

*На правах рукописи*

**Константинов Александр Михайлович**

**ИГРОВЫЕ НОРМЫ В ПРОЦЕССЕ ПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ  
(ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ)**

5.1.1. Теоретико-исторические правовые науки

**Автореферат**

диссертации на соискание ученой степени  
кандидата юридических наук

Саратов – 2024

Работа выполнена в федеральном государственном автономном образовательном учреждении высшего образования «Волгоградский государственный университет»

**Научный руководитель** доктор юридических наук, профессор  
**Давыдова Марина Леонидовна**

**Официальные оппоненты:** **Минникес Илья Анисимович**  
доктор юридических наук, профессор  
ФГБОУ ВО «Байкальский государственный университет», заведующий отделом теории права и сравнительного правоведения Института правовых исследований

**Трофимов Василий Владиславович**  
доктор юридических наук, доцент  
ФГБОУ ВО «Тамбовский государственный университет им. Г.Р. Державина»,  
директор Научно-исследовательского института государственно-правовых исследований,  
профессор кафедры теории и истории государства и права

**Ведущая организация** Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «**Алтайский государственный университет**»

Защита диссертации состоится 20 июня 2024 года в 14.00 на заседании диссертационного совета 24.2.390.02, созданного на базе федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Саратовская государственная юридическая академия», по адресу: 410056, г. Саратов, ул. им. Чернышевского Н.Г., зд. 104, стр. 1, зал заседаний диссертационных советов.

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке и на сайте федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Саратовская государственная юридическая академия» (<http://test.ssla.ru/dissertation/dissert/20-03-2024-1d.pdf>).

Автореферат разослан «\_\_\_» мая 2024 года.

Ученый секретарь  
диссертационного совета,  
кандидат юридических наук, доцент



В.В. Нырков

## ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

**Актуальность темы диссертационного исследования.** Игра представляет собой особый социокультурный феномен, оказывающий непосредственное влияние на многие аспекты жизни современного общества. Игра как особый объект научного познания представляет собой многогранный и полифункциональный социальный феномен. Являясь предметом изучения в рамках различных гуманитарных наук, в первую очередь – философии, психологии и социологии, сущность игры раскрывается с совершенно разных сторон, что обусловлено спецификой методологии, характерной для той или иной науки, а также объемом задач, которые ставят перед собой ученые, исследуя игру. Стоит заметить, что вопросам взаимодействия игры и права посвящено достаточно ограниченное количество научных исследований, что указывает на целесообразность изучения данной проблематики.

На первый взгляд, право и игра являются абсолютно не соотносимыми друг с другом понятиями, ведь право, в отличие от игры, традиционно воспринимается как нечто абсолютно серьезное. Однако при более подробном исследовании обнаруживается их взаимосвязь, которая проявляется как в статике (наличие общих черт, определяющих сходство права и игры), так и в динамике. Последняя выражается в процессах юридизации игровых норм и геймификации права, которые отражают важные тенденции современного правового развития.

Юридизация, будучи напрямую связанной с процессом расширения роли права и правовых норм в различных сферах жизни и общественной деятельности ярко проявляется в процессе игровой деятельности. Так, необходимость нормативного закрепления правил и регламентов конкретной игры возникает при увеличении заинтересованности государства в регулировании такого вида общественных отношений, однако подробно этот процесс в настоящий момент не исследован.

Несмотря на актуальность для многих научных сфер явления геймификации применительно к сфере юриспруденции, обнаруживается отсутствие исследований, направленных на изучение возможного влияния этого процесса на

право. Анализ отдельных сфер правового регулирования и государственного управления (избирательный процесс, судопроизводство, государственные и муниципальные услуги и др.) показывает, что современный вектор развития права связан с внедрением игровых методов, направленных на обеспечение доступности права и повышение интереса к нему среди людей неюридических профессий.

Вместе с тем, геймификация различных сфер общественной жизни порождает новые вызовы для права. Можно с уверенностью говорить о том, что игровая деятельность в условиях повсеместной цифровизации разрастается настолько, что правовые отношения начинают складываться внутри нее, тем самым обуславливая новые векторы взаимодействия права и игровых норм. Наиболее ярко этот процесс проявляется в развитии нового виртуального игрового социокультурного пространства – метавселенной, формирование и развитие которой влечет возникновение, в том числе, теоретических и практических правовых проблем. Взаимодействие игры и права представляется перспективным проводить через определение основных форм их взаимосвязи – юридизацию и геймификацию. Этот вопрос не нашел в настоящее время достаточного освещения в теоретико-правовой литературе, что позволяет говорить об актуальности выбранной автором темы диссертационного исследования.

**Степень научной разработанности проблемы.** В юридической науке исследования в области социальных норм и места права в системе нормативного регулирования общественных отношений принадлежат таким авторам, как С.С. Алексеев, А. Б. Венгеров, Р.Б. Головкин, В.Н. Кудрявцев, Р.М. Лившиц, Е.А. Лукашова, Г.В. Мальцев, Н.И. Матузов, В.С. Нерсесянц, В.И. Нижечик, Е.М. Пеньков, В.Д. Плахов, Ю.М. Тихонравов, Л.С. Явич и др.

Существенный вклад в изучение социальных норм в рамках отечественной социальной психологии внесли М.И. Бобнева, Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, В.Д. Менделевич, К.К. Платонов, С.Л. Рубинштейн. В западной психологии проблему психологии социальных норм исследовали Т. Шибутани, Т. Ньюк, С. Аш, Р. Кречфильд и др. В рамках социологической науки исследованием особенностей возникновения и функционирования социальных норм занимались В. Томас, Ф.

Знанецкий, Ю. А. Клейберг, К. Хорни, Д. К. Хоманс, Р. Пенто, М. Гравитц, Н. Смелзер. Изучению социального порядка, важным элементом которого являются социальные нормы, посвящены работы М. Вебера, П. Роузнау и Г. Бредемайера, Т. Парсонса.

Сопоставлению права и игры в философии права посвящены научные труды Б. С. Джексона, А. Росса, Г. Харта, Л. Фуллера. Игру как особый социокультурный феномен исследовали представители таких научных отраслей, как философия, психология, социология, среди которых необходимо выделить работы Т.А. Апинян, Э. Берна, А. Валлона, К. Гросса, М. Лацаруса, Г. Леманна, Я. Морено, М. и Э. Неймера, Ж. Пиаже, Д. Рисмена, К. Рэйнуотера, Г. Спенсера, З. Фрейда, Г. С. Холла, С. А. Шмакова, Л. Э. Эпплтона и др.

В трудах Платона, Аристотеля, Гераклита исследовалась культурологическая и воспитательная роль игры в жизнедеятельности людей. В работах И. Канта, Ф. Шиллера рассматривается эстетическая сущность игровой деятельности. Философия игры в современном понимании связана, в первую очередь, с трудами нидерландского философа и историка Й. Хейзинги. В труде «Человек играющий (Homo ludens)» впервые детально исследован феномен игры как важнейшей культурно-исторической категории, обосновано её всеобъемлющее и универсальное значение для развития человеческой цивилизации. Фундаментальной в рамках социорологического подхода к изучению игры является игровая концепция повседневности И. Гофмана. Трансакционному анализу игры как способу социального взаимодействия, а также классификации игр посвящена работа Э. Берна «Игры, в которые играют люди»<sup>1</sup>.

В отечественной юридической литературе не уделяется должного внимания вопросу о роли и значении игры и игровых норм в процессе правового регулирования. Выделить конвенциально-игровые нормы или нормы игры в качестве отдельного элемента системы социальных норм впервые в отечественной правовой доктрине предложил Н.Н. Вопленко в книге «Очерки общей теории

---

<sup>1</sup> См.: Берн Э. Игры, в которые играют люди: Психология человеческих взаимоотношений. М.: Издательство «Эксмо», 2016. 352 с.

права»<sup>1</sup>. Диссертационное исследование этой теме в 2011 году посвятила Л.А. Орлова<sup>2</sup>. Исследование аналогии права и игры с учетом состоявшегося в современной информационной культуре «игрового поворота» и появлением принципиально новых видов игр – многопользовательских компьютерных – содержится в диссертационной работе В.В. Архипова<sup>3</sup>. Отдельные вопросы соотношения игры и права затрагиваются в работах Ю.Ю. Ветютнева, Л.И. Глухаревой и некоторых других авторов. На сегодняшний день тема соотношения игровых норм и норм права как специфических социальных регуляторов представляется недостаточно исследованной.

При этом нередки исследования юридических аспектов отдельных видов игр: спортивных (С.В. Алексеев, С.Н. Братановский, И.Е. Ватников, М.Г. Вулах, А.П. Душанин, С.А. Ищенко, А.П. Скрыпник, В.Н. Уваров, И.М. Чемакин), азартных (С.М. Ковалев, И.Г. Прыжов, Н.В. Субанова, Н.В. Артеменко, А.К. Романова), компьютерных (Н.Ю. Андреев, В.В. Архипов, А.А. Васильев, Ю.В. Печатнова) и пр.

**Объектом исследования** являются игровые нормы – правила и регламенты, связанные с процессом правового регулирования, а также общественные отношения, регулируемые юридизированными игровыми нормами.

**Предметом исследования** выступают наиболее общие закономерности формирования, развития и функционирования юридизированных игровых норм, понятие, причины и формы геймификации права.

**Цель диссертационного исследования** состоит в разработке и обосновании основ общетеоретической концепции игровых норм в процессе правового регулирования, а также в выявлении и раскрытии основных форм юридизации игровых норм и геймификации права.

Для достижения поставленной цели предполагается решение ряда **исследовательских задач:**

---

<sup>1</sup> См.: Вопленко Н. Н. Очерки общей теории права. Волгоград: Волгоградский государственный университет, 2009. С. 152.

<sup>2</sup> См.: Орлова Л.А. Право и правила игры: Автореф. дис. ... канд. юрид. наук. Н. Новгород, 2011.

<sup>3</sup> См.: Архипов В. В. Семантические пределы права в условиях медиального поворота: теоретико-правовая интерпретация : дис. ... д-ра юрид. наук. СПб., 2019.

1. обобщить подходы к пониманию игровой деятельности, определить понятие и признаки игровых норм, основания их классификации;
2. сопоставить игровые нормы и право путем выявления их сходства, различий и форм взаимовлияния (взаимодействия);
3. выявить и охарактеризовать юридизированные игровые нормы, закрепленные действующим российским законодательством;
4. раскрыть содержание процесса юридизации игровых норм, выделив факторы, обуславливающие преобразование игровых норм в правовые;
5. определить факторы и формы проявления геймификации права, сформулировать авторское понятие этого процесса;
6. установить и оценить перспективы развития игровых практик в механизме правового регулирования, предложить ряд мер по совершенствованию процесса юридизации игровых норм.

**Методологическую основу исследования** составляет система различных методов, логических приемов и средств познания исследуемой проблемы. Методологический плюрализм исследования обусловлен как комплексным характером его объекта, так и сочетанием теоретических и практических составляющих исследования. Раскрытие темы проводится с позиций диалектического материализма как всеобщего метода познания с использованием научных положений и выводов, содержащихся в трудах по юриспруденции, социологии права, философии, теории познания. В ходе исследования использованы общенаучные, частные и специальные методы познания, в их числе логический, исторический, системный, функциональный, формально-юридический, сравнительно-правовой и другие.

**Теоретическую основу диссертационного исследования** составили работы ведущих специалистов по общей теории права: С. С. Алексеева, М. И. Байтина, В. К. Бабаева, В. М. Баранова, А. Б. Венгерова, Н. А. Власенко, Н. Н. Вопленко, Ю. И. Гревцова, В. М. Горшенева, А. И. Гусейнова, М. Л. Давыдовой, В. Б. Исакова, Т. В. Кашаниной, С. А. Комарова, В. Н. Кудрявцева, В. В. Лазарева, В. В. Лапаевой, О. Э. Лейста, Е. А. Лукашевой, А. В. Малько, Г. В. Мальцева, Н. И. Матузова, М. Н.

Марченко, И.А. Минникеса, И. В. Михайловского, Г. И. Муромцева, В. С. Нерсисянца, А. С. Пиголкина, С. В. Полениной, Т. Н. Радько, А. П. Семитко, И. Н. Сенякина, В. Н. Синюкова, Л. И. Спиридонова, В. М. Сырых, Н. Н. Тарасова, В. В. Трофимова, Т. Я. Хабриевой, О. И. Цыбулевской, А. Ф. Черданцева и др.

**Нормативную основу исследования** составили нормативные правовые акты: Конституция Российской Федерации, федеральные законы (в том числе Гражданский кодекс Российской Федерации, Кодекс Российской Федерации об административных правонарушениях, Уголовный кодекс Российской Федерации, Федеральный закон от 4 декабря 2007 г. № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации», Федеральный закон от 29.12.2006 № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации» и другие), указы Президента РФ, правовые акты органов исполнительной власти (Минспорта России, Минпросвещения России и другие); законодательство субъектов РФ.

**Эмпирическую базу исследования** составили решения судов общей юрисдикции по уголовным делам за преступления в сфере физической культуры и спорта, материалы периодической печати и информация, размещенная в сети Интернет по теме диссертации. Критически проанализирована деятельность органов исполнительной власти СССР и РФ по организации и проведению крупнейших спортивных мероприятий.

**Научная новизна диссертационного исследования.** На основе философских и общесоциологических концепций был проведен комплексный анализ различных подходов к пониманию игры, что позволило выявить основополагающие характерные черты игры в широком ее понимании. С учетом выбранных теоретико-методологических оснований исследования представлена авторская трактовка понятий «игра», «игровые нормы», а также предложена оригинальная классификация игровых нормативных предписаний и установлены их место и роль в системе социальных норм.

В диссертации разработаны основы общетеоретической концепции взаимодействия игровых норм и права посредством раскрытия наиболее общих закономерностей процессов юридизации игры и геймификации права. В рамках исследования преобразования правил игры в правовые нормы выявлены факторы, обуславливающие данный процесс, действие которых проиллюстрировано на примере нормативного правового закрепления правил обучающих, спортивных и азартных игр. Комплексному рассмотрению подвергнут феномен геймификации права, представляющий собой процесс внедрения в право и механизм правового регулирования игровых нормативных предписаний и игровых практик. В частности, теоретически обосновано изначальное присутствие игровых элементов в отдельных сферах правового регулирования и государственного управления, а также подтверждена тенденция по расширению использования игрового компонента в них в связи с процессом цифровизации. В контексте процесса геймификации права рассмотрен феномен метавселенной, выявлены связанные с ним проблемы правового регулирования.

Научная новизна диссертационного исследования нашла отражение в следующих основных **положениях**, выносимых на защиту.

**1.** Игровые нормы, совмещая в себе отдельные признаки основных типов социальных норм (правовые, моральные, обычные и корпоративные), органически включаются в систему нормативного регулирования общественных отношений. Природа игровых норм определяется сочетанием признаков обычаев и корпоративных норм. Право и мораль не раскрывают природу норм игровых, но выступают эталонами для содержания (мораль) и формы (право) наиболее важных из них.

**2.** Игра определяется как глубоко интегрированная в общественно-культурную действительность добровольная регламентированная деятельность, направленная на достижение участниками результата при реализации потребности в получении удовольствия от ее процесса. Среди универсальных признаков игры, отличающих ее от иных социокультурных категорий предложено выделять

следующие: *добровольность; агональность (соревновательность); направленность на достижение удовольствия; регламентированность.*

**3.** Игровые нормы представляют собой разновидность социальных норм, устанавливающих порядок осуществления игровой деятельности, включая правила игры, а также правила ее организации и проведения. Игровым нормам присущи следующие признаки, вытекающие из особенностей игровой деятельности: *конвенциональность; внутренняя императивность; наличие системы санкций за нарушение игровых норм, обеспечивающей их реализацию; фиксация в устной и письменной формах.*

**4.** Игровые нормы предложено классифицировать по ряду оснований, из которых для правового регулирования потенциально могут иметь значение следующие:

- *по функциональной роли:* нормы-правила и нормы-регламенты. *Правила игры* (собственно игровые нормы) – условия и требования, определяющие взаимоотношения участников игры и обеспечивающие достижение ее цели; *регламентарные игровые нормы* – условия и требования к организации и порядку проведения игры.

- *по наличию формальной определенности:* писанные и неписанные правила и регламенты;

- *по степени значимости для государства:* юридизированные и неюридизированные;

- *по способу формирования:* нормы-обычай и авторские нормы.

**5.** Рассмотрены общие черты и отличия правовых и игровых норм.

*Сходство* рассматриваемых феноменов обнаружено в том, что оба вида норм определяют правила поведения, устанавливают правомочия, ограничения и санкции за нарушение. Правовые и игровые нормы регулируют социальное взаимодействие, обеспечивая порядок и справедливость в развитии общественных отношений. Они могут развиваться и изменяться со временем, подвергаясь влиянию социокультурных изменений.

*Различия* сопоставляемых явлений проявляются в том, что правовые нормы возникают в рамках юридической и законодательной практики институтов общества и государства, тогда как игровые нормы могут формироваться исторически, из соглашений игрового сообщества или создаваться разработчиками игр. Правовые нормы обязательны для всех лиц в соответствующей юрисдикции, в то время как игровые нормы (за исключением юридизированных) ограничены рамками игрового процесса.

**6.** *Взаимодействие и взаимовлияние* правовых и игровых норм проявляется в рамках двух процессов: юридизация игры и геймификация права. Юридизация игровых норм рассматривается в работе в статике и в динамике. В статике определяется круг и характерные черты юридизированных игровых норм, включенных в настоящее время в процесс правового регулирования. Отражение процесса юридизации правил игры в динамике позволило определить детерминирующие его факторы и специфику юридической техники трансформации игровых норм в правовые. В ходе исследования выявлены и раскрыты динамические характеристики и в обратном процессе – приобретении правом игровых черт (геймификации права).

**7.** Юридизацию игровых норм предлагается понимать как *преобразование значимых для государства норм, регулирующих игровую деятельность, в правовые путем придания общеобязательной силы существующим правилам и регламентам проведения игры либо установления новых правовых норм, обеспечивающих осуществление игровой деятельности.*

**8.** Обосновывается, что нормы, так или иначе связанные с игровой деятельностью, присутствуют в следующих отраслях права: гражданском, административном, трудовом, авторском, налоговом и уголовном. Игровые нормы составляют содержание отдельных комплексных отраслей законодательства (например, спортивное право), правовых институтов (например, институт азартных играх и пари), а также закрепляются в виде одиночных нормативных правовых предписаний в актах, регулирующих общественные отношения, не имеющие игрового характера (например, нормативно-правовая регламентация

использования обучающих игр в образовательном процессе). Показано, что юридикации преимущественно подлежат нормы-регламенты, определяющие организационный порядок проведения игры. Нормы-правила игры в абсолютном большинстве случаев остаются за рамками правового регулирования (исключение составляют правила спортивных игр ввиду особой значимости для государства соответствующих общественных отношений).

**9.** Юридикация игровых норм обусловлена следующими факторами:

- необходимостью закрепления игровых норм конкретного вида игровой деятельности при увеличении круга ее участников и переходом из статуса локальной деятельности в общественно значимый институт;
- повышением степени влияния государства на наиболее значимые для общества виды игровой деятельности с целью повышения уровня внутреннего и внешнего государственного авторитета;
- необходимостью защиты прав субъектов игры от неблагоприятных последствий в результате развития видов и способов осуществления игровой деятельности, а также значимостью ее результатов.

**10.** Геймификации права определяется как *процесс надления механизма правового регулирования или его отдельных элементов характеристиками, свойственными игровой деятельности*. Выявлены два ведущих фактора, обуславливающие возникновение и развитие процесса геймификации права:

- агональность многих правовых отношений (в рамках судебного законотворческого, избирательного процессов и в других сферах юридической практики), предполагающая изначальное наличие у них игровых свойств;
- цифровизация юридических процедур, приводящая к усилению игровых компонентов в праве за счет повышения доступности и удобства правовых процедур, поддержания интереса к участию в них широкого круга «потребителей».

**11.** На основании исторического анализа развития нормативного регулирования игровой деятельности в Российской Федерации выявлено, что наиболее активно игровые нормы подвергаются процессу юридикации в рамках законодательства о физической культуре и спорте. Аргументируется тезис о том,

что значительное увеличение числа юридизированных игровых норм требует их своевременной систематизации. Выявлена неоднородность подходов правотворческих органов к использованию терминов «правила» и «регламенты» в различных нормативно-правовых актах в области физической культуры и спорта. С целью решения указанной проблемы предлагается дополнить статью 2 Федерального закона от 04.12.2007 г. № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации»<sup>1</sup> определениями «правила вида спорта или видов спорта» и «положение (регламент) спортивных соревнований».

**Теоретическая значимость диссертации** заключается в том, что в ней дополняется и уточняется один из центральных разделов науки теории государства «Право в системе социальных норм» посредством включения в него основ общетеоретической концепции взаимодействия правил игры и правовых норм. Теория права обогащается знаниями о понятии и природе игровых норм в качестве относительно самостоятельного вида социальных регуляторов и выявленными закономерностями их взаимодействия с правом. В понятийные ряды теории государства и права вводятся категории «юридизация игровых норм» и «геймификация права». Полученные выводы расширяют теоретические представления о процессе правового регулирования, направлениях и перспективах его трансформации в современных условиях.

**Практическая значимость диссертации** заключается в том, что в ней подробно раскрывается значительный спектр вопросов, связанных с правовым регулированием игровой деятельности, включая сферы физической культуры и спорта, азартных игр и др., позволивших автору обосновать ряд предложений по совершенствованию действующего отечественного законодательства. Исследование процессов юридизации игр и геймификации права позволяет выявить ряд значимых тенденций правового развития общества, сформулировать научно обоснованные прогнозы, которые могут быть использованы для объяснения динамики отдельных правовых институтов и права в целом.

---

<sup>1</sup> См.: Федеральный закон от 04.12.2007 г. № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» (ред. от 19.10.2023) // СЗ РФ. 2011. № 19. ст. 2716; 2023. №1(часть I) ст. 24.

Выводы, содержащиеся в диссертационной работе могут быть использованы при преподавании курсов «Теория государства и права», «Проблемы теории государства и права», «Спортивное право» в системе высшего юридического образования.

**Апробация результатов исследования.** Диссертация обсуждена на совместном заседании кафедр философии и теории права и конституционного и муниципального права ФГАОУ ВО «Волгоградский государственный университет».

Основные положения диссертации отражены в 8 научных работах общим объемом 4,1 п.л. (личный вклад автора 3,75 п.л.), в том числе 2 статьи в научных журналах, индексируемых в Web of Science/Scopus, 4 статьи – в рецензируемых научных журналах, рекомендованных ВАК при Минобрнауки России для опубликования основных научных результатов диссертаций.

Основные научные результаты диссертации докладывались автором на международной научно-практической конференции «Судопроизводство в Российской Федерации и за рубежом: вопросы истории и проблемы современности» (г. Волгоград, апрель-май 2021 г.), международной научно-практической конференции «Право и информационное общество: цифровой подход» (г. Волгоград, 12 ноября 2021 г.); научно-практической конференции «Цифровая конституция: вызовы современных технологий» в рамках IX Московского юридического форума (г. Москва, 14–16 апреля 2022 г.); международной научно-практической конференции «Правовые последствия: теория, практика, техника» (г. Нижний Новгород, 26-27 мая 2022 г.).

Автор, исследуя представленную в диссертации проблематику, выступал в качестве исполнителя научного проекта Российского фонда фундаментальных исследований № 20-311-90070 «Игровые нормы в системе социальных норм: теоретико-правовое исследование» (2020–2022).

**Структура диссертации** включает введение, две главы, разделенные на шесть параграфов, заключение и список использованных источников.

## ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **введении** обосновывается актуальность темы исследования, определяются его объект, предмет, цели и задачи, степень научной разработанности проблемы, раскрываются методологическая, теоретическая, нормативно-правовая основы диссертационного исследования, его научная новизна, формулируются положения, выносимые на защиту, аргументируются теоретическая и практическая значимость работы, приводятся сведения об апробации и внедрении результатов исследования.

**Первая глава «Игровые нормы как разновидность социальных норм»** состоит из трех параграфов. **В первом параграфе «Понятие и сущность социальных норм»** рассмотрены понятие, сущность и признаки социальных норм. Теория социальных норм находится на стыке психологии, социологии и права. Сущность социальных норм заключается в том, что они создают определенный порядок в деятельности людей, устанавливая иерархию, построенную по признаку социальной значимости поведения человека. Являясь отражением процесса социализации индивидуума в обществе, такие нормы формируют различные способы его существования внутри социальных групп.

Социальные нормы изучены и описаны представителями различных доктрин с учетом их научной специфики. Анализ определения категории «социальная норма» в психологии и социологии позволил выделить различия в подходах к пониманию, исходя из особенностей объекта исследования этих научных отраслей. Причина формирования разных определений социальных норм связана с весьма сложным содержанием самого понятия, отдельные стороны которого привлекают внимание различных наук.

Так, психологическая теория исследует, в первую очередь, личностные факторы влияния социальных норм. Объектом исследования здесь чаще всего выступают малые группы людей либо отдельная личность, тогда как в рамках социологической теории социальные нормы рассматриваются с точки зрения общества в целом, исследуя, как такие нормы регулируют отношения между

людьми в больших группах. В отличие от других наук, теория права рассматривает социальные нормы с точки зрения степени их обязательности, выделяя в качестве центрального элемента системы нормативного регулирования нормы правовые и исследуя остальные виды, в первую очередь, в контексте соотношения с правом. Разница в подходах обусловлена, в том числе, полифункциональностью самих социальных норм.

Социальные нормы (в том числе игровые, как один из их видов) характеризуются наличием следующих признаков: нормативность, социальность, культурная обусловленность, обязательность, взаимосвязь объективности и субъективности. Природа социальных норм определяется сочетанием в них объективного и субъективного начал, каждое из которых в отдельности может преобладать в тех или иных видах норм, но никогда не носит абсолютного, исключительного характера.

**Во втором параграфе «Игра и игровые нормы: понятие и признаки»** проанализирована сущность игры как особого социокультурного явления, с точки зрения философского и теоретико-правового понимания определены сущность и характерные черты игровых норм, предложена дефиниция категории «игровые нормы».

Анализ концепций, исследующих сущность игровой деятельности, позволил разделить их на следующие группы: *физиологические, биогенетические, социальные, социологические, психотерапевтические, культурологические и теории игры как самовыражения.*

Игру предлагается определять как *глубоко интегрированную в общественно-культурную действительность добровольную регламентированную деятельность, направленную на достижение участниками результата при реализации потребности в получении удовольствия от ее процесса.*

Проанализированы различные подходы к определению признаков игры. Сделан вывод о том, что такие признаки игры, как эстетичность, неординарность, неопределенность исхода, наличие особой игровой установки, можно объединить

в общую универсальную группу признаков игры – направленность на достижение удовольствия от процесса.

При этом с некоторыми признаками игры, выделяемыми в литературе, сложно согласиться ввиду того контекста, в котором игра понимается в настоящем исследовании. Так, такие свойства как несерьезность и непроизводительность игры, по мнению автора, являются не актуальными для современного понимания игры. Несмотря на то, что игровая деятельность, в отличие от деятельности трудовой, как правило, не направлена непосредственно на производство различных материальных благ, побочным эффектом от нее, несомненно, является получение конкретного результата, удовлетворяющего человеческие потребности.

На основе анализа подходов к изучению игры в различных науках предложено выделять следующие универсальные признаки игры: *добровольность, агональность (соревновательность), направленность на достижение удовольствия от процесса, регламентированность.*

В связи с тем, что нормативность является обязательным признаком игровой деятельности, сделан вывод о том, что любая свободная агональная деятельность, направленная на достижение удовольствия, при наличии заранее установленных правил может называться игрой. На основании этого можно сделать вывод о том, что любая игра (в широком значении этого понятия) подчиняется определенным нормам и правилам, направленным на упорядочение деятельности ее участников.

Игровые нормы предлагается определять как *разновидность социальных норм, устанавливающих порядок осуществления игровой деятельности, включая правила игры, а также правила ее организации и проведения. Правила игры (собственно игровые нормы) – условия и требования, определяющие взаимоотношения участников игры и обеспечивающие достижение ее цели; регламентарные игровые нормы – условия и требования к организации и порядку проведения игры.*

Для анализа признаков игровых норм использованы общепринятые в рамках научных исследований основания, такие как процесс формирования норм, формы их фиксации (существования), характер регулятивного воздействия, способы и

методы обеспечения. Предлагается выделять ряд характерных признаков, свойственных игровым нормам.

*Конвенциональность.* Игре свойственна согласованность действий ее участников: в процессе игровой деятельности игроки действуют в рамках заранее оговоренных ограничений, что, в свою очередь, позволяет им выбирать стратегию, способствующую достижению целей игры. Обязательно существование концептуального описания условий, правил и регламентов на основании которых реализуется игра, заранее согласованная (принятая) каждым ее участником. Конвенциональность игровых норм логически вытекает из добровольности игры как ее сущностного свойства.

*Внутренняя императивность.* С одной стороны, игра отделяется от обыденной жизни, поэтому нарушение игровых норм, как правило, не порождает негативных последствий для виновной стороны вне игровой реальности за исключением тех случаев, когда такое нарушение одновременно посягает на охраняемые законом общественные отношения. С другой стороны, несоблюдение игровых норм внутри игры, во-первых, влечет негативные последствия в виде применения игровых санкций к игроку, а во-вторых, оказывает отрицательное влияние на саму игру, которая в условиях игнорирования участниками правил теряет смысл. Обязательность игровых норм приобретает свое значение только внутри игровой действительности, но без нее невозможно существование игры как строго регламентированного явления.

*Наличие системы внутренних и внешних санкций за нарушение игровых норм.* Негативные последствия за нарушение правил игры могут затрагивать как игрока, так и непосредственно саму игру – в случае существенного нарушения или игнорирования правил игра становится бессмысленной и перестает существовать. При этом за нарушение собственно игровых норм следуют санкции, реализуемые внутри игрового пространства, неприменимые в реальной жизни, а за нарушение регламента проведения игры могут следовать реальные (неигровые) санкции, что связано с их направленностью – регулирование отношений при подготовке и организации проведения игры.

*Фиксация в устной и письменной формах.* Игровые нормы, подобно нормам обычаев, могут являться продуктом сознательных действий людей в рамках игровых процессов, которые при многократном повторении закрепляются в игровой практике в качестве обязательных регуляторов и существуют в виде неписаных правил поведения, передаваясь от игроков к игрокам устно. При этом значительный массив игровых норм носит ярко выраженный авторский характер и закрепляется в письменных источниках: правилах, руководствах, регламентах.

*Саморегулируемость.* Сущность указанного признака проявляется в способности игровых норм самостоятельно регулировать поведение и деятельность участников игровой деятельности, адаптироваться, изменяться и приспосабливаться к изменяющимся условиям и потребностям общества без внешнего вмешательства, в том числе со стороны государства.

**В третьем параграфе «Классификация игровых норм и их место в системе видов социальных норм»** определены основания и предложена структура классификации игровых норм, проанализировано их место в системе социальных норм.

С целью определения места игровых норм произведен анализ классификаций социальных норм. Традиционным является деление норм на социальные и социально-технические, которое можно рассматривать как классификацию норм социальных либо как противопоставление последних нормативному явлению совершенно иной природы. Актуальность данный вопрос приобретает в контексте настоящего исследования, позволяя в дальнейшем использовать методологию анализа такого взаимодействия при исследовании игровых норм.

Для анализа проблем взаимодействия социальных и социально-технических норм исследована проблема определения сущности технических норм в контексте природы их происхождения. Отмечается, что социально-технические нормы складываются в процессе познания человеком свойств и особенностей природных объектов. Отсюда возникает проблема определения объективной и субъективной сущности технических норм. Сделан вывод о том, что ввиду специфики социально-технических норм, заключающейся в регулировании использования человеком

сугубо объективных физических, химических и механических свойств природных явлений, не представляется возможным однозначно определить их субъективную или объективную природу. Однако нельзя не согласиться с тем фактом, что технические нормы появляются именно в процессе познания человеком свойств природных явлений, цель таких норм носит, определенно, социальный характер и заключается в надлежащем и рациональном использовании природных и технических ресурсов.

Проанализированы различные классификации собственно социальных норм, предлагаемые в научной литературе, на основании *сферы их действия, степени важности для государства, особенностей исторического развития и типов общества*. Рассмотрен вопрос о включении игровых норм в какую-либо из существующих классификаций. Учитывая, что игру часто рассматривают как специфический вид деятельности человека, предложена классификация социальных норм по видам общественной деятельности, которые они регулируют, на *игровые, учебные, трудовые, коммуникативные*.

Проанализированы ключевые свойства и различия в способах формирования и функционирования четырех устойчивых типов социальных норм (С. С. Алексеев): *норм права, морали, обычаев и корпоративных норм* с целью определения оснований для интеграции игровых норм в сложившуюся систему видовых групп. Каждый из указанных видов социальных норм охарактеризован с точки зрения процесса формирования, источников и способов их обеспечения.

Сделан вывод о том, что в игровых нормах можно увидеть элементы обычаев и корпоративных норм. Подобно обычным нормам, в основе норм игры лежат образцы человеческого поведения, которые при многократном воспроизведении в процессе игровой деятельности сформировались в некую систему правил и регламентов. Соотношение игровых норм и корпоративных прослеживается через принципы и источники их формирования. Многообразие видов игровой деятельности обуславливает формирование различных сообществ, внутри которых могут формироваться собственные виды правил и регламентов, учитывающие специфику той или иной игры.

Взаимодействие норм права и морали с игровыми нормами проявляется в следующем. С одной стороны, в определенных условиях игровые нормы, становясь значимыми для государства, закрепляются в нормативных актах, превращаясь в нормы права. С другой стороны, моральные императивы, давая этическую оценку человеческому поведению, проникают в другие социальные регуляторы, в том числе в игровые нормы. Можно заключить, что право и мораль (в отличие от обычаев и корпоративных норм) не раскрывают природу норм игровых, но выступают внешними эталонами для содержания (мораль) и формы (право) наиболее важных из них.

В целом можно сделать вывод о том, что игровые нормы, совмещая в себе отдельные признаки основных типов социальных норм, органически включаются в их систему. Что касается классификации самих игровых норм, она во многом перекликается с классификацией норм социальных.

Тот факт, что игровая деятельность представляется многогранным явлением и включает в себя множество отличных по своей природе видов общественных взаимодействий, обуславливает разнообразие норм, ее регулирующих. Для упорядочения массива игровых норм, определения их функций, роли и значения при регулировании игровой деятельности предложено классифицировать их по следующим основаниям: по *функциональной роли* (нормы-правила и нормы-регламенты); по *формам игровой деятельности* (нормы обучающих игр, спортивных игр, детских игр, азартных игр, настольных игр, компьютерных игр и др.); по наличию *формальной определенности* (писаные и неписаные правила и регламенты); по *степени значимости для государства* (юридизированные и неюридизированные); по *способу формирования* (нормы-обычаи и авторские нормы).

**Во второй главе «Взаимодействие права и игровых норм»** проанализировано соотношение права и игровых норм.

*Сходство* между правовыми и игровыми нормами проявляется в том, что они являются правилами поведения, определяющими допустимое и недопустимое, разрешенное и запрещенное в определенном контексте. Оба вида норм регулируют

социальное взаимодействие между людьми, устанавливают некие правомочия, ограничения и санкции за нарушение.

*Различия* сопоставляемых явлений обнаруживаются в процессе их возникновения: правовые нормы возникают в процессе юридической и законодательной практики в результате деятельности уполномоченных на создание таких норм институтов общества и государства, тогда как нормы игры могут складываться исторически, возникать из соглашений и договоренностей, установленных в рамках игрового сообщества, создаваться разработчиками конкретной игры.

Кроме того, правовые нормы служат основой для регулирования поведения людей и обеспечения правопорядка в обществе, ориентированы на регулирование социальных взаимодействий, защиту прав и обязанностей людей. Игровые нормы, в свою очередь, служат целям игрового процесса, таким как создание справедливых условий для всех игроков и обеспечение целостности и согласованности игрового мира, а также соблюдения баланса противоборствующих сторон.

*Взаимодействие и взаимовлияние* правовых и игровых норм проявляется в рамках двух процессов: *юридизация игры и геймификация права*. Юридизация при этом может рассматриваться в статике и в динамике. Статика описывает круг юридизированных игровых норм, включенных в настоящее время в процесс правового регулирования. Динамика показывает нам, под влиянием каких факторов и как технически происходит переход игровых норм в правовые. Можно увидеть динамические характеристики и в обратном процессе – приобретении правом игровых черт.

**В параграфе «Юридизированные игровые нормы в действующем российском законодательстве»** проанализированы юридизированные игровые нормы в современном российском законодательстве.

Юридизацию игровых норм предлагается понимать как *преобразование значимых для государства норм, регулирующих игровую деятельность, в правовые путем придания общеобязательной силы существующим правилам и регламентам*

*проведения игры либо установления новых правовых норм, обеспечивающих осуществление игровой деятельности.*

Выделены следующие формы проявления игровых норм в праве:

- игровые нормы проявляются в комплексных отраслях права, внутри которых образуются самостоятельные подотрасли, как это происходит на примере спортивного права;

- игровые нормы могут ложиться в основу правовых институтов, как, например, в системе нормативных актов, регулирующих организацию и проведение азартных игр на территории Российской Федерации;

- отдельных случаях в законодательстве встречаются одиночные юридизированные игровые нормы, закрепленные в актах, регулирующих общественные отношения, не имеющие игрового характера. Такие нормы можно обнаружить в структуре образовательного права.

Наибольшее количество юридизированных игровых норм реализуется в комплексной отрасли права, регулирующей общественные отношения в сфере физической культуры и спорта – спортивном праве.

Юридизированные игровые нормы являются центральным ядром всего спортивного права, которое дополняется массивом обычных правовых норм, обеспечивающих действие игровых норм. Оба их вида (нормы-правила и нормы-регламенты) обнаруживаются в системе спортивного права.

Юридизированными игровыми правилами в системе спортивного права являются те правила, которые устанавливают порядок взаимодействия участников в процессе игры в рамках вида (видов) спорта, которые включены во Всероссийский реестр видов спорта.

Юридизированные регламентарные игровые нормы регулируют отношения по организации и проведению физкультурных мероприятий, спортивных мероприятий; особенности осуществления идентификации и аутентификации зрителей, участников официальных спортивных соревнований, иных лиц, задействованных в проведении таких соревнований; организации антидопинговых мероприятий; организации спортивной подготовки.

Анализ действующего национального законодательства в области физической культуры и спорта показывает разные подходы к использованию терминов «правила» и «регламенты» в различных нормативно-правовых актах.

С одной стороны, по смыслу формулировок, содержащихся в отдельных положениях спортивного законодательства, можно сделать вывод о смысловом разграничении рассматриваемых категорий. С другой стороны, в большинстве правил видов спорта нормы, разъясняющие то, как спортсменам следует играть, указаны наряду с регламентными нормами, определяющими условия проведения соревнований, требования к субъектам и местам проведения и т. д.

Возможным решением проблемы разграничения правил и регламентов в российском спортивном законодательстве является включение в статью 2 Федерального закона от 04.12.2007 г. № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» определений правил вида спорта или видов спорта и положений (регламентов) спортивных соревнований. Предложены следующие их формулировки.

«Правила видов спорта - утвержденные уполномоченным Правительством Российской Федерации федеральным органом исполнительной власти с учетом требований международных спортивных организаций, за исключением правил, указанных в части 6 статьи 25 настоящего закона, положения, определяющие порядок проведения состязания (матча) среди спортсменов или команд спортсменов по различным видам спорта за исключением мероприятий по организации и подготовке спортивных мероприятий».

«Положение (регламент) спортивного соревнования – утверждаемые организатором спортивного соревнования положения, определяющие порядок организации спортивного соревнования, включающий в себя мероприятия по подготовке спортивных мероприятий, обеспечению условий их проведения, соблюдению мер общественного порядка и общественной безопасности, а также прав и обязанностей зрителей».

Рассмотрено влияние игровых норм на подотрасли спортивного права на примере системы нормативно-правовых актов в сфере организации спортивных

соревнований. Анализ норм, регламентирующих проведение спортивных мероприятий, показывает, что, в связи с организацией наиболее массовых, значимых для государства игровых соревнований, формируется система нормативно-правовых актов разного уровня, содержащая в себе регламентарные игровые нормы. Более того, объем норм, регулирующих вопросы организации и проведения спортивных соревнований и устанавливающих права и обязанности спортсменов, настолько широк, что позволяет говорить о формировании соответствующей подотрасли в рамках спортивного права.

Значительной сферой правовых отношений, связанных с использованием игровых норм, является деятельность по организации и проведению азартных игр. Объем ее, в отличие от спортивного права, не дает возможность говорить о наличии целой отрасли, однако вполне позволяет рассматривать соответствующую совокупность правовых норм как комплексный правовой институт, включающий в себя нормы гражданского, административного, а также уголовного права.

Выделены регламентарные нормы, устанавливающие порядок и ограничивающие деятельность по организации и проведению азартных игр в Российской Федерации, закрепленные в Гражданском кодексе Российской Федерации<sup>1</sup>; Кодексе Российской Федерации об административных правонарушениях<sup>2</sup>; Уголовном кодексе Российской Федерации<sup>3</sup>; Федеральном законе от 29.12.2006 г. № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации»<sup>4</sup>; Федеральном законе от 04.05.2011 г. № 99-ФЗ «О лицензировании отдельных видов деятельности»<sup>5</sup>.

---

<sup>1</sup> См: Гражданский кодекс Российской Федерации (часть вторая) от 26.01.1996 N 14-ФЗ (ред. от 28.02.2023) //СЗ РФ, 1996. № 5. ст. 410; 2023. № 5. ст. 700

<sup>2</sup> См: Кодекс Российской Федерации об административных правонарушениях от 30.12.2001 № 195-ФЗ (ред. от 18.03.2023) // СЗ РФ, 07.01.2002. № 1 (ч. 1). ст. 1. 2023; №12 ст. 1870

<sup>3</sup> См: Уголовный кодекс Российской Федерации от 13.06.1996 № 63-ФЗ (ред. от 18.03.2023) // СЗ РФ. 1996. № 25. ст. 2954; 2023. №12. ст. 1891

<sup>4</sup> См: Федеральный закон от 29.12.2006 № 244-ФЗ (ред. от 19.10.2023) «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации» // СЗ РФ. 2007. №1(часть I). ст. 7; 2023. №32(часть I) ст. 6154

<sup>5</sup> См: Федеральный закон от 4 мая 2011 г. № 99-ФЗ (ред. от 29 декабря 2022 г.) «О лицензировании отдельных видов деятельности» // СЗ РФ. 2011. № 19. ст. 2716; 2023. №1(часть I) ст. 24

Специфика данного вида игровой деятельности, заключающаяся в наличии социальных и экономических рисков при ее осуществлении, обусловила необходимость законодательного регулирования таких игр и установления системы ограничений для организаторов, что достигается путем юридикации регламентных игровых норм в нормативно-правовых актах различного уровня. В отличие от спортивного права, важным признаком юридизированных норм азартных игр является отсутствие закрепленных в нормативно-правовых актах правил игры. Все обнаруженные нормативные положения касаются исключительно норм-регламентов, оставляя нормы-правила за рамками государственного вмешательства.

Области юридикации игровых норм не ограничиваются спортивным правом и законодательством в сфере регулирования деятельности по организации и проведению азартных игр. Единичные игровые нормы обнаруживаются, например, в образовательном праве в виде отдельных положений, регламентирующих процесс применения обучающих игр в учебной деятельности.

Юридическая ответственность за нарушение игровых норм устанавливается за следующие виды противоправных деяний:

- нарушения правил поведения и правил обеспечения безопасности при проведении официальных спортивных соревнований (ст. 3.14, 20.31, 20.32, 32.14 КоАП РФ<sup>1</sup>);
- нарушение требований о предотвращении допинга в спорте и борьбе с ним (ст. 6.18 КоАП РФ; ст. 230.1; ст. 230.2 УК РФ<sup>2</sup>);
- оказание противоправного влияния на результат официальных спортивных соревнований и зрелищных коммерческих конкурсов (ст. 184 УК РФ);
- нарушение требований по организации и проведению азартных игр (ст. 14.1.1, 14.1.1-1 КоАП РФ; ст. 171.2 УК РФ).

---

<sup>1</sup> См: Кодекс Российской Федерации об административных правонарушениях от 30.12.2001 № 195-ФЗ (ред. от 18.03.2023) // СЗ РФ, 07.01.2002. № 1 (ч. 1). ст. 1. 2023; №12 ст. 1870

<sup>2</sup> См: Уголовный кодекс Российской Федерации от 13.06.1996 № 63-ФЗ (ред. от 18.03.2023) // СЗ РФ. 1996. № 25. ст. 2954; 2023. №12. ст. 1891

**В параграфе «Формы юридизации игровых норм»** проанализирован процесс преобразования игровых норм в правовые. В качестве исторического примера рассмотрены этапы юридизации спортивных игровых норм в российском законодательстве:

1) установление норм, запрещающих проведение игр, представляющих угрозу общественной безопасности (гл. 92, 93 Стоглава 1550 года<sup>1</sup>, Указ царя Алексея 1649 г. «О недопущении непристойных игрищ», Указ Екатерины I 1726 г. «О регламентации кулачных боев»<sup>2</sup>);

2) регламентация сферы физической культуры и спорта в военно-прикладных целях (Положение Военного Министерства 1856 г. «О издании рисунков гимнастических упражнений»; Положение Военного Министерства 1857 г. «О урочных таблицах вольных гимнастических упражнений первоначального фехтования»; Положение Военного Министерства 1863 г. «Об открытии курсов для подготовки руководителей гимнастики и фехтования в армии»; Наставление Военного Министерства 1879 г. «Об обучении войск гимнастике, дополненное приказом №49 от 1884 г. «Наставлением для обучения гимнастике в артиллерии»; Циркуляр Военного Министерства 1895 года «О введении в некоторых воинских частях лыжной подготовки»<sup>3</sup>);

3) создание нормативной базы для выступления российских спортсменов на международных соревнованиях (Указ Николая II 1912 г. «О создании канцелярии Главнокомандующего за физическим развитием народонаселения Российской империи»<sup>4</sup>);

4) использование спортивной деятельности советским государством в идеологических целях (Декрет ВЦИК РСФСР от 27.06.1923 г. «Об образовании Высшего и местных советов физической культуры, трудящихся РСФСР»<sup>5</sup>,

<sup>1</sup> См: Стоглав. Казань : Тип. губернского правления, 1862. С. 340-342.

<sup>2</sup> См: Эйман С. В. Организационно-правовые основы формирования физической культуры и спорта России в XVI-XIX вв. // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: Право, 2008. №. 2 (102). С. 29.

<sup>3</sup> См: Пашута В. Л. История развития физической культуры, физической подготовки и спорта в Вооруженных Силах России: Сборник нормативно-правовых актов - Кн. 3. СПб. : ВИФК, 2018 . С. 35-179 .

<sup>4</sup> См.: Зуев В. Н. Нормативно-правовые акты в регуляции управления отечественной сферой физической культуры и спорта // Теория и практика физической культуры. 2002. № 7. С. 51.

<sup>5</sup> См.: Там же. С. 52.

Постановление ЦК РКП(б) от 13.07.1925 г. «О задачах партии в области физической культуры»<sup>1</sup>, Постановление Президиума ЦИК СССР от 01.04.1930 г. «Об учреждении Всесоюзного совета физической культуры при ЦИК СССР (ВСФК)»<sup>2</sup>);

5) формирование развернутой системы нормативно-правовых актов, всесторонне регламентирующих процесс развития сферы массовой физической культуры и профессионального спорта.

Выделены следующие факторы, обуславливающие необходимость юридизации игровых норм:

*Во-первых*, нормативное закрепление игровых норм конкретного вида игровой деятельности напрямую связано с увеличением круга ее участников и переходом из статуса локальной деятельности в общественно значимый институт. Влияние данного фактора показано на примере процесса юридизации одного из наиболее древних видов игровой деятельности – обучающей игры.

В связи с тем, что игровое обучение на современном этапе развития представляет собой значимый механизм, который внедрен в различные сферы жизнедеятельности общества, возникает необходимость нормативного регулирования процедуры проведения таких игр. Процесс юридизации обучающей игры проиллюстрирован на примере внедрения в Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования регламентов проведения различных видов игр в процессе обучения детей дошкольного возраста в зависимости от их возрастной группы, а также норм, устанавливающих требования к организации проведения игр и материальному обеспечению дошкольных учреждений игровым оборудованием.

---

<sup>1</sup> См.: Постановление ЦК РКП(б) «О задачах партии в области физической культуры» (13 июля 1925 г.) // Основные постановления, приказы и инструкции по вопросам советской физической культуры и спорта 1917–1957 гг. М.: Физкультура и спорт, 1959. С. 115.

<sup>2</sup> См.: Постановление Президиума ЦИК СССР от 01.04.1930 «Об учреждении Всесоюзного совета физической культуры при ЦИК СССР (ВСФК)» // СЗ СССР, 1930, N 21, ст. 233

*Во-вторых*, повышение степени влияния государства на наиболее значимые для общества виды игровой деятельности способствует повышению уровня внутреннего и внешнего государственного авторитета.

Так, внутри государства спортивная деятельность используется для укрепления национальной идентичности и создания единства внутри страны. На внешнем уровне спорт может выступать в качестве средства мягкой силы на международной арене. Кроме того, спортивная сфера может быть использована в качестве инструмента для наложения санкций или организации бойкотов в отношении других стран.

С целью достижения внешнеполитических задач Российская Федерация являлась страной-организатором множества международных спортивных соревнований всех уровней, что обусловило необходимость принятия нормативно-правовых актов, в которых устанавливались нормы, регламентирующие ключевые вопросы подготовки и организации международных спортивных соревнований.

*В-третьих*, развитие видов и способов осуществления игровой деятельности, а также значимость ее результатов, порождает необходимость защиты прав субъектов игры от неблагоприятных последствий, а также нарушения наиболее значимых правил и регламентов игры. Такая защита осуществляется, в первую очередь, через установление норм, ограничивающих отдельные виды игр. Наиболее ярким примером игровой деятельности, включающей в себя негативные для общества последствия, является сфера азартных игр. Система законодательного регулирования азартных игр в настоящий момент является крайне развитой и включает в себя как множество отдельных норм, содержащихся в различных видах нормативно-правовых актов разных уровней, так и отдельные акты, непосредственно посвященные сфере игорной деятельности. Анализ нормативно-правовой базы, регулирующей азартные игры, позволил автору выделить регламентарные нормы, устанавливающие порядок и ограничивающие деятельность по организации и проведению азартных игр в Российской Федерации, закрепленные как в отраслевом законодательстве (Федеральный закон от

31.07.1998 г. № 142-ФЗ «О налоге на игорный бизнес»<sup>1</sup>, Федеральный закон от 29.12.2006 г. № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации»<sup>2</sup>), так и в гражданском, уголовном, административно-деликтном, налоговом и лицензионном законодательстве.

**В параграфе «Геймификация права»** проанализировано взаимодействие игровой деятельности и права в контексте исследования процесса наделения права игровыми характеристиками – геймификации. Геймификацию в широком смысле принято понимать как концепцию применения элементов и механик игр в неигровых контекстах с целью повышения мотивации, участия и достижения определенных целей. Применительно к сфере юриспруденции обнаруживается отсутствие исследований, направленных на изучение возможного влияния принципов этого процесса на право.

В рамках исследования процесса геймификации права сделан вывод о том, что во взаимосвязи с правом понятие геймификации можно использовать в более широком значении, применяя все многообразие аналогий, которые возникают в связи с этим явлением.

Автором предлагается понимать геймификацию права *как процесс наделения механизма правового регулирования или его отдельных элементов характеристиками, свойственными игровой деятельности.*

Выявлены два ведущих фактора, обуславливающие возникновение и развитие процесса геймификации права:

*Во-первых*, с уверенностью можно говорить о том, что определенная часть правовых отношений изначально обладает игровыми свойствами в тех случаях, когда такие отношения связаны с проявлением агональности. Одним из примеров является судопроизводство. Как в игре, в судебном процессе каждая

---

<sup>1</sup> См: Федеральный Закон от 31.07.1998 № 142-ФЗ «О налоге на игорный бизнес» (ред. от 29.07.2004) // СЗ РФ, 03.08.1998. № 31. ст. 382; 2002. № 31. ст. 3231

<sup>2</sup> См: Федеральный закон от 29.12.2006 № 244-ФЗ (ред. от 19.10.2023) «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации» // СЗ РФ. 2007. №1(часть I). ст. 7; 2023. №32(часть I) ст. 6154

противоборствующая сторона имеет собственные цели и стремится доказать свою правоту, что обуславливает наличие в судопроизводстве факторов конкуренции, соперничества и стремления к победе, свойственным игровой деятельности.

Судебному разбирательству свойственен важнейший признак игры – *агональность*, которая находит свое отражение в принципе состязательности процесса, провозглашенном ч. 3 ст. 123 Конституции РФ<sup>1</sup>. Помимо агональности судебный процесс включает в себя иные характерные черты, свойственные игровой деятельности, такие как: *строгая регламентированность, наличие стратегии и тактики, использование инструментов для достижения победы, ритуальность, наличие окончательного результата, а также проявление эмоций и удовольствия от положительного результата.*

При этом взаимодействие права и игры через процесс геймификации видится более многогранным, выходящим за рамки сопоставления игрового процесса и судопроизводства, и проявляется в иных состязательных видах правоотношений.

Геймификационные процессы проявляются на многих стадиях избирательного процесса. На начальных этапах процедуры выборов существуют состязательные действия, направленные на предварительный отбор кандидатов для дальнейшего участия в избирательном процессе, такие как процедура допуска кандидатов на должности в органы законодательной и представительной власти к выборам, установленная в ст. 35.1., 37 Федерального закона от 12.06.2002 № 67-ФЗ «Об основных гарантиях избирательных прав и права на участие в референдуме граждан Российской Федерации»<sup>2</sup>; механизм отбора кандидатов внутри политических объединений – праймериз, регламентируемый уставами политических партий.

Любой избирательный процесс связан с проведением предвыборной кампании, являющейся способом достижения победы по итогам голосования. При

---

<sup>1</sup> См.: Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993) (с учетом поправок, внесенных Законами РФ о поправках к Конституции РФ от 30.12.2008 № 6-ФКЗ, от 30.12.2008 № 7-ФКЗ, от 05.02.2014 № 2-ФКЗ, от 21.07.2014 № 11-ФКЗ, от 01.07.2020 №1-ФЗ) // СЗ РФ. 03.07.2020. № 31. ст. 4412

<sup>2</sup> См.: Федеральный закон от 12.06.2002 № 67-ФЗ Об основных гарантиях избирательных прав и права на участие в референдуме граждан Российской Федерации: (ред. от 05.12.2022) // СЗ РФ, 17.06.2002. № 24. Ст. 2253; 2023. №14. ст. 2386.

этом различные элементы агитации, будь то дебаты, митинги и шествия, рекламные ролики и т. п., по своей сути являются игровыми методами, направленными на привлечение внимания общества к кандидату, реализующими фактор удовольствия от вовлечения избирателя в процесс избрания наиболее близкой к нему политической фигуры.

Наконец, непосредственно процедура голосования, безусловно, является наиболее ярким воплощением состязательности избирательного процесса. Благодаря наделению данного процесса определенной символичностью, связанной с реализацией принципа тайности голосования, непредсказуемости результата, момент проведения выборов является апофеозом борьбы идей, по результатам которой будут выявлены победившая и проигравшая стороны.

*Во-вторых*, фактором, обуславливающим усиление игровых компонентов права, является цифровизация юридических процедур. Современный этап, связанный с цифровизацией, позволяет говорить о наличии определенной *тенденции* к геймификации права. Обусловлена эта тенденция, в первую очередь, тем, что цифровизация меняет способы взаимодействия субъектов правоотношений.

Внедрение продуктов цифровизации в правовую сферу позволяет упростить и сделать более очевидным для участника правовой процедуры ее результат, что, в свою очередь, способствует повышению интереса к правовым процедурам, как более понятным, доступным и обеспечивающим конкретный результат. Процесс геймификации, целью которого является вовлечение потребителей различных услуг в тот или иной продукт, становится не только результатом, но и инструментом для расширения цифровизации.

Реализация методов геймификации в сфере цифровых государственных и муниципальных услуг рассмотрена на примере цифровой платформы для проведения электронных голосований среди жителей г. Москвы «Активный гражданин». Анализ нормативно-правовой основы функционирования данного проекта позволил выделить следующие игровые методы, применяемые с целью повышения вовлеченности граждан при реализации проекта:

1. Внедрение системы поощрений за активное участие в голосованиях. В соответствии с п. 14–20 Положения о проекте «Активный гражданин»<sup>1</sup> стимулирование участников к активному участию в голосовании по различным муниципальным вопросам, опросах и мероприятиях осуществляется за счет начисления баллов, которые впоследствии пользователь может обменять на поощрения в разделе проекта «Магазин поощрений».

2. Размещение на информационном сайте портала «Активный гражданин»<sup>2</sup> рейтинга лидеров проекта. Наличие открытого рейтинга является одним из методов геймификации, стимулирующим игроков к активному участию в игровой деятельности.

3. Дополнение платформы контентом, увеличивающим интерес к участию в реализации проекта. Проект «Активный гражданин», являясь цифровой площадкой, на которой осуществляется проведение общественных обсуждений по муниципальным вопросам на территории г. Москвы, дополняется разделами, способствующими увеличению числа активных пользователей.

Таким образом, можно говорить о двух факторах, обуславливающих процессы геймификации права:

- агональность многих правовых отношений, предполагающая изначально наличие у них игровых свойств;
- цифровизация юридических процедур, приводящая к усилению игровых компонентов в праве.

Отдельного внимания заслуживает правовое регулирование метавселенной, представляющей собой виртуальную игровую среду, в которой реализуются разнообразные общественные отношения. Можно с уверенностью говорить о том, что игровая деятельность в условиях повсеместной цифровизации разрастается настолько, что правовые отношения начинают складываться внутри нее, тем самым обуславливая новые векторы взаимодействия права и игровых норм.

---

<sup>1</sup> См.: Постановление Правительства Москвы от 27 февраля 2018 г. № 117-ПП «О проекте "Активный гражданин"». Доступ из СПС «Гарант» (дата обращения: 21.10.2023).

<sup>2</sup> Лидеры проекта. Активный гражданин: сайт. URL: <https://ag.mos.ru/promo/2020/leaders>

Формирующийся в настоящее время виртуальный формат социальных отношений, протекающий внутри цифрового игрового пространства – метавселенной, с одной стороны, обуславливает видоизменение традиционного правового механизма, с другой – создает возможность для создания нового типа регулирования, ограниченного пределами границ виртуальной реальности. Одной из ключевых правовых проблем цифровой метавселенной является определение субъекта правового регулирования общественных отношений, протекающих в виртуальном пространстве. В связи с тем, что пространство цифровой метавселенной располагается внутри сети «Интернет», т. е. вне территориальных границ какого-либо государства, а институты, формирующиеся внутри этого пространства, зачастую полностью подконтрольны транснациональным коммерческим организациям, национальное право не способно осуществлять правовое регулирование таких общественных отношений. При таких условиях наиболее правильным, на первый взгляд, кажется применение международного правового регулирования. Однако сделано это может быть только с учетом специфики принципов технологического устройства среды функционирования таких отношений.

Анализ геймификации правовых институтов позволяет сделать вывод о том, что реализация данного процесса может происходить как на уровне установления отдельных норм права, которые по своей сути становятся игровыми нормами, так и охватывать целые институты права в том случае, если отношения внутри этих институтов обладают отдельными признаками, свойственными игре.

В **Заключении** излагаются основные выводы, сформулированные по результатам проведенного диссертационного исследования.

**Основные положения диссертационного исследования отражены в следующих опубликованных автором работах:**

*Статьи в рецензируемых научных журналах,  
рекомендованных ВАК при Минобрнауки России*

*для опубликования основных научных результатов диссертаций:*

1. *Константинов А.М.* Спортивные регламенты как социальные регуляторы в условиях цифрового развития общественных отношений / А.М. Константинов // Вестник Евразийской академии административных наук. – 2022. – № 2 (59). – С. 48-51 (0,3 п.л.).

2. *Константинов А.М.* Геймификация права как ответ на современные вызовы его развития / А.М. Константинов // Правовая парадигма. 2022. – № 3. – С.69-73 (0,5 п.л.).

3. *Константинов А.М.* Генезис спортивных игровых норм в условиях эволюционного развития спорта как особого социально-культурного института / А.М. Константинов // Advances in Law Studies. – 2022. – Т.10. – № 3. – С. 6-10 (0,5 п.л.).

4. *Константинов А.М.* Исследование подходов к пониманию социальных норм в психологии, социологии и юриспруденции / А.М. Константинов // Вестник Евразийской академии административных наук. – 2021. – № 3 (56). – С. 7-11 (0,5 п.л.).

*Статьи, опубликованные в изданиях,*

*индексируемых в международных базах Web of Science и Scopus:*

5. *Konstantinov A., Shkalenko A.* (2021) The entrepreneurship ecosystem: stability and dynamism of social norms in digital transformation // SHS Web of Conferences – 2021. – 106(3):02010 (0,7 п.л.).

6. *Konstantinov A.* (2022) Exploring the essence of the game in context interaction of gaming and legal norms // International Journal of Ecosystems and Ecology Science (IJEES). – 2022. – Vol. 12 (1). – P. 245-252 (0,8 п.л.).

*Статьи в сборниках материалов  
международных и российских конференций:*

7. *Константинов А.М.* Соотношение правовых и игровых норм / А.М. Константинов // Материалы Весенней Международной научно-практической конференции «Умные технологии правового обеспечения конкурентоспособной предпринимательской среды», Международной научно-практической конференции «Судопроизводство в Российской Федерации и за рубежом: вопросы истории и проблемы современности», г. Волгоград, Россия, апрель-май 2021 г. / редкол.: А.О. Иншакова (отв. ред.); А.Н. Садков (зам. отв. ред.) [и др.]. ; Федер. гос. авт. образоват. учреждение высш. образования «Волгогр. гос. ун-т», [Ин-т права], – Волгоград : Изд-во ВолГУ, 2021 – С. 121-124 (0,3 п.л.).

8. *Константинов А.М.* Правовые последствия нарушения спортивных правил / А.М. Константинов // Правовые последствия: теория, практика, техника: сборник статей по материалам Международной научно-практической конференции (Нижний Новгород, 26–27 мая 2022 года) под общ. ред. В. А. Толстика. – Нижний Новгород: Нижегородская академия МВД России, 2022 – С. 485-490 (0,5 п.л.).