоигры.

Одна из ключевых особенностей видеоигры состоит в том, что ее нормативность всегда технически воплощена в программе для ЭВМ. Программа для ЭВМ включает в себя исходный и объектный код. Исходный код выражает систему команд в форме, доступной разработчикам. Объектный код, в свою очередь, обеспечивает исполнение этих команд посредством ЭВМ. Для самого игрока код выступает не текстом, а архитектурой возможного и допустимого поведения. Данный код определяет, куда игровой персонаж может перемещаться, какие виртуальные предметы доступны для использования, как начисляются очки и какие действия в принципе возможны или невозможны во внутриигровой среде.

В этом смысле видеоигра демонстрирует пример радикального усиления свойства нормативности. Классическое право в определенном смысле является «мягче» программы. Закон запрещает правонарушение, но он функционально не способен физически предупредить его возникновение. Программный код, напротив, может заранее «перекрыть» недопустимый ход. Л. Лессиг справедливо рассматривает код как самостоятельный регулятор киберпространства, способный задавать условия поведения не менее эффективно, чем юридическая норма [Lessig, 1999].

Из этого следует, что исследование видеоигр открывает новую плоскость соотношения игры и права. В классической игре правило может быть нарушено, а затем применена санкция. В видеоигре часть нарушений организационно-технически невозможна, потому что они не предусмотрены или запрещены кодом. Если игрок не может пройти сквозь стену, взять чужой предмет вне заданного сценария или изменить результат матча, то запрет реализуется не через последующее наказание, а через предварительное технический барьер.

Справедливости ради необходимо отметить, что и в случае с видеоигрой нет абсолютного и непреодолимого контроля над внутриигровой средой. В цифровой среде возможны взлом, использование читов, модификация файлов, эксплуатация программных ошибок. Это демонстрирует, что даже строгая программная нормативность не всегда справляется с человеческим стремлением выйти за пределы системы.

Заключение

Таким образом, в рамках проведенного исследования, можно подвести следующие итоги:

- 1) игра и право соотносятся как две нормативные формы организации социального поведения.
- 2) право, не являясь игрой, использует сходные структурные элементы и аналогичные функциональные методы воздействия на субъектов.
- 3) видеоигра, будучи мультимедийным продуктом, делает сходство игры и права предельно наглядным, поскольку включает в себя технически организованную систему правил.
- 4) программный код видеоигры не только выражает творческий замысел разработчиков, но и задает координаты допустимого поведения.

Дальнейшие исследования в данной сфере могут быть направлены на анализ того, как тенденция цифровизации права в целом воспроизводит модель технической организации общества. Например, смарт-контракты, NFT и иные программируемые правовые инструменты стремятся достичь той же стабильности нормативного регулирования, которую программа для ЭВМ обеспечивает внутри видеоигры. Поэтому, возможно, изучение видеоигр как объектов интеллектуальной собственности одновременно становится исследованием будущей

архитектуры права.

Библиография

1. Алексенко А.В. Самоописание правовой системы в социологии права Н. Лумана: юриспруденция как часть правовой системы // Труды Института государства и права РАН. 2011. № 5. С. 74–85.
2. 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.
3. Глухарева Л.И. Игра в праве как фактор правового нигилизма в России // Вестник РГГУ. Серия «Экономика. Управление. Право». 2016. № 1 (3). С. 11–19.
4. Гринь Е.С. Концепция сложных объектов интеллектуальных прав: дис. ... д-ра юрид. наук: 5.1.3. М., 2025. 354 с.
5. Исаев И.А. От правления к управлению: технологии власти // Lex Russica. 2019. № 9 (154). С. 19–42.
6. Катержина С.Ф., Собашко Ю.А., Жбанов Е.А. Об опыте использования геймификации в высшем образовании на примере преподавания математических дисциплин // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2022. Т. 28. № 3. С. 151–157.
7. Липень С.В. Сетевая парадигма и современное государство в юридических исследованиях начала XXI в. // Актуальные проблемы российского права. 2020. Т. 15. № 10. С. 11–19.
8. Сен А. Идея справедливости / пер. с англ. Д. Кралечкина. М.: Издательство Института Гайдара, 2016. 520 с.
9. Joy M.M. Gamification: Impact on learning and development with special reference to Deloitte Leadership Academy // Conference Proceedings of 2nd International conference on HRD (ICHRD '18), Cochin University of Science and Technology, Cochin, India, 2018. 8 p.
10. Lessig L. Code and Other Laws of Cyberspace. Basic Books, 1999. 320 p

On the Question of the Correlation Between the Institutions of Play and Law in Relation to a Video Game as an Object of Intellectual Property

Vladislav I. Sergienko

Master's Degree Holder,
Program "Intellectual Rights and Law of New Technologies",
Kutafin Moscow State Law University,
123242, 9, bldg. 1, Sadovaya-Kudrinskaya str., Moscow, Russian Federation;
e-mail: sergienko-vlad-i@yandex.ru

Abstract

The article examines the question of the correlation between play and law as two normatively organized forms of human activity. The author substantiates the thesis that play is not identical to law, but possesses structural and functional similarity with it. On this basis, a video game is analyzed as an object of intellectual property. It is concluded that a video game represents a multimedia product, i.e., a complex object of intellectual property, inseparably linked with a computer program. Particular attention is paid to the source code as an organizational and technical form of consolidating in-game rules. It is substantiated that the program code is capable not only of prescribing permissible behavior within the game space, but also of preemptively excluding potential rule violations, which opens up a new plane for studying the correlation between the institutions of play and law in the context of the general orientation of civil law science towards the digitalization of civil law relations.

For citation

Sergienko V.I. (2026) K voprosu o sootnoshenii institutov igry i prava primenitel'no k videoigre kak ob'ektu intellektual'noy sobstvennosti [On the Question of the Correlation Between the Institutions of Play and Law in Relation to a Video Game as an Object of Intellectual Property]. *Voprosy rossiiskogo i mezhdunarodnogo prava* [Matters of Russian and International Law], 16 (5A), pp. 168-173. DOI: 10.34670/AR.2026.56.58.022

Keywords

Play, law, video game, intellectual property, multimedia product, computer program, digitalization, research methodology.

References

1. Aleksenko, A. V. (2011). Samoopisanie pravovoy sistemy v sotsiologii prava N. Luhmana: yurisprudentsiya kak chast' pravovoy sistemy [Self-description of the legal system in N. Luhmann's sociology of law: Jurisprudence as part of the legal system]. *Trudy Instituta gosudarstva i prava RAN* [Proceedings of the Institute of State and Law of the Russian Academy of Sciences], 5, 74–85.
2. 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(1), 214–225.
3. Glukhareva, L. I. (2016). Igra v prave kak faktor pravovogo nigelizma v Rossii [Game in law as a factor of legal nihilism in Russia]. *Vestnik RGGU. Seriya "Ekonomika. Upravlenie. Pravo"* [Russian State University for the Humanities Bulletin. Series "Economics. Management. Law"], 1(3), 11–19.
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. Isaev, I. A. (2019). Ot pravleniya k upravleniyu: tekhnologii vlasti [From rule to governance: Technologies of power]. *Lex Russica*, 9(154), 19–42.
6. Joy, M. M. (2018). Gamification: Impact on learning and development with special reference to Deloitte Leadership Academy. In *Conference Proceedings of the 2nd International Conference on HRD (ICHRD '18)*. Cochin University of Science and Technology.
7. Katerzhina, S. F., Sobashko, Yu. A., & Zhbanov, E. A. (2022). Ob opyte ispol'zovaniya geymifikatsii v vysshem obrazovanii na primere prepodavaniya matematicheskikh distsiplin [On the experience of using gamification in higher education: The case of teaching mathematical disciplines]. *Vestnik Kostromskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Pedagogika. Psikhologiya. Sotsiokinetika* [Kostroma State University Bulletin. Series: Pedagogy. Psychology. Sociokinetics], 28(3), 151–157.
8. Lessig, L. (1999). *Code and other laws of cyberspace*. Basic Books.
9. Lipen, S. V. (2020). Setevaya paradigma i sovremennoe gosudarstvo v yuridicheskikh issledovaniyakh nachala XXI v. [The network paradigm and the modern state in legal studies of the early twenty-first century]. *Aktual'nye problemy rossiyskogo prava* [Actual Problems of Russian Law], 15(10), 11–19.
10. Sen, A. (2016). *Ideya spravedlivosti* [The idea of justice] (D. Kralechkin, Trans.). Gaidar Institute Publishing House.