

ОСОБЕННОСТИ ОХРАНЫ ВИРТУАЛЬНОГО ОБРАЗА В ЗАРУБЕЖНЫХ СТРАНАХ

Д. С. БУДНЯК

(Представлено: К. Д. САВИЦКАЯ)

В статье рассматриваются современные подходы к правовому регулированию виртуальных образов в зарубежных странах. Автор провёл сравнительный анализ законодательства и судебной практики защиты права на изображение, персональных данных, интеллектуальной собственности зарубежных стран, выявил общие тенденции и особенности регулирования виртуального образа, а также проанализировал перспективы гармонизации международного законодательства в данной области.

Виртуальные образы, представляющие собой цифровые репрезентации людей или вымышленных персонажей, стали неотъемлемой частью современной цифровой среды. Активное использование виртуальных образов в социальных сетях, онлайн-играх, виртуальных мирах и метавселенных обуславливает необходимость правового регулирования отношений, возникающих в связи с их созданием, использованием и защитой. В связи с этим, в различных странах разрабатываются и применяются разнообразные подходы к правовому регулированию виртуальных образов, которые отражают особенности национальных правовых систем и культурных ценностей. Цель статьи – провести сравнительный анализ правового регулирования виртуальных образов в зарубежных странах, выявить общие тенденции и особенности, а также проанализировать перспективы гармонизации международного законодательства в данной области.

В рамках данной темы существует ряд общих правовых вопросов, связанных с виртуальными образами:

- На данный момент отсутствует общепринятое юридическое определение виртуального образа. Это затрудняет применение существующих законов и требует адаптации правовых норм к цифровой среде.
- Виртуальный образ может представлять собой как реального человека, так и вымышленного персонажа. Это ставит вопросы о праве на самоопределение, защите идентичности и ответственности за действия виртуального образа.
- Трансграничный характер распространения виртуального образа затрудняет применение норм национального законодательства и обуславливает необходимость разработки механизмов международно-правового регулирования.

В силу отсутствия единого международного стандарта, подходы к регулированию виртуальных образов существенно различаются в зависимости от юрисдикции. Основные направления в правовом регулировании виртуального образа можно разделить на несколько ключевых областей, каждая из которых рассматривает виртуальный образ под своим углом и применяет соответствующие правовые механизмы. Так, виртуальный образ в юридическом контексте может рассматриваться в рамках:

- защиты персональных данных;
- интеллектуальной собственности;
- нематериальных благ (право на изображение, имя, голос и др.);
- коммерциализации образа и права на публичность.

Законы о защите данных и конфиденциальности играют важную роль в регулировании виртуальных образов. Так, сбор, хранение и использование личных данных, таких как биометрические данные и сканы лица, для создания и идентификации виртуальных образов должны осуществляться в соответствии с требованиями законодательства о защите данных.

Одним из наиболее прогрессивных актов в этой сфере является Общий регламент по защите данных (GDPR), действующий в Европейском союзе с 2018 года. Согласно статье 4 GDPR, персональные данные – это любая информация, относящаяся к идентифицированному или идентифицируемому физическому лицу [1]. Виртуальный образ, содержащий фотографию, имя, голос, биометрические данные или поведенческие характеристики, прямо подпадает под это определение. GDPR предоставляет субъекту данных право на доступ, исправление, удаление и ограничение обработки его виртуального образа, а также право на переносимость данных и право на возражение. Особенно актуально это в контексте социальных сетей, онлайн-игр и платформ, использующих аватары и цифровые профили.

В США регулирование осуществляется фрагментарно, на уровне отдельных штатов. Например, в Калифорнии действует Закон о защите прав потребителей (California Consumer Privacy Act, далее – CCPA), который предоставляет гражданам право знать, какие данные о них собираются, и требовать их удаления. Хотя CCPA не содержит прямого определения виртуального образа, он охватывает цифровые идентификаторы, изображения и поведенческие данные, что позволяет применять его к защите виртуальных репрезентаций личности [2].

В Китае с 2021 года действует Закон о защите персональной информации (Personal Information Protection Law, PIPL), который аналогичен GDPR и охватывает широкий спектр цифровых данных. Закон требует получения согласия на обработку персональной информации, включая изображения, аудиозаписи и биометрические данные [3]. Особое внимание уделяется защите от неправомерного использования виртуальных образов в коммерческих целях и в контексте государственной безопасности. Япония регулирует защиту виртуального образа через Закон о защите личной информации (Act on the Protection of Personal Information), который охватывает визуальные и аудиовизуальные данные, позволяющие идентифицировать личность [4]. Виртуальные аватары, используемые в цифровых сервисах, рассматриваются как часть персональных данных, особенно если они связаны с реальным пользователем.

В большинстве стран авторское право играет ключевую роль. Виртуальные аватары, цифровые персонажи, визуальные образы, созданные в онлайн-среде, могут обладать признаками оригинальности и творческой индивидуальности, что позволяет рассматривать их как объекты авторского права. В целом, авторское право защищает оригинальное выражение идей. Таким образом, если виртуальный образ является результатом творческой деятельности, он может претендовать на авторско-правовую охрану. Это включает в себя дизайн персонажа, 3D-модель, анимацию, текстуры, звуковое оформление и другие творческие элементы, составляющие виртуальный образ. Однако, охрана распространяется именно на выражение этих элементов, а не на саму идею виртуального образа.

В странах Европейского союза защита виртуального образа осуществляется в рамках директивы 2001/29/ЕС «О гармонизации некоторых аспектов авторского права и смежных прав в информационном обществе». Согласно этой директиве, любое оригинальное произведение, выраженное в объективной форме, включая графику, 3D-модели, цифровые персонажи, может быть признано объектом авторского права [5]. Это означает, что создатель виртуального образа обладает исключительными правами на его использование, воспроизведение, распространение и модификацию. Например, в Германии и Франции суды признают авторские права на визуальные элементы персонажей, созданных для видеоигр и цифровых платформ, если они обладают достаточной степенью оригинальности.

В США авторское право регулируется федеральным законом – Copyright Act of 1976. Согласно этому акту, произведения, созданные в цифровой форме, включая графические изображения, персонажей, анимации, подпадают под защиту, если они являются результатом творческой деятельности [6]. Примером может служить дело *Toho Co. v. William Morrow & Co.* (1998), где японская компания Toho добилась защиты авторских прав на образ Годзиллы, включая его визуальные характеристики, даже в цифровом воспроизведении [7]. Кроме того, в США действует концепция «character copyright», позволяющая защищать не только внешний вид, но и поведенческие особенности персонажа, если они являются узнаваемыми и оригинальными.

В Японии авторское право регулируется Законом об авторском праве (Copyright Act of Japan), который охватывает цифровые произведения, включая виртуальные образы, созданные с помощью программного обеспечения и графических редакторов. Японские суды признают авторские права на дизайн персонажей, используемых в аниме, видеоиграх и виртуальных платформах. Особое внимание уделяется защите уникального визуального стиля, цветовой палитры, элементов одежды и поведения, что особенно важно в индустрии виртуальных инфлюенсеров и VTuber-контента [8].

В Южной Корее действует Закон об авторском праве, который также охватывает цифровые произведения. Виртуальные образы, созданные в метавселенных или онлайн-играх, признаются объектами авторского права, если они обладают оригинальностью. Например, персонажи из популярных корейских игр, таких как Lineage или MapleStory, защищаются как авторские произведения, и любое их воспроизведение без разрешения правообладателя считается нарушением [9].

Кроме того, виртуальные образы могут быть защищены правом на товарный знак, если они используются для рекламы товаров или услуг. Регистрация виртуального образа в качестве товарного знака запрещает его использование в коммерческих целях без разрешения правообладателя.

В зарубежных странах виртуальный образ все чаще рассматривается не только как объект авторского права или персональных данных, но и как нематериальные блага (честь, достоинство, деловая репутация, право на индивидуальность и самовыражение). Этот подход предполагает, что использование виртуального образа может нарушать личные неимущественные права человека, даже если не связано с прямым нарушением авторских прав или норм о защите данных.

Законодательство и судебная практика различных стран признают право на защиту чести, достоинства и репутации от порочащей информации, независимо от того, распространяется ли она о человеке в реальной жизни или в виртуальной среде. Дипфейки, создание ложных аккаунтов с использованием чужого виртуального образа, онлайн-харассмент и другие формы злоупотреблений могут наносить ущерб нематериальным благам и подлежат правовой защите.

В Германии Общий гражданский кодекс (Bürgerliches Gesetzbuch, BGB) в параграфе 823 предусматривает ответственность за причинение вреда «жизни, телу, здоровью, свободе, собственности или иным правам» другого лица [10]. Под «иными правами» (sonstige Rechte) понимаются, в том числе, нематериальные

блага, такие как право на имя, право на изображение (подлежащее защите согласно Германские суды последовательно применяют параграф 823 BGB для защиты нематериальных благ в онлайн-среде. Например, использование чужого аватара в социальной сети для распространения порочащей информации может быть квалифицировано как нарушение права на честь и достоинство [11].

Во Франции статья 9 Гражданского кодекса (Code civil) закрепляет право каждого на уважение частной жизни (*respect de la vie privée*) [12]. Это право включает в себя защиту изображения, голоса, интимной жизни и других аспектов частной сферы. Французские суды интерпретируют статью 9 достаточно широко, применяя ее для защиты от несанкционированного использования персональных данных и виртуальных образов. Например, создание дипфейка с использованием лица известной личности и распространение его в интернете может быть квалифицировано как нарушение права на уважение частной жизни и повлечь за собой выплату компенсации морального вреда.

Во многих странах нормы, регулирующие использование изображения гражданина, четко прописаны в гражданском кодексе или других актах гражданского законодательства. Так, в Гражданском кодексе Российской Федерации содержится отдельная статья 152.1, посвященная охране изображения гражданина. Так, данная статья предусматривает, что обнародование и дальнейшее использование изображения гражданина (в том числе его фотографии, а также видеозаписи или произведения изобразительного искусства, в которых он изображен) допускаются только с согласия этого гражданина. После смерти гражданина его изображение может использоваться только с согласия детей и пережившего супруга, а при их отсутствии – с согласия родителей. А также предусмотрены случаи, когда такое согласие не требуется: 1) использование изображения осуществляется в государственных, общественных или иных публичных интересах; 2) изображение гражданина получено при съемке, которая проводится в местах, открытых для свободного посещения, или на публичных мероприятиях (собраниях, съездах, конференциях, концертах, представлениях, спортивных соревнованиях и подобных мероприятиях), за исключением случаев, когда такое изображение является основным объектом использования; 3) гражданин позировал за плату [13].

Виртуальные аватары, цифровые двойники, стилизованные изображения личности – всё это может быть использовано в коммерческих целях, что требует правового регулирования, направленного на защиту интересов личности и контроль над использованием её публичного образа.

В США в ряде штатов действует право на публичность (*Right of Publicity*), запрещающее использование имени, изображения или голоса человека без его согласия – особенно актуально при создании цифровых двойников и *deepfake*-контента. Это позволяет им контролировать использование их имени, изображения и подобию в коммерческих целях. Так происходит защищает от несанкционированного использования личности в рекламе, товарах, видеоиграх, фильмах и других коммерческих продуктах. Например, в штате Калифорния действует *Civil Code* параграф 3344, который прямо запрещает использование имени, голоса, фотографии или подобию человека без его согласия в рекламных или промо-целях [14].

Одним из ярких примеров применения права на публичность в США является дело *White v. Samsung Electronics America, Inc.* (1992), которое стало прецедентным в сфере защиты виртуального образа и публичной идентичности. Ванна Уайт, известная телеведущая шоу *Wheel of Fortune*, подала иск против компании Samsung за использование её образа в рекламе, не получив предварительного согласия. В рекламе был изображён робот, одетый в вечернее платье, стоящий перед игровым табло, что явно ассоциировалось с образом Уайт, хотя её лицо и имя не были использованы напрямую. Суд признал, что даже косвенное использование узнаваемых элементов, ассоциирующихся с публичной личностью, может нарушать её право на публичность. Апелляционный суд постановил, что право на публичность охватывает не только имя и изображение, но и идентифицируемый образ, связанный с личностью [15].

Правовое регулирование виртуальных образов в зарубежных странах характеризуется многообразием подходов, обусловленным спецификой национальных правовых систем. Защита прав личности, интеллектуальной собственности и иных нематериальных благ осуществляется с учётом уровня технологического развития и цифровой инфраструктуры конкретного государства. В странах с высокоразвитыми цифровыми технологиями возникают более сложные правовые вызовы, требующие специализированного нормативного регулирования. Существенное влияние на выбор правовых механизмов оказывают социокультурные особенности, включая отношение к конфиденциальности, свободе выражения и инновациям. При этом отсутствует единый международный правовой режим, регулирующий сферу виртуальных образов. Недостаток универсальных международных соглашений приводит к фрагментарности и несогласованности национальных законодательств, что затрудняет правоприменение в трансграничной цифровой среде.

Правовое регулирование виртуального образа в зарубежных странах демонстрирует разнообразие подходов – от жесткой защиты персональных данных в странах ЕС до прецедентной защиты права на публичность в США и цифрового контроля в Китае. Несмотря на различия, все страны признают виртуальный образ как значимый правовой объект, требующий защиты в условиях цифровой трансформации. Будущее

правового регулирования связано с гармонизацией норм, признанием цифровой идентичности и разработкой международных стандартов, обеспечивающих баланс между свободой самовыражения и защитой личности в виртуальной среде.

ЛИТЕРАТУРА

1. Общий регламент защиты персональных данных (GDPR) Европейского союза : перевод / С. Воронкевич, А. Богуславская, П. Лозовенко [и др.] ; под общ. ред. С. Воронкевич. – Минск : ООО «Дата Прайваси Офис». – URL: <https://gdpr-text.com/ru/> (дата обращения: 05.10.2025).
2. California Consumer Privacy Act (CCPA) // State of California Department of Justice. – URL: <https://oag.ca.gov/privacy/ccpa> (дата обращения: 05.10.2025).
3. Personal Information Protection Law of the People's Republic of China // The national people's congress of the people's republic of China. – URL: http://en.npc.gov.cn.cdurl.cn/2021-12/29/c_694559.htm (дата обращения: 05.10.2025).
4. Act on the Protection of Personal Information (Act № 57 of 2003) // Japanese Law Translation. – URL: <https://www.japaneselawtranslation.go.jp/en/laws/view/4241/en> (дата обращения: 05.10.2025).
5. Директива № 2001/29/ЕС Европейского парламента и Совета Европейского Союза «О гармонизации некоторых аспектов авторских и смежных прав в информационном обществе» : принята в г. Брюсселе 22.05.2001 (с изм. и доп. от 17.04.2019) // Гарант. Россия : справ. правовая система (дата обращения: 05.10.2025).
6. Copyright Act of 1976 // Copyright.gov. – URL: <https://www.copyright.gov/title17/title17.pdf> (дата обращения: 05.10.2025).
7. Toho Co., Ltd. v. William Morrow and Co., Inc., 33 F. Supp. 2d 1206 (C.D. Cal. 1998) // Justia. – URL: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp2/33/1206/2519062/> (дата обращения: 05.10.2025).
8. Monolith law office. The Significance and Practice of Copyright in VTuber Activities // Tokyo, Japan, 2025. – URL: <https://monolith.law/en/internet/vtuber-copyright> (дата обращения: 05.10.2025).
9. Lee Jae-lim. Claws out for Korea's copycat game industry after Lineage M ruling // Korea JoongAng Daily. – 2023. – URL: <https://koreajoongangdaily.joins.com/news/2023-08-22/culture/gamesWebtoons/Claws-out-for-Koreas-copycat-game-industry-after-Lineage-M-ruling/1852163> (дата обращения: 05.10.2025).
10. Германское гражданское уложение // Викитека. – URL: https://ru.wikisource.org/wiki/Германское_гражданское_уложение (дата обращения: 05.10.2025).
11. Текучева, М. О. Актуальные проблемы защиты нематериальных благ в сети Интернет / М. О. Текучева // Международный научный журнал «Вестник науки». – 2025. – № 2 (83). – С. 236–241.
12. Гражданский кодекс Французской Республики 1804 г. // Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики». – URL: <https://pravo.hse.ru/intprilaw/doc/041401> (дата обращения: 05.10.2025).
13. Гражданский кодекс Российской Федерации : 30 ноября 1994 года N 51-ФЗ : принят Гос. Думой 21 октября 1994 г. : одобр. Советом Федерации 9 декабря 1994 г. : в ред. Федер. закона 24 июля 2025 N 178-ФЗ : с изм. и доп. вступ. в силу с 31 июля 2025 г. // КонсультантПлюс. Россия : справ. правовая система (дата обращения: 23.10.2024).
14. Civil Code // CA.gov. – URL: <https://leginfo.legislature.ca.gov/faces/codesTOCSelected.xhtml?tocCode=CIV&toc-Title=+Civil+Code+-+CIV> (дата обращения: 05.10.2025).
15. White v. Samsung Electronics America, Inc., 971 F.2d 1395 (9th Cir. 1992). – URL: <https://law.justia.com/cases/federal/appellate-courts/F2/971/1395/71823/> (дата обращения: 05.10.2025).