

## Правовое регулирование компьютерных игр, как особого вида медиакоммуникаций

Научный руководитель – Крюкова Евгения Сергеевна

*Беренштейн Андрей Владимирович*

*Студент (бакалавр)*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет  
журналистики, Москва, Россия

*E-mail: andrey.berenshtein1@gmail.com*

В наше время медиакоммуникации являются одной из наиболее быстро развивающихся сфер. Они меняются чуть ли не каждый месяц, привнося всё новые возможности для участников данного процесса. Представляется, что компьютерные игры уже являются неотъемлемой частью медиакоммуникаций.

Компьютерная игра - это компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра. В процессе игры человек взаимодействует с другими людьми или с заложенной разработчиками информацией, тем самым становясь частью массовой медиа коммуникации.

В настоящее время компьютерные игры стали самой распространенной формой развлечения и популярной формой общения, проведения свободного времени. Они стали обычным явлением в жизни молодежи и, конечно, имеют как свои преимущества, так и недостатки. Компьютерные игры насчитывают миллиарды пользователей, что свидетельствует о появившейся глобальной коммуникации. Рекордное количество пользователей, находившихся одновременно в игре, превышает 3 миллиона.

Актуальность темы настоящего исследования во многом заключается еще и в отсутствии структуры в изучении компьютерных игр из-за их относительно недавнего появления не только в научном мире, но и в целом как феномена. Компьютерные игры рассматриваются с точки зрения «воздействия на социально-психическое состояние игроков, создаются методики продвижения онлайн-игр, прорабатываются вопросы защиты авторского права, проблемы реализации игровой валюты»[1] и т.д.

В настоящее время отсутствует четкое законодательство, регулирующее сферу компьютерных игр. Чаще всего игры становятся объектом правового регулирования с точки зрения авторского, предпринимательского и административного права. Кроме того, поскольку игры являются частью информации и культурных медиа, они попадают в сферу регулирования складывающегося «цифрового права» (информационного права). В.В. Архипов отмечает, что широкие определения игр «практически не дают возможности игровым компаниям избежать потенциальной правовой квалификации их самих как организаторов распространения информации в Интернете, а их многопользовательских игр - как коммуникационных интернет-сервисов»[2].

С другой стороны, приобщение компьютерных игр к уже существующим законам (а на компьютерные игры в том числе распространяются Федеральный закон "Об информации, информационных технологиях и о защите информации" от 27.07.2006 N 149-ФЗ, Федеральный закон "О государственной поддержке кинематографии Российской Федерации" от 22.08.1996 N 126-ФЗ) может привести к необъективному и несправедливому рассмотрению различных ситуаций, связанный с внутриигровой коммуникацией между людьми или между автором, программистом, модератором и пользователем.

Например, во многих случаях, коммуникация в играх происходит не между людьми, а между двумя аватарами, в следствие чего такую коммуникацию нельзя относить к законам об информации, ведь передаваемые игроками ролевых игр друг другу данные не относятся к реальному миру[3].

Также при создании отдельного законодательства для регулирования компьютерных игр, можно было бы четко накладывать или вовсе исключить какую-либо цензуру. Компьютерные игры являются программами, предоставляющими пользователям виртуальную реальность, поэтому в законе могла бы быть рассмотрена целесообразность запрета различных игр.

Проведенное нами исследование показало необходимость грамотного правового регулирования компьютерных игр, как огромной и важной части массовых коммуникаций, которое необходимо как для защиты различных прав, свобод и интересов пользователей и разработчиков игр, так и для общего понимания сущности и классификации компьютерных игр, для будущего осознания целесообразности наложения каких-либо запретов или санкций, которое невозможно при рассмотрении данной сферы через призму других законов.

[1] Васильев А.А., Печатнова Ю.В. Термин «Компьютерная игра»: Опыт междисциплинарного исследования // Пролог: журнал о праве. - 2021. - №2. - С. 135

[2] Архипов В.В. Персонажи (аватары) в многопользовательских компьютерных играх: вопросы правовой квалификации в свете междисциплинарных исследований // Закон. 2022. N 3. С. 65.

[3] Архипов В.В. Указ. соч. С. 65.

#### **Источники и литература**

- 1) 1. Архипов В.В. Персонажи (аватары) в многопользовательских компьютерных играх: вопросы правовой квалификации в свете междисциплинарных исследований // Закон. 2022. N 3. С. 58-74.
- 2) 2. Васильев А.А., Печатнова Ю.В. Термин «Компьютерная игра»: Опыт междисциплинарного исследования // Пролог: журнал о праве. – 2021. – №2. – С. 131 – 138.