Рекомендации по изменению понятия «Видеоигра» в законопроекте о деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации

Хасанов Артур Александрович
аспирант, Новосибирский Государственный Университет

Статья посвящена анализу понятия «видеоигра», содержащемуся в законопроекте, «О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации». Используя метод семантического анализа, демонстрируется проблематичность представленного определения. Обосновывается необходимость использования более корректной формулировки. Используя сравнительный анализ предлагается новое определение с целью упрощения применения нового законодательства с опорой на актуальные научные позиции и международный практики.
Ключевые слова: Законопроект, изменения законодательства, Видеоигры, ЭВМ Сложный объект, Интеллектуальная собственность.

Введение

Современные компьютерные игры или видеоигры являются предметом множества различных дискуссий. Среди таковых встречаются дискуссии о правовой природе данного явления. В российской правовой среде представить собственное понимание рискнули инициаторы законопроекта «О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации»[12]. Считаем, что вопрос определения является важным в любых дискуссиях, тем более в дискуссиях правового характера. Также точное и функционально сформулированное определение уже само по себе может создать ясность в юридических спорах. Поэтому ясность и достаточная точность определения такого непростого объекта как видеоигра являются его важными характеристиками.

Следовательно, представляется важным и необходимым проанализировать представленное в законопроекте определение видеоигр, оценить, как данное определение встраивается в действующее законодательство, и в случае необходимости привнести дополнения.

Методология

Для определения значения термина будем опираться на общие принципы работы использованного языка. При присутствии или возможном присутствии противоречий попытаемся найти семантически допустимое определение слов для непротиворечивого истолкования термина. В случае необходимости найти определение слова, воспользуемся наиболее доступными и распространёнными способами в виде наиболее доступных и распространённых источников информации.

Анализ понятия

Рассмотрим предлагаемое определение компьютерных игр:

«Видеоигра — программа для электронных вычислительных машин, созданная в художественной, учебной, анимационной или иной форме на основе творческого замысла, воспроизводящая изображения, звуки, объединённые сюжетом, определяемым в том числе действиями пользователя;»

Хочется обратить внимание на следующие решения, принятые разработчиками законопроекта:

1) Было принято решение использовать термин «видеоигра», а не «компьютерная игра». Представляется, что данный подход был выбран из-за возникшей у слова «компьютер» коннотации. Так использование термина «компьютерные игры» критикуется за неверную ассоциацию исключительно с компьютерами, в то время как игры могут быть и на телефонах, и на других устройствах[13]. Понимая,

[12] Законопроект № 795581-8 «О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации» [Электронный ресурс]. – URL: https://sozd.duma.gov.ru/bill/795581-8 (дата обращения: 07.01.2026).В., Немкин А. И. // Государственная Дума Федерального Собрания Российской Федерации. — URL: https://sozd.duma.gov.ru/bill/795581-8 (дата обращения: 14.10.2025).

[13] Голяк А.А., Власова Н.М., Полякова Е.Ю. Понятие компьютерной игры и видеоигры. // Наука нового поколения: конвергенция знаний, технологий, общества Сборник научных трудов по материалам I Международной научно-практической конференции. 2019. Издательство: МНИЦ «Наукосфера» . URL: https://elibrary.ru/item.asp?Id=37651271 (дата обращения: 14.10.2025).

что данный термин имеет коннотацию, возможно, вводящую в заблуждение, хочется отметить, что изначальный термин, от которого образовано слово «компьютер» — «compute» — имеет значение «вычислять», или «считать на машине»[14]. Если исходить из изначального значения, то термин «компьютерные игры» будет точнее потому, что указывает на техническую особенность игр — функционирование за счёт вычислений.

2) В законе указывается, что видеоигра — программа для ЭВМ. При этом она:

— воспроизводит изображения и звуки;

— она объединена сюжетом, который может определяться действием игрока;

— создана в художественной, учебной, анимационной или иной форме.

Первое, что следует отметить, видеоигра отождествляется с программой для ЭВМ (далее – ПЭВМ). Отметим, что в литературе выделяются две позиции:

— Игры – ПЭВМ[15][16],

— Игры можно рассматривать как сложный объект[17], причём данная позиция представляется превалирующей.

Вернёмся к рассуждению о выбранной инициаторами позиции позже. Пока остановимся лишь на констатации вышеуказанного факта и рассмотрим, как данный выбор повлиял на сформулированное определение.

Такие защищаемые авторским правом объекты как изображения, звуки и сюжет структурно отделены от понятия видеоигры, поскольку видеоигра — это ПЭВМ, воспроизводящая звуки и изображения, (но не являющаяся ими), которые объедены сюжетом, не являющимся частью ПЭВМ. Если законодатель хотел донести ту идею, что видеоигра включает в себя данные объекты, то было бы более точным описать игру как мультимедийный продукт (или хотя бы объект), включающий в себя ПЭВМ, звуки, изображения, сюжет и т. д. Это идёт вразрез с доминирующей позицией о принадлежности игр к категории сложного объекта. Данный подход, таким образом, является попыткой дать редукционное определение видеоигре, исходящей из попытки указать на ключевой элемент видеоигры, отличающий её от иных объектов авторского права — программный код. При этом успех данной попытки стоит поставить под сомнение. Представляется, что особенностью видеоигр является интерактивность — способность игрока взаимодействовать с объектом при помощи устройства. Если данный подход к определению видеоигр будет использован, видеоигры будет сложнее квалифицировать как сложный объект, что создаст дополнительный фундамент использованию фрагментарного подхода в защите прав на видеоигры.

Интересным является выбор возможных «форм». Выбранные слова «художественная», «учебная», «анимационная» не описывают взаимоисключающие характеристики видеоигр. Художественная форма может отсылать к воспроизведению личных ощущений[18]. Учебная форма скорее описывает цель игры[19]. Анимационная форма скорее описывает технические особенности воспроизведения игры[20]. Как следствие, во избежание противоречий следует использовать термин «форма» как «описывающая внешние проявления»[21]. Представляется, что в данном случае допустимо ограничиться формулировкой «представленная в любых формах», что подчеркнуло бы многообразие видеоигр лучше.

По определению сюжет является объединяющим элементом. Как говорилось ранее, из структуры определения следует, что сюжет не является частью видеоигры, поскольку видеоигра является ПЭВМ. При «строгом» подходе к определению можно сделать вывод, что, если не удастся определить элемент, который повлиял на игру и может быть классифицирован как сюжет — видеоигра не будет являться таковой. Под сюжетом можно понимать «последовательность и связь описания событий; в произведении изобразительного искусства - предмет изображения».[22] [Лукьянов Р. Л. Бузова Н.В.] Используя схожее определение, считают, что некоторые видеоигры лишены сюжета в схожем смысле. «Что же касается сюжета, то современные игры достаточно часто его лишены и основаны исключительно на конструировании игрового процесса без воплощения какого-либо авторского замысла о последовательности происходящих в игре действий, об отношениях персонажей и без иных традиционных творческих форм. Ещё меньшее количество видеоигр предусматривает возможность игрока влиять на развитие сюжета»[23]. Представляется, что данная интерпретация понятия «сюжет» по отношению к компьютерным играм является неблагосклонной. Представляется, что большинство, если не все, видеоигры могут иметь сюжет в значении, приведённом в данной работе.

Например, в игре «тетрис» сюжетом, как последовательностью действий, выступает задача по набору наибольшего количества очков, достигаемая правильным раскладыванием фигур. Данная формулировка выполняет требование описания основных действий в игре, то есть, можно сказать, что даже в данной игре есть сюжет. Стоит заметить, что данный подход к термину «сюжет» достаточно абстрактен. Что представляется вынужденной мерой, поскольку видеоигры — разнообразный предмет и, как следствие, дать ему определение, которое бы

---

[14] Cambridge Dictionary. Compute . URL: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/compute (дата обращения: 14.10.2025).

[15] Архипов В., Тихов С. Компьютерные игры - это не сложный объект? // Denuo Legal. 2023. URL: https://denuo.legal/ru/insights/news/l3/ (дата обращения: 14.10.2025).

[16] Гришаев С.П. Интеллектуальная собственность. // ГАРАНТ. 2009. URL: https://base.garant.ru/5811508/ (дата обращения: 14.10.2025).

[17] Крайнова Е.Р., Ивлева И.М. К вопросу о гражданско-правовом статусе компьютерных игр. // Современная юриспруденция: актуальные вопросы, достижения и инновации. Сборник статей XIX Международной научно-практической конференции. 2019. Издательство: Наука и Просвещение (Пенза). Стр.57-59. URL: https://elibrary.ru/item.asp?Id=37316020 (дата обращения 14.10.2025).

[18] Художественная форма // Философский энциклопедический словарь. . URL: https://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_philosophy/1339/%D0%A5%D0%A3%D0%94%D0%9E%D0%96%D0%95%D0%A1%D0%A2%D0%92%D0%95%D0%9D%D0%9D%D0%90%D0%AF (дата обращения: 14.10.2025).

[19] Учебная игра, дидактическая игра, обучающая игра // Профессиональное образование. Словарь. . URL: https://professional_education.academic.ru/2643 (дата обращения: 14.10.2025).

[20] Википедия. Анимация . URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D0%B8%D0%BC%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F (дата обращения: 14.10.2025).

[21] Викисловарь. Форма . URL: https://ru.wiktionary.org/wiki/%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0 (дата обращения: 14.10.2025).

[22] Сюжет. Общий толковый словарь русского языка. URL: https://web.archive.org/web/20140415130247/http://tolkslovar.ru/s15038.html (дата обращения: 14.10.2025).

[23] Лукьянов Р.Л., Бузова Н.В. Об отдельных аспектах законопроекта «о деятельности по разработке в распространению видеоигр на территории Российской Федерации». Труды по Интеллектуальной Собственности.
Том 54 № 3 (2025): Научный журнал кафедры юнеско по авторскому праву, смежным, культурным и информационным правам. 2025. URL: https://tis.hse.ru/article/view/27963 (дата обращения: 14.10.2025).

охватывало все формы его существования и было достаточно точным, невозможно без использования обобщённых значений слов.

Как итог, упоминание сюжета следует признать скорее правильным, нежели неудачным решением.

При этом в отношении «сюжета» выбрано специфическое уточнение про действия пользователя. В данном случае речь идёт о нелинейности[24] как о характеристике игрового процесса. Представляется, что данное уточнение излишне и не вполне точно, так как подкатегория «нелинейный сюжет» входит в категорию «сюжет». Также вариации сюжета созданы, как правило, разработчиками игры. Игрок своими действиями может исключительно «испытать» данные вариации сюжета.

При этом игра воспроизводит «изображения и звуки», которые, следуя выше озвученной логике, также выступают как отдельные объекты. Интересным является то, что понятие ПЭВМ включает в себя формулировку «совокупность данных и команд, которая порождает аудиовизуальные отображения». Таким образом, понятие ПЭВМ, с одной стороны, включает в себя изображения и звуки как аудиовизуальное отображение, и, скорее всего, как «данные»; при этом, с другой стороны, видеоигра «порождает» звуки и изображения. Представляется, что в данном случае упоминание изображений и звуков в отсутствие слова «включает» создало семантически бессмысленную конструкцию. Вероятно, добавление слов, указывающих на принадлежность звуков и изображений к понятию видеоигр как ПЭВМ, исправило бы данную формулировку.

3) Определение видеоигр не указывает на отличие данного вида творчества от иных — интерактивность. Интерактивность видеоигр стоит определить как функцию ПЭВМ, позволяющую пользователю взаимодействовать (пальцами или другими манипуляторами) с ПЭВМ через устройство ввода данных в целях получения рекреационного удовольствия благодаря применению когнитивных и (или) моторных навыков пользователя (скорость реакции, точность наведения цифрового отображения устройства ввода и т.д.). Данный вид интерактивности отличается от интерактивности при использовании, например, книги, где таковая заключается в манипуляции страницами и является функциональной, а не рекреационной по своему замыслу (хотя некоторые пользователи книг вполне могут получать рекреационное удовольствие от непосредственно перелистывания страниц). Именно интерактивность делает видеоигры видеоиграми. Очевидно, что интерактивность как технический процесс формируется через ПЭВМ. При этом отсутствие уточнения данной функции ПЭВМ позволяет смешивать видеоигры с иными формами ПЭВМ. Так, непонятно, будет ли фильм, в котором зрителю даётся выбор, какой сюжет будет проигрываться дальше, являться видеоигрой. Примером такого фильма может выступать «Batman: Death in the Family»[25].

Представляется, что упоминание интерактивности дало бы большую точность определению видеоигр.

4) Как было упомянуто ранее, доминирующей позицией является отнесение видеоигр к категории «сложный объект». Исследователи, например М. А. Рожкова, указывают, что видеоигра не является ПЭВМ[26]. При этом, если согласиться с мнением Лукьянова Р. Л., Бузовой Н.В, что не в любой игре есть сюжет, можно прийти к следующему. ПЭВМ является данными и командами, включает порождаемые аудиовизуальные отображения и вспомогательные материалы. При этом, если ПЭВМ порождает аудиовизуальные отображения, элементы, составляющие программный код, должны содержать совокупность объектов, позволяющих создавать их. К таким данным можно отнести, например, математические векторы. При этом любое изображение можно представить в виде кода[27]. Соответственно, под термином «данные» можно подразумевать изложенные в читаемой для машины форме, как и звуки, так и картинки. Значение слова «данные» как «формализированная информация»[28] не исключает категорий звуков и изображений из своего содержания.

При этом, звуки и изображения выступают как разные объекты авторского права. Если предположить, что есть лицо, объединившее своим замыслом, изложенном в техническом задании, которое может быть отнесено к категории вспомогательных материалов, команды и созданные разными людьми картинки и звуки (в том числе при помощи компьютерного кода), то процесс создания ПЭВМ может напоминать процесс создания мультимедийного продукта. ПЭВМ таким образом может представлять из себя единый объект авторского права, объединённый общим замыслом и созданный из нескольких разных объектов авторского права. Как следствие, провести грань между ПЭВМ и мультимедийным продуктом в отдельных случаях будет проблематично. Это также вызвано тем, что практики по использованию мультимедийного продукта не слишком много. Представляется, что единственным препятствием назвать видеоигру ПЭВМ мешает наличие сюжета. Однако данный объект можно отнести к категории вспомогательных материалов. Таким образом, игру можно назвать ПЭВМ, созданной в соавторстве.

Как следствие, было бы более осмысленно называть видеоигру ПЭВМ без уточнений, введённых инициаторами законопроекта. При этом, данный подход к ПЭВМ делает категорию мультимедийного продукта в существующей форме иррелевантной категорией.

Выводы

На основании приведённых рассуждений можно сформировать выводы о возможных усовершенствованиях представленного определения.

Во-первых, заменить термин «видеоигра» на «компьютерная игра» или «игра для вычислительного устройства». Использование данного понятия может лучше отразить природу игр как кода, работающего на любом вычислительном устройстве (персональном компьютере, телефоне, приставке и т.д.).

Во-вторых, сократить уточнения, касающиеся сюжета, звуков, изображений и форм. Указать, что компьютерная игра — ПЭВМ.

В-третьих, указать на интерактивную составляющую.

---

[24] Википедия. Нелинейность (компьютерные игры) . URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B5%D0%BB%D0%B8%D0%BD%D0%B5%D0%B9%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C_(%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D1%8B%D0%B5_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B) (дата обращения: 14.10.2025).

[25] Wikipedia contributors. Batman: Death in the Family . URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Batman:_Death_in_the_Family (дата обращения: 14.10.2025).

[26] Рожкова М.А. Современная компьютерная игра – это не программа для ЭВМ // A modern computer game is not a computer program // Закон.ру. 2021. 15 ноября. URL: https://zakon.ru/blog/2021/11/15/sovremennaya_kompyuternaya_igra__eto_ne_programma_dlya_evm__a_modern_computer_game_is_not_a_computer (дата обращения: 14.10.2025).

[27] Максимов И. В. Кодирование изображения и звукового файла . URL: https://maximumtest.ru/uchebnik/10-klass/informatika/kodirovaniye-izobrazheniya-i-zvukovogo-fayla (дата обращения: 14.10.2025).

[28] Википедия. Данные (вычислительная техника) . URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D1%8B%D0%B5_(%D0%B2%D1%8B%D1%87%D0%B8%D1%81%D0%BB%D0%B8%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B0) (дата обращения: 14.10.2025).

В-четвёртых, отметить многообразие игр, указав на многообразие форм в целом.

Несмотря на все вышепредставленные изменения, необходимо определить, является ли компьютерная игра ПЭВМ или мультимедийным продуктом. Учитывая, что ключевым признаком мультимедийного продукта, как и компьютерной игры, является интерактивность, можно сказать, что именно по данному признаку компьютерную игру можно определить как мультимедийный продукт.

Все представленные объекты, обсуждаемые в данной статье, являются объектами авторского права. При этом есть основания считать, что в состав компьютерных игр могут включаться объекты патентного права[29]. Представляется, что, исходя из семантики определения сложного объекта, данный фактор не должен вызывать существенных проблем. Сложный объект должен состоять из нескольких объектов интеллектуальной собственности, включающей в себя и объекты патентного права.

Таким образом, понятие компьютерной игры будет выглядеть следующим образом. Компьютерная игра – мультимедийный продукт, представленный интерактивной ПЭВМ, состоящей из команд, визуальных и звуковых данных, иных объектов интеллектуальной собственности вспомогательным материалом которых является сюжет, представленная в любой форме.

Литература

1. Голяк А. А., Власова Н. М., Полякова Е. Ю. Понятие компьютерной игры и видеоигры // Наука нового поколения: конвергенция знаний, технологий, общества : сб. науч. тр. по материалам I Междунар. науч.-практ. конф. М.: МНИЦ «Наукосфера», 2019. https://elibrary.ru/item.asp?id=37651271
2. Крайнова Е. Р., Ивлева И. М. К вопросу о гражданско-правовом статусе компьютерных игр // Современная юриспруденция: актуальные вопросы, достижения и инновации : сб. ст. XIX Междунар. науч.-практ. конф. Пенза: Наука и Просвещение, 2019. С. 57–59. https://elibrary.ru/item.asp?id=37316020
3. Лукьянов Р. Л., Бузова Н. В. Об отдельных аспектах законопроекта «О деятельности по разработке в распространению видеоигр на территории Российской Федерации» // Труды по Интеллектуальной Собственности. 2025. Т. 54, № 3. https://tis.hse.ru/article/view/27963
4. Архипов В., Тихов С. Компьютерные игры - это не сложный объект? // Denuo Legal. 2023. https://denuo.legal/ru/insights/news/l3/
5. Гришаев С. П. Интеллектуальная собственность // ГАРАНТ. 2009. https://base.garant.ru/5811508/
6. Максимов И. В. Кодирование изображения и звукового файла. https://maximumtest.ru/uchebnik/10-klass/informatika/kodirovaniye-izobrazheniya-i-zvukovogo-fayla
7. Рожкова М. А. Современная компьютерная игра – это не программа для ЭВМ // Закон.ру. 2021. 15 ноября. https://zakon.ru/blog/2021/11/15/sovremennaya_kompyuternaya_igra__eto_ne_programma_dlya_evm__a_modern_computer_game_is_not_a_computer
8. Хасанов А. А. Допустимость патентования игровых механик // Advances in Law Studies. 2025. Т. 13, № 1. С. 36–40. https://riorpub.com/ru/nauka/article/95946/view

Recommendations on changing the concept of "Video game" in the draft law on the development and distribution of video games in the Russian Federation

Khasanov A.A.

Novosibirsk State University

The article is devoted to the analysis of the concept of "video game" contained in the draft law "On the development and distribution of video games in the territory of the Russian Federation". Using the method of semantic analysis, the problematic nature of the presented definition is demonstrated. The necessity of using a more correct formulation is substantiated. Using a comparative analysis, a new definition is proposed in order to simplify the application of new legislation based on current scientific positions and international practices.

Keywords: Draft law, legislative changes, Video games, computer, Complex object, Intellectual property.

References

1. Golyak A. A., Vlasova N. M., Polyakova E. Yu. The concept of a computer game and a video game // Science of the new generation: convergence of knowledge, technology, society: collection of scientific papers based on the materials of the 1st International scientific and practical conference. Moscow: Scientific Research Center "Naukosphere", 2019. https://elibrary.ru/item.asp?id=37651271
2. Kraynova E. R., Ivleva I. M. On the issue of the civil-legal status of computer games // Modern jurisprudence: current issues, achievements and innovations: collection of articles. XIX International scientific and practical conference. Penza: Science and Education, 2019. pp. 57–59. https://elibrary.ru/item.asp?id=37316020
3. Lukyanov R. L., Buzova N. V. On Certain Aspects of the Bill "On the Development and Distribution of Video Games on the Territory of the Russian Federation" // Proceedings on Intellectual Property. 2025. Vol. 54, No. 3. https://tis.hse.ru/article/view/27963
4. Arkhipov V., Tikhov S. Are Computer Games Not a Complex Object? // Denuo Legal. 2023. https://denuo.legal/ru/insights/news/l3/
5. Grishaev S. P. Intellectual Property // GARANTEE. 2009. https://base.garant.ru/5811508/
6. Maksimov I. V. Image and Sound File Coding. https://maximumtest.ru/uchebnik/10-klass/informatika/kodirovaniye-izobrazheniya-i-zvukovogo-fayla
7. Rozhkova M. A. A modern computer game is not a computer program // Zakon.ru. 2021. November 15. https://zakon.ru/blog/2021/11/15/sovremennaya_kompyuternaya_igra__eto_ne_programma_dlya_evm__a_modern_computer_game_is_not_a_computer
8. Khasanov A. A. Admissibility of Patenting Game Mechanics // Advances in Law Studies. 2025. Vol. 13, No. 1. pp. 36–40. https://riorpub.com/ru/nauka/article/95946/view

[29] Хасанов А.А. Допустимость патентования игровых механик. // Журнал: ADVANCES IN LAW STUDIES Том 13 № 1. Стр. 36-40. 2025. URL: https://riorpub.com/ru/nauka/article/95946/view (дата обращения: 14.10.2025).