Дата поступления рукописи в редакцию: 22.05.2026 г. DOI: 10.24412/2782-3830-2026-7-269-274
Дата принятия рукописи в печать: 13.07.2026 г.

ШОМАХОВ Аслан Русланович,
студент 1 курса аспирантуры
Финансового университета при Правительства РФ,
e-mail: Shomahov3107@mail.ru

СУБЪЕКТЫ ПРАВ НА ВИДЕОИГРУ КАК СЛОЖНЫЙ ОБЪЕКТ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ПРАВ

Аннотация. *В статье проводится комплексный доктринально-правовой анализ субъектного состава интеллектуальных прав на видеоигры (компьютерные игры) в контексте их признания и охраны в качестве сложных объектов интеллектуальных прав и мультимедийных продуктов. Стремительный рост игровой индустрии и ее интеграция в ключевые секторы цифровой экономики, включая развитие технологий искусственного интеллекта, обусловливают неэффективность традиционных подходов, сводящих видеоигру исключительно к программе для ЭВМ. На основе анализа актуального российского законодательства, судебной практики и передовых цивилистических исследований обосновывается квалификация видеоигры как мультимедийного продукта, представляющего собой разновидность сложного объекта. В работе подробно рассматривается сложноструктурная модель интеллектуальных прав, предполагающая разграничение прав первого уровня (на отдельные компоненты) и второго уровня (на объект в целом). В рамках исследования субъектного состава детально анализируется правовой статус авторов отдельных творческих компонентов (программистов, сценаристов, художников, композиторов, актеров озвучивания и захвата движений) и раскрывается концепция «сборного» авторства в отношении видеоигры как единого целого. Отдельное внимание уделяется фигуре организатора создания сложного объекта (разработчика, издателя), приобретающего исключительное право по производному основанию, и критически сопоставляется отечественная модель регулирования с зарубежным опытом США, Великобритании и стран СНГ. Наконец, исследуется специфика правового режима пользовательского контента и модификаций (моддинга), а также барьеры, создаваемые лицензионными соглашениями. По результатам исследования сформулированы предложения по совершенствованию четвертой части Гражданского кодекса Российской Федерации.*

Ключевые слова: *видеоигры, компьютерные игры, сложные объекты, мультимедийный продукт, субъекты интеллектуальных прав, сборное авторство, организатор создания, исключительное право, пользовательский контент, Гражданский кодекс РФ.*

SHOMAKHOV Aslan Ruslanovich,
1st year postgraduate student at the Financial University
under the Government of the Russian Federation

SUBJECTS OF VIDEO GAME RIGHTS AS A COMPLEX OBJECT OF INTELLECTUAL RIGHTS

Annotation. *The article provides a comprehensive doctrinal and legal analysis of the subject matter of intellectual rights to video games (computer games) in the context of their recognition and protection as complex objects of intellectual rights and multimedia products. The rapid growth of the gaming industry and its integration into key sectors of the digital economy, including the development of artificial intelligence technologies, lead to the inefficiency of traditional approaches that reduce video games exclusively to computer software. Based on the analysis of current Russian legislation, judicial practice and advanced civil studies, the qualification of a video game as a multimedia product, which is a kind of complex object, is substantiated. The paper considers in detail the complex-structured model of intellectual property rights, which assumes the differentiation of first-level rights (to individual components) and second-level rights (to the object as a whole). As part of the research of the subject composition, the legal status of the authors of individual creative components (programmers, programmers, artists, composers, voice actors and motion capture actors) is analyzed in detail and the concept of "collective" authorship in relation to a video game as a whole*

is revealed. Special attention is paid to the figure of the organizer of the creation of a complex object (developer, publisher), who acquires the exclusive right on a derivative basis, and the domestic regulatory model is critically compared with the foreign experience of the USA, Great Britain and the CIS countries. Finally, the specifics of the legal regime of user content and modifications (modding), as well as the barriers created by licensing agreements, are investigated. Based on the results of the study, proposals have been formulated to improve the fourth part of the Civil Code of the Russian Federation.

Key words: *video games, computer games, complex objects, multimedia product, subjects of intellectual rights, collective authorship, organizer of creation, exclusive right, user content, Civil Code of the Russian Federation.*

Определение понятия сложного объекта интеллектуальных прав является значимым вопросом отечественной юридической науки, отражающим необходимость адекватного правового регулирования комплексных результатов творческой деятельности, существенно отличающихся по своей структуре от традиционных объектов авторского права [1, с. 2]. Исторические предпосылки формирования этой категории восходят к советской цивилистике середины двадцатого века, когда правоведы обратили внимание на коллективную природу кинофильмов и театральных постановок, не сводимую к простой сумме составляющих их элементов [1, с. 2]. М. В. Гордон указывал, что кинофильм представляет собой результат сложного взаимодействия значительного коллектива, выходящий за пределы простого соединения отдельных произведений [1, с. 2; 4, с. 24]. Развивая эти идеи, В. А. Дозорцев сформулировал полноценную концепцию сложных объектов, появление которых стало прямым следствием научно-технического прогресса и потребовало участия координатора, аккумулирующего права участников коллективного творчества [1, с. 2; 4, с. 25–26]. Законодательное закрепление этой доктрины в статье 1240 Гражданского кодекса Российской Федерации в 2008 году стало важным шагом для упорядочения гражданского оборота и коммерциализации таких результатов [4, с. 4, 22]. В современных условиях, характеризующихся формированием креативных индустрий и внедрением сквозных цифровых технологий, значение этой категории существенно возрастает, поскольку она выступает нормативным условием обеспечения технологического лидерства и правовой определенности в сфере креативной экономики [4, с. 3].

Длительное время в российской судебной практике и правовой доктрине господствовал подход, согласно которому видеоигры квалифицировались исключительно в качестве программ для ЭВМ [1, с. 3; 7, с. 46]. Визуальные, графические, текстовые и звуковые элементы в рамках такого подхода признавались лишь аудиовизуальными отображениями, порождаемыми программным кодом, а не самостоятельными результатами интеллектуальной деятельности [1, с. 3]. Однако в условиях современного этапа развития игровой индустрии, характеризующегося высокой сложностью и оригинальностью всех компонентов видеоигры, подобная интерпретация полностью теряет актуальность [1, с. 3]. Как справедливо отмечает А. Д. Махмудова, сведение видеоигры только к программному коду приводит к игнорированию прав авторов иных произведений, интегрированных в игру, и фактически исключает их из системы правовой охраны [1, с. 3; 3, с. 43]. Более того, современные видеоигры превратились в самостоятельные технологические платформы, имеющие важнейшее значение для развития и тестирования технологий искусственного интеллекта, что подтверждается обучением нейросетей на базе игр StarCraft II и Dota 2 [6, с. 101–103]. В связи с этим в современной цивилистике сформировался устойчивый консенсус относительно того, что, как правило, видеоигру необходимо квалифицировать как сложный объект интеллектуальных прав, а именно его разновидность — мультимедийный продукт [1, с. 3; 6, с. 101; 7, с. 46].

Квалификация видеоигры в качестве мультимедийного продукта, как правило, в полной мере соответствует сущностным признакам сложных объектов, сформулированным в доктрине: множественности результатов интеллектуальной деятельности, их разнородности и целостности формы [1, с. 2; 4, с. 115]. Мультимедийный продукт представляет собой выраженный в электронной (цифровой) форме объект, который объединяет несколько разнородных произведений и функционирует в процессе интерактивного взаимодействия с пользователем [1, с. 3; 3, с. 44]. Именно признак интерактивности является конституирующим для мультимедийных продуктов, отличая их от аудиовизуальных произведений, где последовательность кадров строго предопределена [3, с. 44–45]. Попытки квалифицировать видеоигры в качестве баз данных или простых составных произведений признаются несостоятельными, поскольку база данных охраняется лишь в части творческого составительства и подбора материалов, тогда как видеоигра представляет собой единое художественное целое, разрушающееся при изъятии отдельных компонентов

[1, с. 3; 3, с. 43; 4, с. 144]. Как доказано в исследовании Е. С. Гринь, база данных не отвечает признакам унитарности и многоуровневого творчества, в силу чего ее отнесение к категории сложных объектов в статье 1240 ГК РФ является доктринальной ошибкой, в то время как видеоигры должны занимать центральное место среди мультимедийных продуктов [4, с. 14, 144].

Специфика правовой природы видеоигры как мультимедийного продукта обусловливает применение сложноструктурной модели интеллектуальных прав, концептуально обоснованной в цивилистической науке [4, с. 12, 168]. Сущность данной модели заключается в четком разграничении прав на два уровня, соответствующих многоуровневому характеру творческого труда при создании сложного объекта [4, с. 11, 168]. На первом уровне права возникают у авторов отдельных охраняемых результатов интеллектуальной деятельности, вошедших в содержание сложного объекта (права первого уровня) [4, с. 12, 178]. На втором уровне права возникают на сложный объект в целом как на единый целостный результат творческого синтеза (права второго уровня) [4, с. 12, 178]. Такая модель позволяет сбалансировать интересы создателей индивидуальных компонентов, сохраняющих авторство на свои произведения, и организатора сложного объекта, приобретающего исключительное право на единый продукт по производному основанию для обеспечения его стабильного коммерческого оборота [4, с. 12, 178].

Рассматривая субъектов интеллектуальных прав первого уровня, необходимо проанализировать правовой статус создателей конкретных творческих компонентов видеоигры. К ним относятся программисты, создающие программный код (базис игры), сценаристы, разрабатывающие сюжет и диалоги, художники, создающие концепт-арты, 3D-модели и текстуры, а также композиторы и саунд-дизайнеры, отвечающие за звуковое оформление [1, с. 3; 7, с. 47–48]. Все эти лица совершают творческий созидательный труд, в силу чего признаются авторами соответствующих произведений науки, литературы и искусства и наделяются комплексом имущественных (исключительных) и личных неимущественных прав [7, с. 48]. Важно отметить, что техническая, финансовая или организационная помощь в разработке (например, со стороны тестировщиков, проджект-менеджеров или инвесторов) не носит творческого характера и, согласно разъяснениям Верховного Суда РФ, не порождает соавторства, предоставляя лишь право на оплату труда [7, с. 48].

Особый научно-практический интерес представляет правовой статус актеров озвучивания и актеров, чья мимика и движения записываются с помощью технологии захвата движений (Motion Capture) для создания визуального образа персонажей [3, с. 121–123]. Согласно статье 1313 ГК РФ, исполнителем (автором исполнения) признается гражданин, творческим трудом которого создано исполнение, включая актеров, играющих роль или иным образом участвующих в исполнении произведения [3, с. 123]. Исполнение с использованием технологии Motion Capture требует последующей сложной обработки визуальными эффектами, однако в его основе лежит оригинальный творческий труд актера, передающего персонажу свою индивидуальную пластику и мимику [3, с. 123]. Такое исполнение выражается в объективной форме, допускающей воспроизведение с помощью технических средств видеоигры, что позволяет признать актеров полноценными субъектами смежных прав первого уровня, чьи интересы должны учитываться разработчиками при создании мультимедийного продукта [3, с. 123–124].

Второй уровень сложноструктурной модели охватывает права на видеоигру как единое целое, что актуализирует доктринальный вопрос об определении круга соавторов сложного объекта [4, с. 12, 178]. В отличие от аудиовизуальных произведений, где законодатель закрепил императивный, хотя и опровержимый, «триумвират» авторов (включающий режиссера-постановщика, сценариста, композитора и, с 2022 года, художника-постановщика анимационного фильма по Федеральному закону от 14.07.2022 № 354-ФЗ), для мультимедийных продуктов такой перечень в законе отсутствует [4, с. 58, 62]. В связи с этим на практике авторами игры часто признают только программистов, что существенно ущемляет права других создателей [4, с. 74]. В юридической науке обосновывается концепция «сборного» авторства в отношении мультимедийных продуктов, в соответствии с которой авторами видеоигры в целом по первоначальному основанию должны признаваться лица, осуществившие ключевой творческий синтез на втором уровне творчества: сценарист, художник, программист и композитор, создавший музыку специально для этой игры [3, с. 45; 4, с. 13, 115]. Отношения между ними характеризуются не как классическое раздельное или нераздельное соавторство, а как сотворчество создателей сложного объекта, объединенных единым художественным замыслом [4, с. 11, 79].

Особое место в системе субъектов прав на видеоигру занимает организатор ее создания — игровая студия (разработчик) или издатель [1, с. 3; 3, с. 46]. По российскому законодательству организатор сложного объекта не признается его автором, поскольку его деятельность носит финансово-организационный, а не непосред-

ственно творческий характер [4, с. 80; 5, с. 1]. Исключительное право на видеоигру в целом возникает у организатора по производному основанию путем заключения договоров об отчуждении исключительного права или лицензионных соглашений с авторами отдельных компонентов первого и второго уровней [4, с. 81, 178; 5, с. 2]. Для обеспечения стабильности оборота закон наделяет организатора широкими полномочиями: условия договоров, ограничивающие использование результатов в составе сложного объекта, признаются ничтожными, а лицензионные договоры по умолчанию считаются заключенными на весь срок и территорию действия исключительного права [4, с. 28, 223]. Кроме того, за организатором закрепляется личное неимущественное право указывать свое имя или наименование при использовании сложного объекта, что подчеркивает его статус как изготовителя [4, с. 81; 5, с. 2].

В сравнительно-правовом аспекте правовое положение организатора существенно варьируется в зависимости от юрисдикции. В странах англо-американской правовой системы (США, Великобритания) доминирует доктрина «произведений, созданных по найму» (work made for hire), в рамках которой работодатель или заказчик по умолчанию признается первоначальным автором и обладателем всех прав на продукт, созданный в рамках трудовых обязанностей [4, с. 71–72; 5, с. 4]. В Великобритании, кроме того, закон об авторском праве (CDPA 1988) прямо признает продюсера соавтором фильма наряду с режиссером, определяя его как лицо, предпринявшее организационные меры для создания работы [4, с. 73; 5, с. 4]. В КНР авторские права на кинематографические и аналогичные произведения принадлежат продюсеру, при этом сценаристы и композиторы сохраняют право на получение вознаграждения и независимое использование своих индивидуальных творений [4, с. 38]. В странах СНГ сложные объекты регулируются через схожий институт «коллективных произведений», где права на объект в целом закрепляются за организатором (издателем), однако личные неимущественные права остаются исключительно за физическими лицами — создателями [5, с. 3].

Стремительное развитие многопользовательских онлайн-игр актуализировало проблему определения правового статуса пользователя (игрока) и результатов его творческой активности в виртуальном пространстве [1, с. 3; 3, с. 38]. В интерактивной среде видеоигры пользователи активно создают собственный контент (user-generated content, UGC) — от уникальных трехмерных объектов и зданий до модификаций (модов) [3, с. 47, 50]. С юридической точки зрения пользовательский контент, обладающий признаками оригинальности, охраняется авторским правом, однако его создатель находится в заведомо невыгодном положении из-за условий пользовательских соглашений [3, с. 47–49]. Крупные правообладатели (например, Blizzard, Epic Games) включают в пользовательские соглашения пункты о том, что все права на созданные игроками объекты автоматически переходят к компании без выплаты вознаграждения, а сам пользователь отказывается от личных неимущественных прав [3, с. 48]. В российском праве условия об отказе от права авторства и права на имя являются ничтожными в силу прямого указания закона (статья 1265 ГК РФ), а безвозмездное автоматическое отчуждение будущих исключительных прав признается недействительным из-за отсутствия существенных условий договора, что требует усиления законодательной защиты игроков как более слабой стороны [3, с. 48–49].

Аналогичные сложности возникают при квалификации игровых модификаций (модов), создаваемых игроками для улучшения или качественного изменения игрового процесса [3, с. 50]. Моддинг представляет собой переработку оригинального произведения (программы для ЭВМ или мультимедийного продукта), в силу чего модификации признаются производными произведениями [3, с. 50–51]. Создание модов без согласия правообладателя оригинальной игры признается нарушением исключительного права [3, с. 51]. В то же время моддинг играет важнейшую роль в поддержании коммерческой привлекательности игр и стимулировании творческой активности пользователей, что обусловливает необходимость обсуждения расширения случаев свободного использования произведений применительно к видеоиграм по аналогии с доктриной добросовестного использования (fair use) в США [3, с. 51–54].

В рамках исследования субъектного состава нельзя обойти вниманием и проблему правовой квалификации внутриигрового имущества, виртуальной валюты и учетных записей (аккаунтов) пользователей [3, с. 17]. В зарубежной и отечественной практике предпринимались попытки признать за виртуальными объектами вещно-правовой режим (теория «виртуальной собственности»), однако российская цивилистическая доктрина исключает возможность возникновения вещных прав на нематериальные объекты [3, с. 18]. Игровое имущество не может признаваться и самостоятельным объектом интеллектуальной собственности, поскольку оно является лишь частью кода программы и не создается творческим трудом игрока [3, с. 18–19]. Оптимальным решением является квалификация внутриигровых объектов в качестве имущественных прав

требования к оператору игры, вытекающих из договора об оказании информационных услуг по организации игрового процесса [3, с. 23]. Внеигровые сделки по продаже аккаунтов или предметов на сторонних биржах представляют собой договоры уступки прав требования (цессии), которые подлежат судебной защите [3, с. 24, 26]. Напротив, сделки, совершаемые аватарами непосредственно внутри игрового процесса, не являются гражданско-правовыми и регулируются только «внутриигровым законом», подпадая под действие статьи 1062 ГК РФ, исключающей судебную защиту требований, связанных с организацией игр и пари [3, с. 24].

Важным аспектом защиты прав на видеоигру как сложный объект является охрана признака ее унитарности (целостности) [4, с. 11, 305]. Поскольку видеоигра создается совместным трудом многих лиц, оспаривание прав на отдельный компонент первого уровня не должно препятствовать использованию всего произведения [4, с. 13, 305]. Е. С. Гринь обосновывает, что в целях защиты целостности сложного продукта положение о переводе прав приобретателя исключительного права в случае существенного нарушения договора (пункт 5 статьи 1234 ГК РФ) не должно применяться к результатам, вошедшим в сложный объект; соразмерной мерой защиты автора должно выступать исключительно возмещение убытков [4, с. 13, 305]. При расчете компенсации за нарушение исключительного права на видеоигру суды должны исходить из стоимости использования всего мультимедийного продукта в целом, а не отдельных его частей, а обеспечительные меры (блокировка) должны накладываться с соблюдением принципа наименьшего вреда, ограничивая доступ только к нарушающим фрагментам, но не парализуя функционирование всей игры на торговых платформах [4, с. 16–17].

Таким образом, стремительное развитие игровой индустрии и цифровая трансформация общества ставят перед гражданским правом новые вызовы, требующие реформирования законодательства [3, с. 54; 6, с. 101]. Конструкция сложного объекта в полной мере способна обеспечить эффективный баланс прав всех участников игровой индустрии, однако требует нормативной детализации [1, с. 3; 4, с. 312]. Для этого необходимо внести изменения в четвертую часть ГК РФ: закрепить легальное определение мультимедийного продукта в статье 1240 ГК РФ, установив его обязательные признаки (унитарность, интерактивность, сложный состав); нормативно определить перечень соавторов видеоигры в целом (сценарист, художник, программист, композитор); и ограничить право игровых корпораций на безвозмездное принудительное отчуждение творческого контента пользователей в рамках пользовательских соглашений. Реализация этих предложений позволит унифицировать судебную практику, защитить права авторов и создать стабильные условия для развития отечественного рынка интерактивных технологий.

Список литературы:

[1] Рожкова М. А. Сложные объекты интеллектуальных прав. Особенная часть / М. А. Рожкова, Е. В. Алымова, Д. А. Григорьев, М. В. Самарцева, И. А. Паламарчук, О. В. Морозюк, И. Д. Ходаков // Журнал Суда по интеллектуальным правам. — 2025. — № 4 (50). — С. 6–30.

[2] Асташова Т. С. Правовая природа видеоигры как объекта интеллектуальных прав / Т. С. Асташова. — Новосибирск : Новосибирский государственный университет, 2024. — 12 с.

[3] Видеоигры, гейминг, киберспорт: правовые вопросы : коллективная монография / под науч. ред. М. А. Рожковой, Р. Л. Лукьянова. — Москва : Развитие правовых систем, 2023. — 240 с.

[4] Гринь Е. С. Концепция сложных объектов интеллектуальных прав : дис.... д-ра юрид. наук : 5.1.3 / Гринь Елена Сергеевна ; Московский государственный юридический университет имени О.Е. Кутафина (МГЮА). — Москва, 2025. — 318 с.

[5] Гринь Е. С. Организатор создания сложного объекта интеллектуальных прав: проблемы теории и практики / Е. С. Гринь, В. А. Алексеева // Актуальные проблемы российского права. — 2018. — № 7 (92). — С. 123–128.

[6] Шомахов А. Р. Роль видеоигр как сложных объектов интеллектуальной собственности в развитии искусственного интеллекта / А. Р. Шомахов // Социально-политические науки. — 2024. — Т. 14, № 3. — С. 101–107.

[7] Карпенко А. А. Субъекты интеллектуальных прав на компьютерную игру / А. А. Карпенко, Ю. Е. Курилюк // Legal Bulletin. — 2024. — Т. 9. — С. 45–52.

[8] Котенко Е. С. Авторские права на мультимедийный продукт / Е. С. Котенко. — Москва : Статут, 2016. — 128 с.

[9] Савельев А. И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх / А. И. Савельев // Вестник гражданского права. — 2014. — № 1. — С. 127–150.

[10] Архипов В. В. Интеллектуальная собственность в индустрии компьютерных игр: проблемы теории и практики / В. В. Архипов // Закон. — 2015. — № 11. — С. 61–69.

[11] Дозорцев В. А. Интеллектуальные права: Понятие. Система. Задачи кодификации : сборник статей / В. А. Дозорцев ; Исслед. центр частного права. — Москва : Статут, 2003. — 416 с.

[12] Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая) от 18 декабря 2006 г. № 230-ФЗ (ред. от 30 января 2026 г.) // Собрание законодательства Российской Федерации. — 2006. — № 52. — Ст. 5496.

References:

[1] Rozhkova M. A. Complex objects of intellectual rights. Special part/M. A. Rozhkova, E. V. Alymova, D. A. Grigoriev, M. V. Samartseva, I. A. Palamarchuk, O. V. Morozyuk, I. D. Khodakov//Journal of the Court for Intellectual Rights. — 2025. — № 4 (50). - S. 6-30.

[2] Astashova T. S. The legal nature of video games as an object of intellectual rights/T. S. Astashova. - Novosibirsk: Novosibirsk State University, 2024. - 12 s.

[3] Video games, gaming, e-sports: legal issues: collective monograph/under scientific. ed. M. A. Rozhkova, R. L. Lukyanova. - Moscow: Development of legal systems, 2023. - 240 s.

[4] Grin E.S. The concept of complex objects of intellectual rights: dis.... Dr. Jurid. Sciences: 5.1.3/ Grin Elena Sergeevna; Moscow State Law University named after O.E. Kutafin (MSLA). - Moscow, 2025. - 318 s.

[5] Grin E. S. Organizer of the creation of a complex object of intellectual rights: problems of theory and practice/E. S. Grin, V. A. Alekseeva// Actual problems of Russian law. — 2018. — № 7 (92). - S. 123-128.

[6] Shomakhov A. R. The role of video games as complex objects of intellectual property in the development of artificial intelligence/A. R. Shomakhov//Socio-political sciences. — 2024. - T. 14, NO. 3. - S. 101-107.

[7] Karpenko A. A. Subjects of Intellectual Rights to a Computer Game/A. A. Karpenko, Yu. E. Kurilyuk//Legal Bulletin. — 2024. - VOL. 9. - S. 45-52.

[8] Kotenko E. S. Copyright for multimedia product/E. S. Kotenko. - Moscow: Statute, 2016. - 128 s.

[9] Savelyev A.I. The legal nature of virtual objects purchased for real money in multiplayer games/A.I. Savelyev//Bulletin of Civil Law. — 2014. — № 1. - S. 127-150.

[10] Arkhipov V.V. Intellectual property in the computer game industry: problems of theory and practice/V.V. Arkhipov//Law. — 2015. — № 11. - S. 61-69.

[11] Dozortsev V. A. Intellectual rights: Concept. System. Codification tasks: collection of articles/V. A. Dozortsev; Tikhanovskaya. private law center. - Moscow: Statute, 2003. - 416 s.

[12] Civil Code of the Russian Federation (Part Four) No. 230-FZ dated December 18, 2006 (as amended on January 30, 2026)//Collection of Legislation of the Russian Federation. — 2006. — № 52. - Art. 5496.

