

Дата поступления рукописи в редакцию: 20.04.2026 г.
Дата принятия рукописи в печать: 27.05.2026 г.

DOI: 10.24412/2076-1503-2026-5-367-372

ШЕСТАКОВ Павел Андреевич,
аспирант кафедры предпринимательского права,
гражданского и арбитражного процесса
Института философии и права,
Новосибирский национальный исследовательский
государственный университет,
ORCID iD: 0009-0002-9337-3668,
Российская Федерация, г. Новосибирск,
e-mail: kempravo@gmail.com

Научный руководитель:
ЛИСИЦА Валерий Николаевич,
доктор юридических наук, профессор,
заведующий кафедрой предпринимательского права,
гражданского и арбитражного процесса
Института философии и права НГУ,
e-mail: mail@law-books.ru

ЛИЦЕНЗИОННЫЕ СОГЛАШЕНИЯ В ОТНОШЕНИИ МУЛЬТИМЕДИЙНОГО ПРОДУКТА: РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПРАВ МЕЖДУ ПРАВООБЛАДАТЕЛЕМ И ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ

Аннотация. В статье рассматриваются лицензионные соглашения в отношении мультимедийного продукта как самостоятельного сложного объекта авторских прав. Обосновывается, что пользовательское лицензионное соглашение (EULA) не образует особого договорного типа, а выступает договорной формой, соединяющей лицензионные условия, правила доступа к цифровой среде и положения о пользовательском контенте. Показано, что применительно к видеоиграм и иным интерактивным цифровым системам необходимо разграничивать обычное использование продукта, создание пользовательского контента и включение такого контента в официальную экосистему правообладателя. На основе российской доктрины, судебной практики и сравнительно-правового материала сделан вывод о необходимости более точного распределения прав между правообладателем и пользователем, прежде всего в части модификаций, трансляций и коммерциализации результатов пользовательской деятельности.

Ключевые слова: мультимедийный продукт; сложный объект; лицензионное соглашение; пользовательский контент; модификация; видеоигра; право использования; переработка.

SHESTAKOV Pavel Andreevich,
Postgraduate student of the Department of Entrepreneurial Law,
Civil and Arbitration Procedure, Institute of Philosophy and Law,
Novosibirsk National Research State University

Scientific supervisor:
LISITSA Valeriy Nikolaevich,
Doctor of Law, Professor,
Head of the Department of Entrepreneurial Law,
Civil and Arbitration Procedure,
Institute of Philosophy and Law, NSU

LICENSING AGREEMENTS IN RELATION TO A MULTIMEDIA PRODUCT: ALLOCATION OF RIGHTS BETWEEN THE RIGHTHOLDER AND THE USER

Annotation. *The article examines licensing agreements in relation to a multimedia product as an independent complex object of copyright. It argues that an end-user licence agreement (EULA) should not be treated as a separate contractual type; rather, it functions as a contractual form combining licensing terms, rules of access to the digital environment and provisions on user-generated content. The article shows that, in video games and other interactive digital systems, it is necessary to distinguish between ordinary use of the product, creation of user-generated content and incorporation of such content into the official ecosystem of the rightsholder. On the basis of Russian doctrine, case law and comparative material, the article concludes that rights between the rightsholder and the user must be allocated more precisely, especially with regard to modifications, streaming and monetisation of user activity.*

Key words: *multimedia product; complex object; licensing agreement; user-generated content; modification; video game; right of use; adaptation.*

Введение

Мультимедийный продукт уже рассматривается в работах российских цивилистов как самостоятельный сложный объект авторских прав, обладающий цифровой формой выражения и объединяющий разнородные результаты интеллектуальной деятельности в единой интерактивной среде [3–4]. Однако договорный слой этого явления исследован заметно слабее, чем его объектная характеристика. Между тем именно соглашение между правообладателем и пользователем в современной цифровой среде определяет фактический объем дозволенного поведения: условия доступа к продукту, пределы использования учетной записи, допустимость создания пользовательского контента, возможность модификации, размещения, распространения и монетизации результатов пользовательской творческой деятельности [3–5; 9–15]. Для российской цивилистики эта проблематика принципиальна. Если видеоигра, интерактивный сервис или иная цифровая система не сводятся ни к программе для ЭВМ, ни к аудиовизуальному произведению, ни к базе данных, то и договор, регулирующий доступ к ним, не может быть понят только как простая лицензия на один объект. В таких условиях именно пользовательское лицензионное соглашение начинает выполнять не только частноправовую, но и квазирегулятивную функцию, поскольку через него правообладатель задает внутренние правила цифровой среды и перераспределяет права на создаваемые в ней результаты [5; 6; 9; 11; 15]. Цель статьи – определить место пользовательского лицензионного соглашения в системе гражданско-правовых конструкций и показать, как в нем должны распределяться права на пользовательский контент и модификации. Для этого используются формально-юридический, системно-структурный и сравнительно-правовой методы.

Лицензионное соглашение как элемент правового режима мультимедийного продукта

В российской терминологии пользовательское лицензионное соглашение (EULA) целесоо-

бразно понимать не как самостоятельный поименованный договор, а как договорную форму, внутри которой сочетаются лицензионные условия, элементы договора присоединения, правила доступа к цифровой среде, условия допустимого поведения пользователя и положения о судьбе создаваемого им контента. Иными словами, EULA выступает не особым договорным типом, а функциональной оболочкой для нескольких взаимосвязанных обязательственных режимов для пользователя и правообладателя [5; 6; 9; 15]. Такой подход особенно оправдан применительно к мультимедийному продукту. В отличие от традиционного произведения, использование которого обычно сводится к ограниченному кругу юридически значимых действий, мультимедийный продукт раскрывается в процессе непрерывного взаимодействия с пользователем. Пользователь не только воспроизводит цифровой продукт, но и действует в контролируемой правообладателем информационной среде, формирует индивидуальный способ восприятия продукта, а иногда создает внутри него собственные результаты. Поэтому содержание пользовательского лицензионного соглашения здесь неизбежно выходит за пределы обычной лицензии на программу для ЭВМ либо на отдельный объект авторского права [3–7; 9]. Поэтому более точной для российской цивилистики остается лицензионная модель: пользователь получает не «цифровой товар» в собственность, а ограниченное право использования продукта в установленных пределах. Правообладатель сохраняет контроль над серверной инфраструктурой, обновлениями, учетной записью и правилами доступа.

В рамках пользовательского лицензионного соглашения применительно к мультимедийному продукту следует различать по меньшей мере три уровня регулирования. Первый – базовая лицензия на обычное использование продукта: установка, запуск, вход в учетную запись, использование функционала по его назначению. Второй – режим создания и распространения пользовательского контента: игровых режимов, сценариев,

видеозаписей, изображений, трансляций, цифровых активов и иных результатов пользовательской деятельности. Третий – условия включения такого результата в официальную цифровую экосистему правообладателя, когда созданный пользователем объект начинает использоваться уже не рядом с продуктом, а внутри него либо через официальные каналы распространения правообладателя. Практическая сложность состоит в том, что на платформенном уровне все три режима нередко смешиваются в одном документе. Из-за этого пользовательское соглашение оказывается перегруженным, а правовая природа отдельных условий размывается: правила обычного использования, запреты на переработку, лицензия на пользовательский контент и условия его последующей интеграции оказываются формально соединены, хотя по существу регулируют различные отношения. Именно это и порождает споры о пределе свободы договора и о допустимости столь широкого перераспределения прав [5; 9; 11; 15].

Пользовательский контент и модификации: пределы договорного усмотрения

Пользовательский контент в составе мультимедийного продукта неоднороден. Иногда пользователь действует только в пределах заранее заданного функционала и не создает результата, обладающего самостоятельной охраноспособностью. В других случаях он формирует новый текстовый, графический, аудиовизуальный или программный результат, который может отвечать критерию творческого характера и потому подлежать правовой охране. Следовательно, сам по себе факт пользовательского участия еще не позволяет сделать единый вывод ни о наличии у пользователя исключительного права, ни об его отсутствии: решающими являются степень самостоятельности вклада, характер заимствования из исходного продукта и объем разрешения [3; 4; 10–15]. Для российской доктрины важно и то, что пользовательский контент не должен автоматически рассматриваться как часть первоначального сложного объекта только потому, что он возник внутри цифровой среды правообладателя. Иначе смешиваются две различные ситуации: использование уже созданной структуры продукта и создание нового результата на ее основе. Такое смешение удобно для платформы, но юридически ведет к неоправданному расширению исходного исключительного права [3; 4; 6; 14].

Для российской правовой системы важно разграничивать обычное использование мультимедийного продукта и его переработку. Действия в пределах предусмотренного функционала обычно не создают самостоятельного объекта авторского права в отношении сложного объекта в целом.

Иное возможно, когда пользователь формирует новый охраноспособный результат, однако и в этом случае объем его прав не может определяться в отрыве от прав на исходный продукт и условий соглашения. Модификация затрагивает исключительное право на переработку, а применительно к программной основе – и специальные правила о модификации и адаптации программы для ЭВМ. Свободная адаптация, допускаемая гражданским законодательством для целей функционирования программы, не должна смешиваться с творческой, развлекательной или коммерческой модификацией. Последняя в большинстве случаев предполагает изменение формы либо содержания исходного продукта и потому требует прямого разрешения правообладателя [1; 4; 10]. Отсюда следует, что распространенная в цифровых сообществах практика модификаций не является юридически нейтральной только потому, что правообладатель фактически терпимо относится к подобной активности. Отсутствие возражений еще не равнозначно надлежащему разрешению. Если пользовательское лицензионное соглашение не определяет пределы допустимой модификации, сохраняется риск квалификации соответствующих действий как неправомерной переработки либо как нарушения установленного договорного режима.

Вместе с тем полное запрещение любых модификаций также не всегда отвечает интересам правообладателя. Модификации нередко поддерживают интерес аудитории к продукту, продлевают его жизненный цикл и формируют вокруг него устойчивое сообщество. Поэтому на практике правообладатель обычно заинтересован не в абсолютном запрете, а в таком договорном оформлении, которое позволит контролировать пределы допустимого творчества и способы последующего использования результата. Именно договор позволяет согласовать интерес правообладателя в сохранении контроля и интерес цифрового сообщества в творческом участии. Обычно допускаются те формы производной активности, которые укрепляют экосистему продукта, и ограничиваются те, которые конкурируют с правообладателем или подрывают технологический контроль над средой.

Распределение прав между правообладателем и пользователем: договорные модели

Если пользователь создает самостоятельный охраноспособный результат, первоначально исключительное право на собственный творческий вклад возникает у него. Однако это право изначально ограничено правами на исходный мультимедийный продукт и условиями соглашения, которое может предусматривать неисключи-

тельную лицензию правообладателю, запрет коммерческого использования, обязанность соблюдать правила платформы либо передачу прав при официальной интеграции результата в продукт [3–6; 10; 12]. Поэтому всеобъемлющие оговорки о безусловном переходе к правообладателю прав на любой пользовательский контент не вполне согласуются с логикой российского права. Такие положения удобны для платформенного управления, однако они смешивают лицензирование, отчуждение и разрешение на производное использование; не различают личные неимущественные и имущественные права; а применительно к будущим и заранее неопределенным результатам пользовательской деятельности ставят вопрос о достаточной определенности предмета договора [1; 5].

Для российской практики предпочтительнее поэтапная модель. На первом уровне закрепляется базовая лицензия на использование продукта. На втором – неисключительная лицензия правообладателю на размещаемый пользователем контент в объеме, необходимом для его показа, хранения, технической обработки и распространения внутри платформы. На третьем – специальное соглашение для тех случаев, когда контент включается в официальный продукт, используется вне первоначальной публикации, выводится на коммерческий рынок либо становится элементом монетизируемой цифровой экосистемы. Такая модель и прозрачнее для пользователя, и точнее с точки зрения гражданско-правовой квалификации. Практика зарубежных платформ подтверждает необходимость такого разграничения. Одни правообладатели закрепляют максимально жесткий режим в отношении создаваемых внутри продукта результатов, другие сочетают разрешение на пользовательское творчество с широкой лицензией в свою пользу, третьи допускают лишь личное некоммерческое использование фанатского контента. Следовательно, договорная архитектура должна различать обычное использование, производный пользовательский контент и интегрируемый контент.

Судебная практика и сравнительно-правовой анализ: Россия, США, ЕС и Китай

Российская практика пока не выработала единого подхода к лицензионным соглашениям, пользовательскому контенту и модификациям именно как элементам мультимедийного продукта. Вместе с тем в доктрине и судебных актах видеоигра все чаще рассматривается как сложный объект, объединяющий программу, графику, аудиовизуальные и иные элементы [7; 8]. Это означает, что пользовательское соглашение должно оцениваться не только как лицензия на

программный код, но и как инструмент регулирования использования совокупности охраняемых результатов. Американское право наиболее подробно разработало вопросы производных произведений и договорных ограничений. Показательно, что временное изменение игрового процесса без создания самостоятельного фиксированного объекта оценивается иначе, чем распространение новых уровней и иных результатов, основанных на исходной игровой вселенной. Европейский подход, напротив, усиливает внимание к платформенной ответственности и к защите видеоигры как комплексного объекта. Китайская практика также признает возможное авторское право пользователя на оригинальный результат, но объем сохраняемых правомочий в значительной мере зависит от условий пользовательского соглашения [12; 13; 15]. Сравнительный материал позволяет сделать общий вывод: в зарубежных правовых порядках ключевое значение имеет не абстрактное признание авторских прав пользователя, а точное договорное разграничение обычного использования, пользовательского контента и случаев его включения в экономический контур платформы.

Ориентиры для договорной практики и совершенствования регулирования

Для российской практики целесообразно закреплять в пользовательском соглашении как минимум три блока условий: правила обычного использования продукта; режим создания, размещения и использования пользовательского контента; условия переработки и включения пользовательских результатов в официальный продукт. При этом в отношении пользовательского контента желательно прямо отвечать на несколько вопросов: сохраняет ли пользователь исключительное право на собственный вклад; какую именно лицензию он предоставляет правообладателю; допускается ли переработка контента самой платформой; может ли правообладатель передавать соответствующие правомочия третьим лицам; вправе ли пользователь использовать созданный результат вне платформы; и какие последствия наступают при удалении контента либо прекращении доступа к учетной записи.

Отдельного регулирования требуют модификации. Здесь недостаточно общего запрета либо общего разрешения: необходимо разграничивать техническую адаптацию, допустимую для функционирования программы, некоммерческие модификации в пределах поддерживаемого правообладателем режима и модификации, создающие самостоятельный рыночный результат либо конкурирующие с официальным контентом. Только при таком разграничении соглашение

будет действительно выполнять упорядочивающую функцию, а не воспроизводить чрезмерно широкую и потому малоопределенную оговорку [1; 4; 10; 15]. Желательно отказаться от практики, когда все формы пользовательского участия регулируются одним массивным документом. Более точной является система взаимосвязанных документов: базовое пользовательское соглашение, специальные правила о пользовательском контенте и модификациях, а при необходимости – отдельные условия для включения результата в официальный продукт. При толковании части четвертой ГК РФ следует исходить из того, что самостоятельный творческий вклад пользователя не поглощается автоматически правами правообладателя на основной мультимедийный продукт. Иное допустимо лишь при ясной и определенной договорной конструкции.

Заключение

Лицензионное пользовательское соглашение в отношении мультимедийного продукта следует понимать как договорную форму, сочетающую лицензионные условия, правила доступа к цифровой среде и положения о пользовательском участии. Это объясняет, почему для видеоигр и иных интерактивных систем обычной лицензии на программу для ЭВМ недостаточно. Пользовательский контент и модификации не образуют единой категории. Одни действия находятся в пределах обычного использования, другие ведут к созданию самостоятельного результата, третьи затрагивают переработку исходного продукта и требуют прямого согласия правообладателя. Поэтому распределение прав между правообладателем и пользователем должно строиться на дифференцированной договорной модели: отдельно для обычного использования, отдельно для пользовательского контента и отдельно для его интеграции в официальный продукт. Именно такая модель в наибольшей степени соответствует логике части четвертой ГК РФ и потребностям современной цифровой среды.

Список литературы:

- [1] Архипов В. В. Интеллектуальная собственность в индустрии компьютерных игр: проблемы теории и практики // Закон. 2015. № 11. С. 61–69.
- [2] Гринь Е. С. Разновидности сложных объектов интеллектуальных прав: вопросы судебной практики // Актуальные проблемы российского права. 2023. Т. 18. № 9. С. 112–118.
- [3] Котенко Е. С. Понятие и признаки мультимедийного продукта // Lex Russica. 2013. № 6. С. 601–615.

[4] Котенко Е. С. Авторские права на мультимедийный продукт. М.: Проспект, 2014. 144 с.

[5] Новоселова Л. А., Полежаев О. А. Отношения доступа к объектам авторских прав, выраженных в цифровой среде // Вестник Университета имени О. Е. Кутафина (МГЮА). 2024. № 9 (121). С. 98–106.

[6] Рожкова М. А., Алымова Е. В., Лабзин М. В., Никифоров А. А. Сложные объекты интеллектуальных прав. Общая часть // Журнал Суда по интеллектуальным правам. 2025. № 2 (48). С. 24–42.

[7] Лемяцких Е. О. Простые сложности: статус видеоигры и особенности ее правовой охраны // Труды по интеллектуальной собственности. 2022. Т. 41. № 2. С. 69–79.

[8] Чувствинов И. В. Видеоигры и интеллектуальная собственность: особенности защиты прав при небуквальном копировании // Журнал Суда по интеллектуальным правам. 2021. № 3 (33). С. 102–111.

[9] Corbett S. Computer game licences: The EULA and its discontents // Computer Law & Security Review. 2019. Vol. 35. No. 4. P. 453–461.

[10] Deng Z., Li Y. Players' rights to game mods: Towards a more balanced copyright regime // Computer Law & Security Review. 2021. Vol. 43. Art. 105634.

[11] Thomas A. Merit and monetisation: A study of video game user-generated content policies // Internet Policy Review. 2023. Vol. 12. No. 1.

[12] Xu Q. Copyright ownership of user-generated content in games // Journal of Gaming & Virtual Worlds. 2024. Vol. 15. No. 2. P. 143–159.

[13] Dusollier S. The 2019 Directive on Copyright in the Digital Single Market: some progress, a few bad choices, and an overall failed ambition // Common Market Law Review. 2020. Vol. 57. No. 4. P. 979–1030.

[14] Gervais D. J. The tangled web of UGC: Making copyright sense of user-generated content // Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law. 2009. Vol. 11. No. 4. P. 841–870.

[15] Mezei P., Harkai I. End-user flexibilities in digital copyright law: An empirical analysis of end-user license agreements // Interactive Entertainment Law Review. 2022. P. 1–21.

References:

- [1] Arkhipov V. V. Intellectual Property in the Computer Games Industry: Theoretical and Practical Issues // Law. 2015. No. 11. pp. 61–69.
- [2] Grin' E. S. Types of Complex Objects of Intellectual Property Rights: Issues of Judicial Practice // Actual Problems of Russian Law. 2023. Vol. 18. No. 9. pp. 112–118.

[3] Kotenko E. S. Concept and Features of a Multimedia Product // Lex Russica. 2013. No. 6. pp. 601–615.

[4] Kotenko E. S. Copyright on a Multimedia Product. Moscow: Prospect, 2014. 144 pp.

[5] Novoselova L. A., Polezhaev O. A. Relations of Access to Copyright Objects Expressed in the Digital Environment // Bulletin of the O. E. Kutafin Moscow State Law University (MSAL). 2024. No. 9 (121). Pp. 98–106.

[6] Rozhkova M. A., Alymova E. V., Labzin M. V., Nikiforov A. A. Complex Objects of Intellectual Property Rights. General Part // Journal of the Intellectual Property Court. 2025. No. 2 (48). Pp. 24–42.

[7] Lemyatskikh E. O. Simple Complexities: the Status of a Video Game and the Peculiarities of Its Legal Protection // Works on Intellectual Property. 2022. Vol. 41. No. 2. Pp. 69–79.

[8] Chuvstvinov I. V. Video Games and Intellectual Property: Features of Rights Protection in the Case of Non-Literal Copying // Journal of the Intellectual Property Court. 2021. No. 3 (33). Pp. 102–111.

[9] Corbett S. Computer Game Licenses: The EULA and Its Discontents // Computer Law & Security Review. 2019. Vol. 35. No. 4. Pp. 453–461.

[10] Deng Z., Li Y. Players' Rights to Game Mods: Towards a More Balanced Copyright Regime // Computer Law & Security Review. 2021. Vol. 43. Art. 105634.

[11] Thomas A. Merit and Monetization: A Study of Video Game User-Generated Content Policies // Internet Policy Review. 2023. Vol. 12. No. 1.

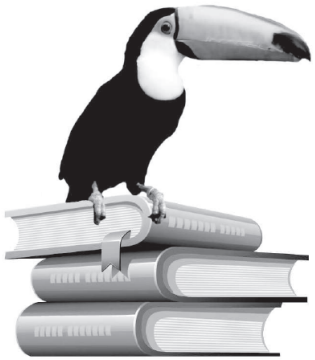
[12] Xu Q. Copyright ownership of user-generated content in games // Journal of Gaming & Virtual Worlds. 2024. Vol. 15. No. 2. P. 143–159.

[13] Dusollier S. The 2019 Directive on Copyright in the Digital Single Market: some progress, a few bad choices, and an overall failed ambition // Common Market Law Review. 2020. Vol. 57. No. 4. P. 979–1030.

[14] Gervais D. J. The tangled web of UGC: Making copyright sense of user-generated content // Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law. 2009. Vol. 11. No. 4. P. 841–870.

[15] Mezei P., Harkai I. End-user flexibilities in digital copyright law: An empirical analysis of end-user license agreements // Interactive Entertainment Law Review. 2022. P. 1–21.





ЮРКОМПАНИ

www.law-books.ru

Юридическое издательство
«ЮРКОМПАНИ»

Издание учебников,
учебных и методических
пособий, монографий,
научных статей.

Профессионально.

В максимально
короткие сроки.

Размещаем
в РИНЦ, E-Library.