

DOI: 10.18572/1999-4788-2021-1-53-58

Game over: серьезный вопрос о роли права в мире видеоигр



Данилов Иван Сергеевич,

ассистент кафедры гражданско-правовых дисциплин
юридического факультета

Российского государственного университета нефти и газа
(Национальный исследовательский университет) имени И.М. Губкина,
аспирант кафедры предпринимательского права

Юридического факультета

Московского государственного университета (МГУ) имени М.В. Ломоносова
danivan125@yandex.ru

Данная статья посвящена основным проблемам, связанным с такой относительно новой отраслью экономики, как индустрия видеоигр. Несмотря на всеувеличивающуюся роль видеоигр в жизни общества, многие правовые аспекты их создания и функционирования по-прежнему вызывают вопросы. Это относится как к самому определению видеоигры как объекта права, так и к правовой квалификации договоров, связанных с ними, а также к отношениям между пользователями игры и их правам. Для эффективного функционирования данной сферы необходимы масштабные изменения законодательства, некоторые предложения по которым содержатся в данной статье.

Ключевые слова: видеоигра, компьютерная игра, виртуальная собственность, программа для ЭВМ, мультимедийный объект, сложный объект, база данных, пользовательский контент.

Game Over: A Serious Question of the Role of Law in the World of Video Games

Danilov Ivan S.

Teaching Assistant of the Department of Civil and Legal Disciplines of the Law Faculty
of the Gubkin Russian State University of Oil and Gas (National Research University)

Postgraduate Student of the Department of Entrepreneurial Law of the Law Faculty
of the Lomonosov Moscow State University (MSU)

This paper describes main problems concerning such relatively new industry as video games. Despite the growing role of video games in social life, a lot of legal aspects of their creation and functioning still raise questions. These questions are related to the very definition of video game as an object of law, to the legal qualification of contract connected to them and to the relation between users of video games and their rights. A lot of laws and regulations must be changed to ensure effective functioning of this sphere. Some of suggestions on changes can be found in this paper.

Keywords: video game, computer game, virtual property, computer program, multimedia object, complex object, database, user generated content.