

*Научная статья*

JEL: K12

УДК: 347.44

DOI:10.17323/2072-8166.2026.1.136.160

# Услуги по организации и проведению квестов живого действия: от практики к нормативному регулированию



**Марина Николаевна Малеина**

Московский государственный юридический университет имени О.Е. Кутафина (МГЮА), Россия 123995, Москва, Садовая-Кудринская, 9,  
maleinamari@yandex.ru, <https://orcid.org/0009-0004-2912-2666>



## Аннотация

В статье дается правовая оценка новому направлению в сфере креативной (творческой) индустрии — квестам живого действия. Проведена классификация квестов в зависимости от среды (игры он-лайн и офлайн on-line и of-line), места проведения (в помещении организатора, на улицах города, в зданиях торговых центров), возраста игроков (взрослые и детские квесты с несовершеннолетними до 18 лет). Обозначен правовой статус игрока и организатора. Обосновывается запрет участия в квест-комнатах малолетних до шести лет (в том числе с родителями), а также установление порядка проверки возраста несовершеннолетних в целях препятствия распространению информации, причиняющей вред их здоровью и развитию. Предельный возраст игрока не должен устанавливаться. Ограничение на участие в игре может быть связано с состоянием здоровья, видом квеста (контактный или бесконтактный) и уровнем воздействия. Предлагается считать существенными условиями договора на организацию и проведение квестов живого действия условия о предмете, месте и времени проведения, правилах игры, физических контактах с актерами-аниматорами и другими игроками, о безопасности, конфиденциальности и об оплате. Обосновывается ограничение физического и психического воздействия актеров-аниматоров на участников игры. Заключение договора на организацию и проведение квеста живого действия должно производиться в письменной форме с закреплением в законе такого последствия несоблюдения формы, как недействительность (ничтожность). Для защиты игроков независимо от их возраста срок хранения записи игры с видеорекамаер должен быть

не менее 14 суток с даты квеста. В экстренных ситуациях организатор должен обеспечивать несколько способов остановки игры. Предлагается проводить регулирование договорных отношений в сфере квестиндустрии путем не принятия новых стандартов, а создания норм на уровне федерального закона. Методы исследования: общенаучные методы, а также системный и логический анализ норм российского законодательства, деловой практики, научной литературы.

---



### Ключевые слова

квест; квест живого действия; игра; квест-комната; квестиндустрия; услуги в области развлечений; договор возмездного оказания услуг.

---

---

**Благодарности:** Статья подготовлена при информационной поддержке СПС «Консультант Плюс».

**Для цитирования:** Малеина М.Н. Услуги по организации и проведению квестов живого действия: от практики к нормативному регулированию // Право. Журнал Высшей школы экономики. 2026. Том 19. № 1. С. 136–160. DOI:10.17323/2072-8166.2026.1.136.160

### Research article

## Services For Organizing and Conducting Live Action Quests: From Practice to Regulatory Regulation



### Marina N. Maleina

Kutafin Moscow State Law University, 9 Sadovaya-Kudrinskaya Str., Moscow 123995, Russia,

maleinamari@yandex.ru, <https://orcid.org/0009-0004-2912-2666>



### Abstract

The article provides a legal assessment of a new direction in the creative industry — live action quests. A classification of quests is depending from environment they are held (online and offline games), location (at the organizer's premises; on the city streets; in shopping centers, offices); and the age of the players. The legal status of players and organizers is defined. The prohibition on children under 6 years of age (including those accompanied by parents) from participating in quest rooms is justified, as establishment of a procedure for verifying age of minors to prevent the dissemination of information harmful to the health and development of minors. There should be no age limit for players. Restrictions on game participation may be based on health status, the type of quest (contact or non-contact), and the level of exposure. It is proposed that the essential terms of the contract for the organization and conduct of live action quests include the terms regarding the subject, place and time of the event, the rules of the game and physical contact with the actors-animators and other players, security, confidentiality, and payment. The limitations of physical and psychological impact of live-action actors on game participants are justified. The contract for organizing and conducting a live-

action quest must be concluded in writing, with the legally stipulated consequence of non-compliance being invalidity (nullity). To protect players, regardless of their age, the storage period for game recordings from video cameras must be at least fourteen days from the date of the quest. A player's consent to deliberate physical and psychological abuse during a quest does not exempt the organizer from civil liability. In emergency situations, the organizer must provide multiple ways to stop the game. It is proposed to regulate contractual relations in the quest industry not by approving new standards, but by creating norms at the federal law level. Research methods of the author are: general academic methods, as well as a systemic and logical analysis of Russian legislation, business practices and scholar literature.



### Keywords

quest; quest reality; game; quest-rooms; quest industry; entertainment services; service agreement.

**Acknowledgments:** The article was prepared with information support of the Legal Reference System Consultant Plus.

**For citation:** Maleina M.N. (2026) Services for Organizing and Conducting Live Action Quests: from Practice to Regulatory Regulation. *Law. Journal of the Higher School of Economics*, vol. 19, no. 1, pp. 136–160. DOI:10.17323/2072-8166.2026.1.136.160

## Введение

Одним из ведущих программных документов России являются Основы государственной культурной политики (утв. Указом Президента Российской Федерации от 24.12.2014 № 808)<sup>1</sup>. В этом документе государственная культурная политика определяется как «деятельность, осуществляемая органами публичной власти при участии институтов гражданского общества, направленная на поддержку, сохранение и развитие всех отраслей культуры, всех видов творческой деятельности граждан России и формирование личности на основе присущей российскому обществу системы ценностей». Новым направлением стало развитие креативных (творческих) индустрий, к числу которых относятся и игровые площадки, способные вовлекать игроков в познавательный процесс и воспитывать умение анализировать информацию в условиях стресса. Исследователи таких игр, как квесты, обращают внимание на их разноплановое значение. В широком смысле квестам присуща «способность побуждать людей к созданию культурных инноваций» [Лядова А.А., Преображенский Ю.В., 2017: 8], 2 но имеются и прикладные значения, в частности, усматриваются перспективы использования опыта хоррор-квестов «для

---

<sup>1</sup> СЗ РФ. 2014. № 52 (часть I). Ст. 7753.

внедрения и адаптации направления тактико-специальной и психофизической подготовки сотрудников органов внутренних дел» [Каримов А.А., 2022: 14–16].

В Концепции развития креативных (творческих) индустрий и механизмов их государственной поддержки до 2030 года (утв. распоряжением Правительства Российской Федерации от 20.09.2021 № 2613-р<sup>2</sup>) отмечается, что «потенциал сектора креативной экономики недостаточно реализован», однако его развитие «как в стоимостном плане, так и в объеме влечет за собой мультипликативный экономический эффект». Основой всех механизмов государственной поддержки развития креативных (творческих) индустрий называется «закрепление в законодательстве Российской Федерации понятий, необходимых для развития института креативных (творческих) индустрий и креативного (творческого) предпринимательства».

Предположительно первый квест в России прошел в 2013 г. на базе компании «Клаустрофобия». Затраты на эскейп-комнату для квеста «Психиатрическая больница» составили 1,2 млн. руб., а прибыль была получена через два месяца. По сценарию игроку нужно было провести расследование и разобраться, почему в больнице пропадают люди [Бахтызина А.П. и др., 2020: 42].

В отличие от быстрой окупаемости реалити-квестов юридическое сопровождение квестиндустрии до сих пор не завершено.

## **1. Понятие квеста и его виды с точки зрения права**

Квест — вид игры, которая проходит по правилам. Более точное определение можно дать в русле классификаций игры. По месту проведения различаются компьютерные квест-игры (он-лайн) и игры живого действия (реалити-квест).

Из содержания игры и термина «квест» (в переводе с англ. — поиск, задание) предполагается, что игроки выполняют задания для достижения игровой цели, используя подсказки, оставленные организатором. В свою очередь квесты живого действия подразделяются на поиск выхода из помещения в здании специализированной организации (escape room), поиск предметов на улицах (городское ориентирование), решение игровых задач в общественном (публичном) месте (например, в торговом или офисном центре, складе и пр.).

В законодательстве понятие квеста и правил его проведения не имеется, поэтому есть смысл частично воспользоваться Националь-

---

<sup>2</sup> СЗ РФ. 2021. № 40. Ст. 6877.

ным стандартом Российской Федерации ГОСТ Р 72490-2025 «Услуги населению»<sup>3</sup>. Под квестом понимается «сюжетная командная игра для взрослых, проводимая в специально оборудованной квест-комнате, в которой участники, следуя заданному сценарию и решая последовательность взаимосвязанных задач и головоломок, должны в установленный организатором срок достичь общей цели, определенной жанром, тематикой и сюжетом игры».

Целесообразно также деление квестов на взрослые и детские в связи с неодинаковыми требованиями к их осуществлению. Соответственно к детским квестам применяется «ГОСТ Р 71161-2023. Национальный стандарт Российской Федерации. Услуги в области развлечений и отдыха детей»<sup>4</sup>.

Существуют и другие виды квестов [Рыбакова Т.И., 2024: 396-397], однако их особенности не требуют специального регулирования. Наиболее распространены квест-комнаты для взрослых или детей, эти игры получили и наибольший резонанс в связи с причинением вреда жизни, здоровью, имуществу игроков в процессе квеста. Поэтому прежде всего нужно остановиться на анализе регулирования таких игр.

## **2. Субъекты, между которыми складываются отношения по организации и проведению квеста живого действия**

В квесте участвуют игроки, организатор, обслуживающий персонал организатора (оператор, актеры-аниматоры и др.). В квесте для взрослых игроками являются лица 18 лет и старше.

Может ли быть установлен организатором или законодателем предельный возраст игрока? Имеются такие квесты, которые сопровождаются физическими нагрузками и преодолением полосы препятствий. Это требует от игроков спортивной подготовки. Кроме этого, специально создаваемое организатором в процессе квеста со-

---

<sup>3</sup> Национальный стандарт ГОСТ Р 72490-2025 «Услуги населению. Услуги в области развлечений. Услуги квест-комнат для взрослых. Общие требования и требования безопасности», утв. и введен в действие приказом Федерального агентства по техническому регулированию и метрологии от 30.12.2025 № 1869-ст. М., 2026 (далее — ГОСТ Р 72490-2025).

<sup>4</sup> «ГОСТ Р 71161-2023. Национальный стандарт Российской Федерации. Услуги в области развлечений и отдыха детей. Квест-комнаты детские. Общие требования», утв. и введен в действие Приказом Росстандарта от 21.12.2023 № 1602-ст. М., 2023 (далее — ГОСТ Р 71161-2023).

стояние стресса у участников может спровоцировать возникновение осложнений уже имеющихся заболеваний. Например, зачем лицу, страдающему клаустрофобией, идти на квест, основное задание которого состоит в том, что игрок должен выбраться из замкнутого пространства? Поэтому ограничение на участие может быть прежде всего исходя из состояния здоровья, а не возраста, а также в зависимости от вида квеста и уровня (режима) воздействия.

Между тем такой подход не исключает участия игроков с нарушениями зрения, слуха, с ограничениями опорно-двигательного аппарата или с ментальными особенностями. Для таких игроков в целях их безопасности и оказания помощи квест должен быть дополнительно оборудован, а также включать сопровождающего. Но полагаем, что при перечисленных особенностях игроков команда в одной игре не должна иметь смешанного состава (включать лиц, имеющих ограниченные возможности и нарушения, и лиц, не имеющих подобных ограничений) в связи с неравными возможностями на старте.

Игроком в детском квесте выступает несовершеннолетний ребенок в возрасте от шести до 18 лет. Иногда поход на квест предлагается в качестве подарка на день рождения. В этом случае 18 лет следует считать исполнившимися с 00 ч. дня рождения.

Можно поддержать запрет участия малолетних до шести лет в квест-комнатах. Непосредственно Федеральный закон от 29.12.2010 № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и (или) развитию»<sup>5</sup> допускает предоставление некоторой информационной продукции малолетним в возрасте до шести лет, в том числе «эпизодические ненатуралистические изображение или описание физического и (или) психического насилия при условии торжества добра над злом и выражения сострадания к жертве насилия и (или) осуждения насилия» (ст. 7). Такое зрелищное мероприятие, как игра в форме квеста, является носителем информации. Но подача информации в квесте динамична, соответственно, малолетние не только наблюдают за событиями игры со стороны, а должны принимать активное участие в игре сами. Одновременное продолжающееся восприятие информации в незнакомой обстановке, ее переработка и необходимость последующего поведения могут вызвать страх, ужас, панику, истерику, агрессию или иную неадекватную реакцию у малолетнего ребенка. Как полагает психолог, наблюдавший

---

<sup>5</sup> СЗ РФ. 2011. № 1. Ст. 48 (далее — Закон «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и (или) развитию»).

за несовершеннолетним игроком, чья игровая «карьера» началась в четыре года, «последствия раннего вхождения в игру могут быть разными, подчас неочевидными и, вероятно, отсроченными» [Тарасова С.Ю., 2022: 52].

В ГОСТе Р 71161-2023 имеется также градация квест-комнат по возрасту несовершеннолетних игроков (от 6 до 12, от 12 до 16, от 16 до 18 лет). Это соответствует классификации информационной продукции, доводимой до несовершеннолетних, в соответствии с Законом «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и (или) развитию». Привязка квеста к возрастной категории осуществляется организатором самостоятельно исходя из тематики, жанра, оформления игры, уровня сложности, интенсивности воздействия, вероятности причинения содержащейся в игре информации вреда здоровью и (или) развитию детей и пр. Дополнительная защита интересов несовершеннолетних проводится путем экспертизы информационной продукции (сценария квеста) по инициативе широкого круга лиц, в том числе общественных объединений и граждан.

Как правило, квест — командная игра, в которой участвует несколько лиц (члены семьи, учащиеся образовательной организации, незнакомые лица). Количество игроков не должно превышать заранее установленного организатором предела, поскольку это связано с размером помещения квестов и возможностями контроля за каждым из игроков. Допустима игра с одиночным игроком (индивидуальный квест). При этом ожидаемо, что затраты на индивидуальный квест будут выше, что отразится и на цене игрового мероприятия.

Если договор заключает организация для квеста, в котором игроками будут сотрудники этой организации, то такая организация-клиент считается игроком условно до момента выражения сотрудниками намерения участия в квесте, сделанному в приемной зоне на территории организатора перед входом в квест-комнату.

Организатором (исполнителем) квеста может быть коммерческая организация или индивидуальный предприниматель, который оказывает услуги в области развлечения и отдыха. В ГОСТ Р 72490-2025 и ГОСТ Р 71161-2023 организационно-правовая форма организатора не указана. Деятельность в этой сфере не лицензируется. Может ли исполнителем стать некоммерческая организация? Полагаем, если платные игровые услуги соответствует основной уставной деятельности некоммерческой организации, то следует признать такую деятельность не противоречащей закону.

Организатор работает, самостоятельно создавая квест-комнаты или городские маршруты, либо по договору коммерческой концес-

сии использует комплекс исключительных прав (на знак обслуживания, коммерческое обозначение и др.), деловой репутации, коммерческого опыта другого предпринимателя (правообладателя). В последнем случае правообладатель изготавливает и собирает оборудование квест-комнаты, проводит обучение работников пользователя, осуществляет постоянное консультирование [Саликов А.А., 2023: 117–118].

Организатор создает и проводит квесты систематически, получает от этого прибыль, нанимает работников, имеет специфическое оборудование, формируемые им команды игроков меняются. Из перечисленных действий складываются отличия квестов, предлагаемых профессиональным организатором в сфере развлечений широкому кругу лиц, от квестов, которые проводит во время урока учитель для своего класса в целях познания учебной дисциплины.

Наряду с игроками в квесте принимает участие персонал организатора (оператор, актеры-аниматоры). Индивидуализация персонала имеет значение для решения вопроса о привлечении к уголовной ответственности лиц, в результате поведения которых был причинен вред личности или имуществу игроков. В связи с этим видеорекамеры в операторской и приемной зонах места проведения квеста необходимы.

Среди обслуживающего персонала выделяется прежде всего оператор, который «дистанционно контролирует, активирует и синхронизирует работу электронного и механического оборудования квест-комнаты в режиме реального времени в соответствии со сценарием» (п. 3.8. ГОСТ Р 72490-2025). Игроки не видят оператора и непосредственно не контактируют с ним. Актеры-аниматоры выполняют роли по сценарию, устно или путем действий направляют поведение игроков. Актеры-аниматоры включены не во все сценарии квеста.

### **3. Заключение и оформление договора на организацию и проведение квеста живого действия**

Между игроком и организатором складываются гражданско-правовые отношения. Юристы поддерживают квалификацию договора на организацию и проведение квеста как договора возмездного оказания услуг [Сербина Е.А., 2019: 5–11]; [Миняшева Г.И., 2022: 104]. Как справедливо писал М.И. Брагинский: «Решающее значение для разграничения договоров подряда и оказания услуг имеет лежащий в

их основе характер интереса соответствующей стороны — заказчика. Если этот интерес сводится к совершению действий, налицо договор возмездного оказания услуг, а в случае, когда предполагается совершение действий с передачей результата, имеет место договор подряда...» [Брагинский М.И., Витрянский В.В., 2002: 215]. Безусловно, игрок заинтересован в действиях организатора по созданию и проведению интересной игры. В результате подобных действий игрок получает эмоции, новые ощущения, а иногда дополнительно — знания, навыки, физическую активность (нематериальный результат) в течение всего квеста. По мнению психологов, «основная мотивация участия в ролевых играх живого действия среди россиян — желание прожить ситуации, с которыми участники не столкнутся в жизни» [Солодникова Н.В., 2024: 10].

В отдельных случаях заранее организатор составляет договор, который подписывается двумя сторонами. Чаще организатор на своем сайте в Интернете предварительно размещает документ «Публичная оферта» («Договор публичной оферты», «Публичный договор на оказание развлекательных услуг»), который предлагается подписать (подтвердить, проставить отметку в специальном поле) игроку, при этом договор считается заключенным с момента заказа услуги на сайте. Приложениями к этому документу обычно выступают Правила участия в Игре (Правила безопасности и поведения в квест-комнате), Согласие на участие в квестах, Пользовательское соглашение, Заявление о принятии ответственности участником игры.

В доктрине появилось предложение «сделать документ об отказе от претензий типовым» и включить в него подробные сведения, касающиеся используемых методов, возможных последствий для здоровья, объема действий актеров, препятствий участия в квесте [Безукладников Я.А., 2024: 34]. Эта позиция вызывает сомнение. Закрепление заранее отказа игрока от претензий, во-первых, значительно сужает возможности последующей защиты потерпевшего, во-вторых, создает дисбаланс интересов сторон, поскольку за организатором остается право на претензию, в-третьих, в одностороннем документе не выражена воля организатора, хотя по содержанию именно организатор обязуется образовать процесс игры таким образом, чтобы не допустить негативных последствий. Поэтому часть перечисленных условий должна быть включена в договор, подписанный двумя сторонами.

Договор на организацию и проведение квеста живого действия является длящейся сделкой, в подготовке и исполнении которой принимают много участников. В процессе реализации этого дого-

вора затрагиваются основополагающие права человека на здоровье, физическую и психическую неприкосновенность, тайну частной жизни, отдых. Не исключены негативные последствия квеста. Поэтому независимо от названия и вида документов, фигурирующих в деловой практике, в законе надлежит указать обязательную письменную форму рассматриваемого договора и предусмотреть такое последствие несоблюдения его формы, как недействительность (ничтожность).

Договор на организацию и проведение квеста не является мелкой бытовой сделкой, не направлен на безвозмездное получение выгоды, поэтому если согласуется проведение квеста с малолетним игроком от шести до 14 лет, то согласно ст. 28 Гражданского кодекса Российской Федерации (далее — ГК РФ) договор подписывают родители малолетнего. Если игрок в возрасте от 14–18 лет имеет стипендию или другие доходы, то договор подписывает сам несовершеннолетний, а если доходы отсутствуют, то родители дают письменное согласие на заключение такой сделки (ст. 26 ГК РФ).

В одном из исследований приводится статистика, по которой лишь в 35,9% случаев допуск к игре осуществлялся на основании документа, удостоверяющего личность; 16,7% респондентов указали, что возраст участников устанавливался посредством устного опроса; почти 40% опрошенных ответили, что возраст организаторы устанавливали, руководствуясь внешними признаками. Следует поддержать вывод автора цитируемой публикации: «необходимо установить обязанность администраторов квестов удостоверяться в достижении игроками возраста, установленного ограничением, посредством истребования документа, удостоверяющего личность» [Сербина Е.А., 2020: 99]. Иначе установленная законом классификация информационной продукции для детей теряет смысл.

Договор на организацию и проведение квеста живого действия является публичным, поскольку услугодатель по характеру своей деятельности должен осуществлять услуги в отношении каждого, кто к нему обратится (п. 1 ст. 426 ГК РФ). Причем бремя доказывания отсутствия возможности оказать услуги возложено на лицо, обязанное заключить публичный договор (ст. 56 Гражданского процессуального кодекса Российской Федерации; далее — ГПК РФ).

В судебной практике имел место спор, когда предприниматель отказывался заключать договор с потребителем по ряду причин. Так, гражданка П. обратилась в суд к индивидуальному предпринимателю В. с иском, в котором просила обязать ответчика заключить с ней договор на оказание развлекательных услуг квест-организа-

ром «Корпорация Паноптикум», взыскать компенсацию морального вреда и убытки. Ответчик объяснил свой отказ тем, что истица П. неоднократно нарушала правила участия в игре (ранее посещала игры в состоянии алкогольного опьянения, высказывала угрозы в отношении сотрудников, имеет медицинские противопоказания для нахождения в замкнутом пространстве — нервно-психическое расстройство). Суд счел отказ правомерным и не удовлетворил иск<sup>6</sup>. Каждый из этих аргументов ответчика заслуживает оценки.

Может ли поведение игрока в предыдущих квестах и в общении с персоналом вне квеста быть основанием для отказа в заключении договора на посещение нового квеста? В гражданских отношениях действует презумпция добросовестности участников и разумности их действий (п. 5 ст. 10 ГК РФ). Суд констатировал, что «доказательств нахождения гражданки П. в состоянии алкогольного опьянения и/или совершения действий направленных на причинение вреда иным клиентам или сотрудникам квест-организатора, нет». Поэтому предшествующее поведение (пусть и неразумное, угрожающее) не может быть отказом в заключении нового публичного договора.

Согласно документам квест-организатора «Корпорация Паноптикум» (Публичная оферта на оказание развлекательных услуг, Правила безопасности и поведения в квест-руме) исполнитель вправе отказаться от договора в одностороннем порядке в случае наличия у клиента медицинских противопоказаний к посещению квест-комнаты, в частности нервно-психических расстройств. В деле фигурирует справка клинического психолога, выписанная через семь дней после получения отказа заключить договор на оказание развлекательных услуг, о рекомендации гражданке П. прохождения курса консультаций с клиническим психологом на амбулаторной основе и наблюдения лечащим врачом-психиатром. На основании справки судья сделал вывод: «постепенное и ступенчатое развитие психотических расстройств не исключает наличия у П. медицинских противопоказаний к посещению квеста по состоянию на день обращения к квест-организатору». Такое заключение судьи о развитии психического заболевания соответствующей справкой не доказывается. Поэтому под сомнение ставится и построенное на этом доводе решение об отказе в иске.

Оценка ситуации выглядит спорной еще и потому, что гражданка П. сама обратилась в медицинскую организацию для подтвержде-

---

<sup>6</sup> Информация по делу № 02-5536/2024. Решение Люблинского районного суда Москвы от 28.10.2024. Available at: URL: <https://mos-gorsud.ru/rs/lyublinskij/services/cases/civil/details> (дата обращения: 03.02.2026)

ния психического вреда, причиненного ей отказом допуска к игре, а в дальнейшем — и для компенсации возникшего морального вреда и возмещения затрат на посещение психолога. Составлял справку психолог (который имеет психологическое образование), а не врач-психиатр.

Данный спор обращает внимание на выполнимость требований к личности игрока на момент заключения договора. Как организатор предполагал проверять наличие заболеваний у игрока? Поэтому оповещение потенциальных игроков о возможном негативном влиянии игры необходимо, рекомендации не посещать игру лицам с определенными заболеваниями желательны. Однако исключить граждан, чье поведение предположительно может создать угрозу при оказании услуг развлекательного характера, из числа участников квестов на уровне современного законодательства невозможно. Уже появились предложения допускать к участию в квесте «при наличии справки от врача на предмет отсутствия сердечно-сосудистых заболеваний»<sup>7</sup>.

Если договор заключает организация для ее работников (будущих игроков), то применяется конструкция «договор в пользу третьего лица». Согласно п. 4 ст. 430 ГК РФ «в случае, когда третье лицо отказалось от права, предоставленного ему по договору, кредитор может воспользоваться этим правом, если это не противоречит закону, иным правовым актам и договору». Это правило применяется к договору на организацию и проведение квеста только частично, поскольку кредитор (организация) не может непосредственно принимать участие в игре, рассчитанной на физических лиц. Но кредитор (организация) вправе потребовать возврата платы за отказавшегося от участия игрока, если отказ был сделан своевременно.

#### **4. Условия договора на организацию и проведение квеста живого действия**

Содержание такого договора составляют существенные условия о предмете, месте и времени проведения, о правилах игры и физических контактах с актерами-аниматорами и другими игроками, о безопасности, конфиденциальности, оплате. В деловой практике отмечаются также иные условия: введение дополнительного актера,

---

<sup>7</sup> Козин Н. Экстремальные и жуткие квесты могут запретить посещать без справки от врача // Парламентская газета. 2026. Available at: URL: <https://www.pnp.ru/social/ekstremalnye-i-zhutkie-kvesty-mogut-zapretit-poseshhat-bez-spravki-ot-vracha.html> (дата обращения: 01.02.2026)

включение в игру поздравления игроку-имениннику, предоставление дополнительной экипировки игроку, фотографирование с актерами квеста и др.

#### **4.1. Предмет договора**

Квалифицирующим условием договора на организацию и проведение квеста является условие о предмете. Предмет договора составляют действия организатора по оборудованию игровой зоны с учетом жанра и сюжета квеста, сопровождению игрока посредством разного рода подсказок, обеспечению его безопасности и действия игрока по соблюдению правил квеста и оплате оказываемой услуги. В договоре указывается точное название квеста.

#### **4.2. Условие о функциональном пространстве**

Место квеста — существенное условие договора. Название «квест-комната» имеет условный характер. Квест может проходить в помещении, включающем несколько взаимосвязанных комнат, коридоров. Это место должно быть технически оборудовано (возможно с дополнением виртуальной информации) и оформлено с учетом жанра и сюжета. Организатор указывает точный адрес квеста.

Проведение квеста в публичном пространстве должно быть строго зонировано с указанием границ, например, территория пятиэтажного торгового центра или парковая зона усадьбы — памятника культурного наследия. В публичных местах проведение квеста допускается при условии предварительного разрешения администрации (территории, юридического лица) по месту проведения.

#### **4.3. Условие о времени проведения**

К существенным условиям нужно отнести начало и окончание квеста. Это связано с тем, что задания требуется выполнить в ограниченный период времени. Кроме того, организатор составляет на каждый день расписание, которое включает несколько мероприятий, с возможностью предварительного бронирования. Обычно продолжительность квеста живого действия составляет 60 минут. Опоздание к началу квеста не дает провести игру в полном объеме и (или) препятствует проведению следующего по времени квеста. Поэтому правила игры должны содержать информацию о последствиях опоздания игроков.

#### **4.4. Правила игры**

Игроки должны быть информированы о видах решаемых заданий. Между тем сами задания не раскрываются, поскольку пропадет эффект неожиданности. Правила формулируются в виде разрешений (дозволений, предложений), запретов, ограничений. Например, игрокам предлагается решить несколько логических задач или проявить физическую активность (дотянуться до предмета) или распознать что-либо по вкусу, запаху. Или игрокам запрещается использовать в игре индивидуальные светильники, персональные электронные устройства, инструменты.

Полагаем, что перед началом квеста игрок должен быть информирован о жанре сценария игры и соответственно об общем уровне эмоций (квест веселый, грустный, страшный, другие эмоции), а также о наличии или отсутствии контактов с актерами-аниматорами.

#### **4.5. Условия физических контактов с актерами-аниматорами и другими игроками**

Условие о физических контактах игрока с актерами-аниматорами и другими игроками надо включить в группу условий о правилах игры. Но значимость этого условия обособляет его от всех других правил.

В ГОСТ Р 71161-2023 относительно подробно освещается вопрос об уровне физического воздействия на несовершеннолетнего игрока. Разработчики стандарта указали единственно возможные физические действия актеров в квесте по отношению к несовершеннолетнему игроку: 1) дотрагиваться до участника квеста без причинения физической боли, когда тот находится в статичном состоянии; 2) вести участника квеста за руку; 3) аккуратно повалить участника квеста на мягкую поверхность.

Из этой цитаты возникают вопросы о толковании такого воздействия, как «повалить участника квеста на поверхность». Если ребенок по сценарию убегает, прячется, вырывается, то вряд ли актеру удастся «аккуратно повалить» его. В одном из квестов актер споткнулся и сам упал на ребенка-игрока. Восприятие каждым «мягкой поверхности» также неоднозначно. Эти доводы приводят к тому, что формы физического воздействия на несовершеннолетнего надлежит уточнить в самом ГОСТе Р 71161-2023, а в дальнейшем — в законе.

В ГОСТ Р 72490-2025 предусмотрено, что совершеннолетним «игрокам запрещено оказывать физическое воздействие на персо-

нал» (п. 7.2.1). Но ничего не говорится об обратном воздействии актеров-аниматоров на совершеннолетнего игрока. Здесь надо остановиться на проведении прежде всего хоррор-квестов. Дело в том, что при бронировании места в игре гражданину предлагается выбрать форму взаимодействия с артистами-аниматорами (контактный или бесконтактный) и допустимый уровень (режим) насилия по отношению к себе.

Национальная ассоциация участников квестиндустрии 25.09.2017 утвердила «Стандарт безопасности. Услуги в квестиндустрии» и несколько связанных регламентов. В этих документах организаторам квест-индустрии рекомендуется устанавливать один из четырех уровней контактного квеста (легкий, средний, жесткий, максимальный). В описание максимального уровня физического контакта включено применение аниматором следующих действий: «Создание не болевых, но неприятных ощущений у игроков; перемещение игрока путем переноса его тела актером; залом руки или ноги с контролируруемыми болевыми ощущениями; вжимание игроков в пол и стены в безопасных местах; применение муляжей специальных средств запугивания» и пр.<sup>8</sup> В практике применения квестов имели место причинения вреда здоровью игроков или причинение смерти в результате неосторожных контактов с актером-аниматором, поэтому уровни взаимодействия «жесткий» и «максимальный» должны быть предельно уточнены на уровне закона с исключением наиболее рискованных для жизни и здоровья игрока.

Очевидно, что в правилах игры должно быть прописано, что независимо от возраста игрок квеста не должен оказывать физического воздействия на других игроков, а сценарий квеста не должен включать прямых или косвенных призывов к физическому столкновению игроков.

#### **4.6. Условия безопасности**

При организации и проведении игры должны соблюдаться общепринятые требования электрической, пожарной, механической, биологической, травмобезопасности, скорректированные на предоставление услуг в области развлечений и отдыха. Целесообразно закрепить несколько условий, обеспечивающих безопасность игроков и актеров-аниматоров.

---

<sup>8</sup> Национальная ассоциация участников квестиндустрии. Стандарт безопасности. Услуги в квестиндустрии. Регламент № 1. Available at: URL: <http://questassociation.ru/standart-kvestov> (дата обращения: 01.02.2026)

Во-первых, до начала квеста необходимо ознакомление игрока с правилами безопасности, предупреждениями об опасностях (рисках) по уровню физического развития, спортивной подготовки, состоянию здоровья, а также доведение организатором сведений об условных сигналах для экстренной остановки игры.

Отдельно оговаривается место расположения кнопки «стоп игра». По сути, такое устройство должно быть в каждом помещении игры, кроме того, игрок должен иметь возможность дотянуться до этой кнопки из любого места. Поскольку такое не всегда возможно, имеется необходимость согласования дополнительного способа отправки (передачи) игроком сигнала оператору об остановке игры. Например, в Правилах безопасности и поведения в квест-комнате и локациях (подготовленных организатором ИП Н.А. Ершовым) при экстренной необходимости прекращения игры «участник вправе несколько раз громко и отчетливо крикнуть «стоп» и показать скрещенные руки перед лицом в камеру, либо связаться с оператором по радиации; если возможность кричать у него отсутствует в связи с шумом, травмой или по иным причинам, участник должен сесть на пол и поднять руки вверх»<sup>9</sup>.

Следует отметить, что ответ игрока о нормальном здоровье не означает, что применяемые после этого к игроку меры однозначно адекватны требованиям безопасности. Так, по материалам одного из судебных дел гражданка N участвовала в квест-перформансе «Не тот цирк» в ООО «Креатив Квест» (Москва), в ходе которого актриса-аниматор поинтересовалась у игрока, нет ли у нее проблем со спиной. После получения ответа «спина здорова», актриса толкнула гражданку, которая спиной начала падать с высоты 1,8 м на поролон и матрасы. Приземлившись, гражданка N. сильно ударилась, почувствовала острую боль в низу поясницы и вынуждена была отправиться в больницу, где ей был поставлен диагноз «компрессионно-оскольчатый перелом тела L2 позвонка». Суд признал действия организатора квеста противоправными, не отвечающими требованиям безопасности<sup>10</sup>.

Во-вторых, с начала квеста начинают действовать условия, обеспечивающие контроль за участниками со стороны организатора в лице оператора. Согласно п. 5.7. ГОСТ Р 72490-2025 и п.6.2. ГОСТ Р

<sup>9</sup> Публичный договор на оказание развлекательных услуг. Приложение №о 1. Правила безопасности и поведения в квест-комнате и локациях. Available at: URL: <https://квест-здесь.рф/rules> (дата обращения: 05.02.2026)

<sup>10</sup> Решение Таганского районного суда города Москвы от 26.09.2024. Информация по делу № 02-1449/2024. Available at: URL: <https://mos-gorsud.ru/> (дата обращения: 03.02.2026)

71161-2023 «камеры видеонаблюдения в квест-комнате должны быть расположены таким образом, чтобы каждое задание квеста и все элементы повышенной опасности попадали в поле обзора минимум одной камеры».

Кроме того, по ГОСТу Р 72490-2025 устанавливается двусторонняя связь между оператором и игроками, которая обеспечивается либо громкоговорящей связью, либо иным телекоммуникационным способом» (п. 8.3). В детском квесте предусмотрена возможность обращения только оператора к участникам квеста по громкой связи (п. 6.2. ГОСТ Р 71161-2023).

Трудность контроля и взаимодействия обнаруживается, когда квест проводят не в замкнутом пространстве, а в публичных местах. Очевидно, что в функциональной зоне временно должны быть оборудованы дополнительные видеокamеры, громкоговорители. Что касается обращения игрока к оператору, то необходимо обеспечить на протяжении маршрута не менее двух-трех каналов связи (устройств) при попадании игрока в экстренную ситуацию.

Отдельно закреплены меры, касающиеся несовершеннолетнего игрока. Согласно ГОСТ Р 71161-2023 организатор квеста обязан обеспечить сопровождающему взрослому доступ к монитору, транслирующему видео с камер наблюдения из квест-комнаты (п. 5.1.3) Это крайне действенная мера, которая обязательно должна быть включена в закон. Таким образом, несовершеннолетний игрок одновременно находится под наблюдением и оператора и родителя.

Целесообразно также отметить, что если сопровождающий приобрел билет на квест и вместе с несовершеннолетним стал участников игры, то это не снимает запрет законодателя на получение информации, способной причинить вред здоровью или развитию ребенка, строго в соответствии с возрастным цензом [Сербина Е.А., 2020: 100]. Присутствие родителя не выводит несовершеннолетнего за пределы его возрастной категории и, соответственно, из статуса частично дееспособного лица.

#### **4.7. Условие о качестве**

Согласно Закону РФ от 07.02.1992 № 2300-1 «О защите прав потребителей»<sup>11</sup> исполнитель обязан оказать услугу, качество которой соответствует договору. При отсутствии в договоре условий о качестве услуги исполнитель обязан оказать услугу, соответствующую

---

<sup>11</sup> СЗ РФ. 1996. № 3. Ст. 140.

обычно предъявляемым требованиям и пригодную для целей, для которых услуга такого рода обычно используется (ст. 4). В договоре на организацию и проведение квеста живого действия, как правило, описание качества услуги отсутствуют.

В науке гражданского права в понятие «качество услуги» включают требования, как к процессу оказания услуги, так и к его результату [Санникова Л.В., 2007:28]. Лучше, если критериями качества оказания квест-услуги будут: своевременное начало и окончание квеста; соответствие содержания квеста сценарию и сведениям на сайте организатора; обеспечение требований безопасности; привлечение к исполнению квалифицированных актеров-аниматоров и оператора; доведение до потребителя в полном объеме информации об услуге и организаторе. Заслуживает внимания позиция, согласно которой необходимо установить требования к личности актеров-аниматоров [Щербак К.Ю., 2023: 253].

По существу условие о качестве частично получает отражение при фиксации в договоре времени проведения квеста, требований соблюдения правил игры и безопасности.

#### **4.8. Условие о конфиденциальности**

В договоре о проведении квеста может содержаться запрет на фото- и видеосъемки внутри замкнутого пространства квеста. Такая мера способствует тому, чтобы одни игроки не распространяли в дальнейшем персональные данные других игроков.

По объему условие о конфиденциальности применительно к игроку включает не только персональные данные, но и сведения о поведении игрока во время квеста. Ведь при введении игрока в состояние сильного стресса его реакция на происходящее позволяет обнаружить негативные черты характера или привычки, не сочетающиеся с публичным образом игрока.

Камеры видеонаблюдения организатора в квест-комнате, по маршруту квеста в городе на открытом пространстве не нарушают конфиденциальности игрока, поскольку игрока заранее об этом предупреждают.

Организатор может ввести запрет передачи игроком сюжета игры третьим лицам. Однако осуществить контроль за этим требованием невозможно, если распространение было сделано устно. Если распространение сюжета квеста сделано в печати или в Интернете, и личность распространителя можно установить, то нарушение можно усмотреть только при детальном описании всех этапов игры, сообщении самих заданий и правильных ответов на них.

#### **4.9. Условие об оплате**

Цену в договоре определяет организатор квеста, и она зависит от сложности заданий, затрат на декорации, количества актеров, населенного пункта, времени начала квеста и пр.

Некоторые организаторы вводят безымянные сертификаты с твердой суммой, которые можно использовать в течение, как правило, года на несколько квестов. Для создания круга постоянных игроков вводится система бонусов, которые можно потратить на оплату последующих игр. Так, бонусы вводятся за регистрацию на сайте организатора, отзыв после игры, бронирование с онлайн-оплатой и пр. Для привлечения игроков многие организаторы вводят скидки на цены билетов для студентов, для двух участников, на день рождения и пр.

С учетом субъектного состава и существенных условий можно дать следующее определение договора на организацию и проведение квеста. По договору на организацию и проведение квеста живого действия организатор обязуется оборудовать игровую зону с учетом жанра и сюжета квеста, организовать сопровождение игрока посредством разного рода подсказок и действий актеров, обеспечить применение правил безопасности, а игрок обязуется соблюдать требования по соблюдению условий квеста и оплатить услугу.

### **5. Вопросы гражданско-правовой ответственности за вред, причиненный личности в процессе квеста живого действия**

Допустимо выделить несколько вопросов об ответственности в связи со спецификой отношений «игрок — организатор квеста».

Из Закона «О стандартизации в Российской Федерации»<sup>12</sup> следует добровольность соблюдения норм стандартизации, то есть ГОСТов. Санкции за несоблюдение ГОСТов не закреплены. Поэтому суд в каждом деле констатирует наличие / отсутствие состава гражданского правонарушения. Противоправность поведения причинителя вреда выводится из Закона «О защите прав потребителей»<sup>13</sup>, главы 39 ГК РФ («Возмездное оказание услуг»), норм подраздела 2 раздела III ГК РФ («Общие положения о договоре»), положений конкретного договора. Нарушение требований ГОСТов при оказании услуг потребителям не влечет применения мер гражданской ответственно-

---

<sup>12</sup> Федеральный закон «О стандартизации в Российской Федерации» от 29.06.2015 № 162-ФЗ // СЗ РФ. 2015. № 27. Ст. 3953 (далее — Закон о стандартизации).

<sup>13</sup> СЗ РФ. 1996. № 3. Ст. 14.

сти. Но положения национального стандарта обязательны для исполнителя в случае публичного заявления о соответствии продукции стандарту, в том числе при применении обозначения национального стандарта в маркировке, в эксплуатационной или иной документации (п. 3 ст. 26 Закона о стандартизации).

Причины негативных последствий в форме причинения вреда личности или имуществу игрока можно связать с виновным противоправным поведением организатора, которое проявляется в виновном поведении его работников—актеров и другого персонала. Так, гражданин Ш. был осужден за преступление, предусмотренного п. «а» ч. 2 ст. 238 Уголовного кодекса Российской Федерации («Оказание услуг, не отвечающих требованиям безопасности жизни и здоровья потребителей, группой лиц по предварительному сговору»). Гражданский иск потерпевших К. и Т. к Ш. о компенсации морального вреда удовлетворен частично. Суд установил, что в ходе квеста «Хантинг» Ш., исполнявший роль аниматора, «неоднократно распылял открытый огонь вблизи закрытой клетки, в которой в тот момент находились несовершеннолетние потерпевшие, при помощи газового баллона, оснащенного газовой горелкой, что вызвало возгорание полимерной пленки на потолке и стенах, а затем — ожоги и телесные повреждения у потерпевших»<sup>14</sup>.

При проведении квеста «Город грехов» актер ударил топором участницу игры, в результате чего истица получила травму в виде перелома четырех пальцев левой руки, перенесла операцию и длительную реабилитацию. Возражая против иска, индивидуальный предприниматель А. (организатор) заявила, что «в данный день ею не планировались никакие мероприятия, актеры в этот день провели игру для своих друзей, без ее уведомления». Суд обоснованно не признал доводы ответчицы состоятельными, поскольку «ответчица, являясь арендатором помещения, обязана контролировать то, что происходит в данном помещении; квест проведен лицами, имеющими с ее ведома и согласия доступ на территорию организации квестов; на счет ответчицы истцом произведена оплата квеста»<sup>15</sup>. Иск был удовлетворен в связи с несоблюдением ответчицей требований безопасности при оказании возмездных услуг с использованием

<sup>14</sup> Приговор Лефортовского районного суда Москвы от 26.05.2025, дело 1-15 / 2025. Available at: URL: <https://mos-gorsud.ru/rs/lefortovskij/services/cases/criminal/details/c801f8d0-ec08-11ee-b46f-09a36e933497?caseNumber=1-15%2F2025&cb=1770288869.4909> (дата обращения: 05.02.2026)

<sup>15</sup> Апелляционное определение Московского городского суда от 22.06.2023 по делу N 33-25582/2023 (УИД 77RS0007-02-2022-011620-43) // СПС Консультант Плюс.

травмирующих предметов. В этом деле применимо также правило ст. 402 ГК РФ: «Действия работников должника по исполнению его обязательства считаются действиями должника. Должник отвечает за эти действия, если они повлекли неисполнение или ненадлежащее исполнение обязательства».

Халатность других работников организатора проявляется в некачественной подготовке отдельных конструкций квест-комнаты, неполном инструктаже перед игрой, допуске к участию в квесте несовершеннолетних в случае возрастного ценза. Так, в квесте «Картель» все игроки по сценарию должны были из комнаты ползти в вентиляционную шахту, а затем в темноте спуститься с горки высотой 3 м. При приземлении одна из игроков — Г. почувствовала сильную боль в левой ноге и попросила остановить игру. В медицинской организации у пострадавшей был выявлен перелом малой берцовой кости, медиальной лодыжки, большеберцовой кости левой голени с подвывихом стопы и проведена операция. Суд, оценив доказательства, пришел к выводу, что получение травмы являлось следствием несоблюдения организатором требования безопасности эксплуатации здания, в котором проходила игра<sup>16</sup>.

Среди видов доказательств, подтверждающих или опровергающих противоправность поведения организатора, выделим такие вещественные доказательства, как записи с камер видеонаблюдения. По ГОСТ Р 72490-2025 «записи с камер должны храниться не менее 14 суток» (п. 5.2.11). Для квеста с участием несовершеннолетних «записи с камер наблюдения должны храниться не менее пяти суток» (п. 6.2. ГОСТ Р 71161-2023). Такое уменьшение срока хранения нарушает права потребителя, поскольку в связи с полученной травмой, иного ухудшения здоровья могут быть затруднения у потерпевшего в передвижении и обращении за юридической помощью.

Нельзя забывать, что при контактном квесте сильного и максимального уровня игрок дает согласие на специально организованное физическое и психическое воздействие, которое может задаваться сюжетом, декорациями, поведением актеров-аниматоров и пр. По мнению специалистов в области уголовного права, если игроки «не находятся в каком-то зависимом или беспомощном состоянии и не просят прекратить физический контакт, в соответствии с уголовно-процессуальными нормами, регламентирующими порядок воз-

<sup>16</sup> Решение Кузьминского районного суда Москвы от 10.12.2020. Дело № 2-3154/2020. Available at: URL: <https://mos-gorsud.ru/rs/kuzminskij/services/cases/civil/details/68264bb5-f687-416f-be46-0550e93697b3?caseNumber=2-3154%2F2020&cb=1770289574.8798> (дата обращения: 03.02.2026)

буждения уголовных дел частного обвинения, причинение побоев, легкого вреда по согласию потерпевшего не наказуемо», хотя «такие проекты находятся на грани допустимого и по этическим соображениям, и с точки зрения закона» [Квасников Е.С., 2025: 159].

ГК РФ устанавливает правило, согласно которому «в возмещении вреда может быть отказано, если вред причинен по просьбе или с согласия потерпевшего, а действия причинителя вреда не нарушают нравственные принципы общества» (п. 3 ст. 1064). Можно предположить, что если государство в течение десятилетий не запрещает контактные квесты, то в их проведении не усматривается нарушения нравственных принципов общества.

## **Заключение**

Приходится констатировать, что специального нормативного регулирования отношений в области организации и проведения таких игр, как квест живого действия, нет. Автор статьи полагает, что именно в законе, а не в ГОСТе должны быть запреты на:

— участие в квест-комнатах малолетних до шести лет, в том числе с родителями;

— участие в любом квесте игроков в количестве, превышающем заранее установленную численность.

— оказание физического воздействия одного игрока на других игроков,

— включение в сценарий квеста прямых или косвенных призывов к физическому столкновению игроков,

— заключение договора без предварительного ознакомления игрока с содержанием режимов контактного квеста.

Обосновано введение в закон правил:

— об информировании игрока перед началом квеста о жанре сценария игры, об общем характере эмоций, форме взаимодействия с артистами (контактной или бесконтактной), уровне воздействия хоррор-квеста на игрока;

— о последствиях опоздания игроков на сеанс;

— о допустимости участия в квесте игроков с нарушениями зрения, слуха, с ограничением опорно-двигательного аппарата или игроков с ментальными особенностями при формировании специальных команд и включения в них сопровождающего;

— о конкретизации уровней взаимодействия «жесткий» и «максимальный» при контактном квесте с исключением действий, наиболее рискованных для жизни и здоровья игрока;

— о нескольких способах экстренной остановки игры.

Заключение договора на квест живого действия должно производиться в письменной форме с закреплением в законе такого последствия несоблюдения формы, как недействительность (ничтожность).

Предлагается следующее определение квеста в живом действии: активная интеллектуальная игра, созданная организатором с использованием технических средств, дополненной реальности, Интернета вещей, актеров-аниматоров, в специально оборудованном помещении либо в открытом пространстве, в процессе которой игрок выполняет разнообразные взаимосвязанные сюжетом задания для достижения заранее определенной цели.

Что касается выбора закона, в который могут быть внесены изменения и дополнения, то им может быть глава 58 ГК («Проведение игр и пари») или отдельный федеральный закон, посвященный организации и проведению разных игр.

---



#### **Список источников**

1. Бахтызина А.П. и др. Анализ опыта организации квестов в мире и России // Вестник Пензенского государственного университета. 2020. № 4. С. 40–44.
2. Безукладников Я.А. К вопросу о деятельности квестов и реализации уголовной ответственности в рамках причинения вреда здоровью в ходе проведения квест-игр // Бизнес-трансформация: управление улучшениями. 2024. № 3. С. 32–36.
3. Брагинский М.И., Витрянский В.В. Договорное право. Договоры о выполнении работ и оказании услуг. М.: Статут, 2002. Кн. 3. 1055 с.
4. Каримов А.А. Хоррор-квесты как перспективная методика тактико-специальной подготовки курсантов ОВД // Полицейская деятельность. 2022. № 6. С. 9–19.
5. Квасников Е.С. Квалификация применения насилия «по соглашению» в квест-индустрии // Актуальные проблемы борьбы с преступлениями и иными правонарушениями. 2025. № 25. С. 159–160.
6. Лядова А.А., Преображенский Ю.В. Развитие квест-индустрии в России: странственные аспекты // Вестник ТвГУ. 2017. № 2. С. 81–92.
7. Миняшева Г.И. Проблемы прав потребителей на получение услуг, отвечающих требования безопасности, при организации и проведении экстремальных развлечений / Актуальные проблемы государства и общества в области прав и свобод человека и гражданина: материалы конференции. Уфа: МВД, 2022. С. 101–105.
8. Рыбакова Т.И. Уголовная ответственность за причинение вреда здоровью в процессе проведения квестов // Вопросы российской юстиции. 2024. Вып. 34. С. 393–401.
9. Саликов А.А. Франшизные модели для бизнеса в сфере квестов: преимущества, риски и основные этапы // Актуальные исследования. 2023. № 48. С. 113–119.

10. Санникова Л.В. Обязательства об оказании услуг в российском гражданском праве. М.: Волтерс Клувер, 2007. 120 с.
11. Сербина Е.А. Превенция причинения вреда здоровью и развитию детей информацией, распространяемой при осуществлении возмездных квест-развлечений // Правовая парадигма. 2020. № 3. С. 97–102.
12. Сербина Е.А. К вопросу о договорах, регулирующих правоотношения между организатором и участником квеста // Отечественная юриспруденция. 2019. № 7. С. 5–11.
13. Солодникова Н.В. Ролевые игры живого действия как социально-психологическое явление // Вестник РГГУ. Серия «Психология. Педагогика. Образование». 2024. № 1. С. 10–34.
14. Тарасова С.Ю. Психологический портрет современного молодого игрома-на // Психолог. 2022. № 4. С. 29–55.
15. Щербак К.Ю. Услуги в сфере организации квестов, не отвечающие требованиям безопасности // Молодой ученый. 2023. № 36. С. 252–254.



## References

1. Bakhtyzina A.P. et al. (2020) Analysis of the experience of organizing quests in the world and Russia. *Vestnik Penzenskogo gosudarstvennogo universiteta*=Bulletin of Penza State University, no. 4, pp. 40–44 (in Russ.)
2. Bezukladnikov Ya.A. (2024) Quest activities and liability in context of harm to health during games. *Biznes-transformatsiya*=Business Transformation, no. 3, pp. 32–36 (in Russ.)
3. Braginsky M.I., Vitryansky V.V. (2002) Contract Law. Contracts for the Performance of Work and the Rendering of Services. Book 3. Moscow: Statut, 1055 p. (in Russ.)
4. Karimov A.A. (2022) Horror quests as a promising methodology for tactical and special training of police cadets. *Politseyskaya deyatel'nost'*=Police Activity, no. 6, p. 9–19 (in Russ.)
5. Kvasnikov E.S. (2025) Qualification of the use of violence “by agreement” in the quest industry. *Aktual'nyye problemy bor'by s prestupleniyami i inymi pravonarusheniyami*=Issues of Combating Crimes and other Offenses, no. 25, pp. 159–160 (in Russ.)
6. Lyadova A.A., Preobragensky Yu.V. (2017) Development of quest-industry in Russia: spatial aspects. *Vestnik Tverskogo universiteta*=Bulletin of Tver University, no. 2, pp. 81–92 (in Russ.)
7. Minyasheva G.I. (2022) Consumer rights to receive services meet safety requirements in extreme entertainment. *Aktual'nyye problemy gosudarstva i obshchestva v oblasti prav i svobod cheloveka i grazhdanina: materialy konferentsii*=Issues of state and society covering personal rights and freedoms: papers of conference. Ufa: Internal Affairs Ministry, pp. 101–105 (in Russ.)
8. Rybakova T.I. (2024) Liability for harm to health during quests. *Voprosy rossiyskoy yustitsii*=Issues of Russian Justice, no. 34, pp. 393–401 (in Russ.)
9. Salikov A.A. (2023) Franchise models for business in the field of quests: advantages, risks and main stages. *Aktual'nyye issledovaniya*=Current Research, no. 48, pp. 113–119 (in Russ.)
10. Sannikova L.V. (2007) *Obligations to provide services in Russian civil law*. Moscow: Wolters Kluwer, 120 p. (in Russ.)

11. Serbina E.A. (2020) Prevention of harm to children's health and development by information distributed during paid quest entertainment. *Pravovaya paradigma*=Legal Concept, vol. 19, no. 3, pp. 97–102 (in Russ.)
  12. Serbina E.A. (2019) Contracts regulating legal relations between the organizer and the participant of the quests. *Otechestvennaya yurisprudentsiya*=Domestic Jurisprudence, no. 7, pp. 5–11 (in Russ.)
  13. Shcherbak K.Yu. (2023) Services in the field of organizing quests that do not meet safety requirements. *Molodoy uchonyy*=Young Scientist, no. 36, pp. 252–254 (in Russ.)
  14. Solodnikova N.V. (2024) Live-action role-playing games as a socio-psychological phenomenon. *Vestnik RGGU*=Bulletin of Russian Humanities University, no. 1, pp. 10–34 (in Russ.)
  15. Tarasova S.Yu. (2022) Psychological portrait of a modern young gambling addict. *Psikholog*=Psychologist, no. 4, pp. 29–55 (in Russ.)
- 

**Информация об авторе:**

М.Н. Малеина — доктор юридических наук, профессор.

**Information about the author:**

M. N. Maleina — Doctor of Sciences (Law), Professor.

Статья поступила в редакцию 08.02.2026; одобрена после рецензирования 23.02.2026; принята к публикации 23.02.2026.

The article was submitted to editorial office 08.02.2026; approved after reviewing 23.02.2026; accepted for publication 23.02.2026.