

## ВИРТУАЛЬНЫЙ ОБРАЗ КАК ОБЪЕКТ ПРАВОВОЙ ОХРАНЫ

Д.С. Будняк

студентка 4 курса юридического факультета,  
Полоцкий государственный университет имени Евфросинии Полоцкой,  
d.s.budnyak.students@psu.by

**Аннотация.** В статье рассматривается актуальная проблема правового статуса виртуальных образов в условиях стремительного развития цифровых технологий. Исследование содержит ключевые аспекты, такие как правовая природа виртуального образа, проблемы коллизий с существующими правами, защита персональных данных, права на изображение и коммерческое использование. Виртуальные образы, включая цифровые изображения, голоса, анимированные персонажи и аватары, становятся неотъемлемой частью коммерческой деятельности, развлечений, образования и межличностного общения. Однако отсутствие четкого правового регулирования в Республике Беларусь создает неопределенность в правоприменительной практике и затрудняет защиту прав владельцев виртуальных образов.

**Ключевые слова:** виртуальный образ, цифровые технологии, интеллектуальная собственность, право на изображение, голограммы, цифровые аватары.

**Abstract.** The article examines the current problem of the legal status of virtual images in the context of the rapid development of digital technologies. The study contains key aspects such as the legal nature of a virtual image, problems of conflicts with existing rights, protection of personal data, rights to an image and commercial use. Virtual images, including digital images, voices, animated characters, and avatars, are becoming an integral part of commerce, entertainment, education, and interpersonal communication. However, the lack of clear legal regulation in the Republic of Belarus creates uncertainty in law enforcement practice and complicates the protection of the rights of owners of virtual images.

**Keywords:** virtual image, digital technologies, intellectual property, image rights, holograms, digital avatars.

Актуальность темы исследования обусловлена стремительным развитием цифровых технологий и повсеместным распространением виртуальных образов в различных сферах общественной жизни. Виртуальные образы, включающие в себя цифровые изображения лиц, голоса, анимированных персонажей, аватаров и иные цифровые представления, все чаще используются в коммерческой деятельности, сфере развлечений, образовании, а также в межличностном общении. В связи с этим возникает необходимость в определении правового режима виртуальных образов и разработке эффективных механизмов их правовой охраны.

Проблема научного исследования темы «Виртуальный образ как объект правовой охраны в Республике Беларусь» включает несколько ключевых аспектов:

- определение правовой природы виртуального образа – виртуальный образ может включать аватары, персонажей, цифровые копии реальных людей и другие цифровые визуальные формы. Вопрос заключается в том, является ли он объектом авторского права, смежных прав, товарным знаком или другим видом интеллектуальной собственности.

- отсутствие четкого регулирования – в белорусском законодательстве нет специального нормативного акта, регулирующего защиту виртуального образа. Это создает неопределенность в правоприменительной практике и затрудняет защиту прав владельцев таких образов.

- коллизии с существующими правами – виртуальные образы могут содержать элементы, уже защищенные авторским правом, товарными знаками или патентами, что приводит к правовым конфликтам между владельцами различных объектов интеллектуальной собственности.

- защита персональных данных и права на изображение – если виртуальный образ является цифровой репрезентацией реального человека, возникает вопрос о защите персональных данных и прав личности. Можно ли использовать образ без согласия владельца и какие механизмы существуют для предотвращения злоупотреблений?

- коммерческое использование и лицензирование – правовые вопросы лицензирования и коммерческого использования виртуального образа требуют тщательного изучения. Особенно актуальны проблемы правовой ответственности за неправомерное использование виртуального образа в рекламе, играх и социальных сетях.

Исходя из анализа доктринальных источников можно вывести следующее определение понятия «виртуальный образ» – это цифровое представление человека, объекта или концепции, существующее в виртуальном пространстве, созданное с использованием компьютерной графики, цифровых фотографий, видео, аудио и других цифровых технологий».

Виртуальный образ может быть как точным воспроизведением реального объекта или человека, так и совершенно новым, уникальным творением. В случае точного воспроизведения виртуальный образ стремится максимально точно скопировать существующий реальный объект или человека. Это может быть 3D-модель здания, цифровое изображение лица, виртуальный двойник человека или голограмма.

Голограммы, представляющие собой трехмерные проекции объектов или людей, становятся все более распространенными, что влечет за собой необходимость правового осмысления и регулирования возникающих в связи с их использованием общественных отношений. Использование голограмм охватывает широкий спектр областей, от развлечений до науки и медицины. Часто голограммы используют в фильмах для «воскрешения» умерших актеров. В фильме «Изгой-один. Звёздные войны: Истории» (2016) была воссоздана голографическая версия гранд-моффа Таркина, персонажа, которого играл актёр Питер Кушинг, который умер в 1994 году [1].

Практика использования голографических технологий также находит применение в концертной деятельности, где создаются виртуальные представления умерших или ныне живущих артистов, позволяющие расширить аудиторию и предложить зрителям уникальный опыт взаимодействия с искусством. Одним из самых известных и часто упоминаемых реальных примеров использования голограммы на концерте является голограмма Тупака Шакура на фестивале Coachella в 2012 году. Во время выступления Dr. Dre и Snoop Dogg на фестивале Coachella Valley Music and Arts Festival внезапно появился виртуальный Тупак Шакур и исполнил несколько песен, включая «Hail Mary» и «Gangsta Party». Компания Digital Domain Media Group (DDMG) создала виртуального Тупака, используя CGI и архивные материалы. Впоследствии возникли вопросы о правах на использование изображения Тупака и его музыки, однако компания DDMG получила разрешение от наследников Тупака на создание и использование его виртуального образа [2].

Также виртуальный образ может существовать в качестве уникального творения. В этом случае виртуальный образ является оригинальным и не имеет аналогов в реальном мире. Это может быть вымышленный персонаж, фантастический объект, или абстрактная визуализация данных. Это может быть представлено в создании полностью цифровой модели, которая не является точной копией какого-либо существующего человека, для рекламы одежды, косметики или других товаров. Примером может служить Lil Miquela, виртуальный инфлюенсер, созданный компанией Brud.

Так, если в первом случае важно получить разрешение на использование изображения человека (право на изображение), если речь идет о создании его виртуального двойника, а если воспроизводится объект, охраняемый авторским правом (например, скульптура), необходимо получить лицензию от правообладателя. При создании уникального творения нас интересуют

авторские права на дизайн персонажа, уникальный стиль и другие оригинальные элементы, которые принадлежат автору (создателю). Важно избегать плагиата и нарушения прав других авторов.

Распространение и использование виртуальных образов порождает широкий спектр правовых вопросов, связанных с охраной интеллектуальной собственности, защитой личных неимущественных прав, предотвращением недобросовестной конкуренции и обеспечением конфиденциальности данных.

Кроме того, использование виртуального образа может затрагивать право на охрану чести, достоинства и деловой репутации, если распространяемые сведения порочат личность или деловые качества лица. В таком случае, лицо, чьи права нарушены, вправе требовать опровержения порочащих сведений и возмещения причиненных убытков.

Так, в апреле 2020 года Селена Гомес подала иск против разработчика мобильной игры *Clothes Forever – Styling Game*, где пользователи могли почувствовать себя стилистами. Причиной иска стало использование изображений знаменитостей, включая саму Гомес, как в игровом процессе, так и в рекламе приложения. Певица потребовала от разработчиков компенсацию в размере 10 миллионов долларов [3].

В силу отсутствия единого международного стандарта, подходы к регулированию виртуальных образов существенно различаются в зависимости от юрисдикции. 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. 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 [5].

В большинстве стран основным инструментом защиты виртуальных образов выступает авторское право. Оригинальные элементы виртуальных образов, такие как дизайн персонажей, 3D-модели, анимация, сценарии и другие творческие произведения, могут охраняться авторским правом как произведения искусства, дизайна или аудиовизуальные произведения. Это позволяет авторам и правообладателям контролировать использование, воспроизведение, распространение и переработку их творений в виртуальном пространстве.

В дополнение к авторскому праву, виртуальные образы могут быть защищены правом на товарный знак, если они используются для продвижения товаров или услуг. Регистрация виртуального образа в качестве товарного знака предотвращает его несанкционированное использование в коммерческих целях и защищает репутацию бренда.

Законы о защите данных и конфиденциальности также играют важную роль в регулировании виртуальных образов. 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.

В некоторых странах, таких как США, существует право на публичность, которое позволяет знаменитостям контролировать использование их имени, изображения и подобию в коммерческих целях. Это право может быть применено и к виртуальным образам, если они тесно связаны с узнаваемой личностью.

Так, в США в основном полагаются на существующие законы об авторском праве от 1976 года, товарных знаках от 2003 года и праве на публичность. Суды часто применяют эти законы к новым технологиям и виртуальным объектам. Европейский Союз руководствуется Директивами ЕС об авторском праве (Директива ЕС об авторском праве 2019 год), товарных знаках (Директива Европейского Парламента и Совета Европейского Союза 2015/2436 от 16 декабря 2015 г. о сближении права государств-членов ЕС в отношении товарных знаков) и защите персональных данных. Более сильный акцент на защите данных и конфиденциальности по сравнению с США. А в Японии сильная защита авторских прав на виртуальных персонажей, которые часто являются ключевыми элементами японской поп-

культуры. Также есть законы о защите чести и достоинства в онлайн-среде. Также в Японии использование изображения, голоса или имени человека требует его согласия. Однако, существует исключение для публичных фигур, таких как музыканты и артисты, поскольку их публичная деятельность подразумевает негласное согласие на использование их образов. Фактически, считается, что они выдали своего рода «лицензию» на использование их образов в связи с их известностью.

В Республике Беларусь, несмотря на активное внедрение цифровых технологий, отсутствует специализированное законодательство, регулирующее правоотношения, связанные с созданием, использованием и защитой виртуальных образов. Но следует отметить, что ранее в Гражданском кодексе БССР от 1964 года статья 509 «Охрана интересов гражданина, изображенного в произведении изобразительного искусства» регулировала использование изображений людей [6]. Согласно этой статье, опубликование, воспроизведение и распространение произведения изобразительного искусства, содержащего изображение другого лица, требовало его согласия, а после его смерти – согласия супруга и детей. Исключением являлись случаи, когда это делалось в государственных или общественных интересах, либо, когда изображенное лицо позировало за вознаграждение. На данный момент в современном Гражданском кодексе Республики Беларусь отсутствует похожая норма, в связи с этим возникает вопрос о возможности применения существующих норм гражданского, авторского и смежного права для защиты прав и законных интересов субъектов, связанных с виртуальными образами.

Так, согласно пункту 9 статьи 10 Закона Республики Беларусь от 10 мая 2007 г. № 225-З «О рекламе» не допускается использование образов граждан Республики Беларусь в рекламе без их согласия или согласия их законных представителей, если иное не предусмотрено данным Законом или Президентом Республики Беларусь.

Помимо Закона о рекламе требования о необходимости получения согласия на распространение изображения гражданина в средствах массовой информации содержатся также в Законе Республики Беларусь от 17 июля 2008 г. № 427-З «О средствах массовой информации» (далее – Закон о СМИ).

В частности, подпунктом 4.7 пункта 4 статьи 34 Закона о СМИ на журналиста возложена обязанность получать согласие физических лиц на проведение аудио- и видеозаписи, кино- и фотосъемок, за исключением их проведения в местах, открытых для массового посещения, на массовых мероприятиях, а также случая, предусмотренного статьей 40 Закона [7].

Статьей 40 Закона о СМИ устанавливаются правила распространения в средствах массовой информации информационных сообщений и материалов, подготовленных с использованием аудио- и видеозаписи, кино- и фотосъемки физического лица.

Помимо прочего, изображение гражданина, будучи одновременно персональными данными и информацией о его частной жизни, подпадает под действие законодательства, регулирующего порядок обработки персональных данных. Это означает, что использование и распространение изображения гражданина должно осуществляться с соблюдением требований, установленных для защиты персональной информации. Так, на сегодняшний день данные нормы закреплены в Законе Республики Беларусь от 7 мая 2021 № 99-З «О защите персональных данных». Согласно ст. 1 данного Закона персональные данные – это любая информация, относящаяся к идентифицированному физическому лицу или физическому лицу, которое может быть идентифицировано.

Кроме того, отдельные вопросы, касающиеся также обращения с персональными данными и их защиты, и отдельные нормы, касающиеся оборота информации, в данном случае личной, закреплены в Законе Республики Беларусь от 10 ноября 2008 г. № 455-З «Об информации, информатизации и защите информации». Так, в ст. 17 Закона «Об информации, информатизации и защите информации» персональные данные, а также информация о частной жизни физического лица отнесены к категории информации, распространение и (или) предоставление которой ограничено, а в ст. 18 закреплён правовой режим такой информации [8].

Однако, существующие правовые механизмы не всегда позволяют эффективно защитить права на виртуальные образы. Отсутствие специализированного законодательства, сложность идентификации правонарушителей в виртуальном пространстве, трансграничный характер нарушений и трудности доказывания – все это создает серьезные препятствия для защиты прав.

#### **Список использованных источников**

1. Как «Изгой-один» вернул нам старых знакомых. – URL: <https://www.centax.ru/publications/1095-how-rogue-one-brought-back-familiar-faces> (дата обращения: 21.04.2024).
2. Голографический Тупак Шакур выступил на фестивале Coachella. – URL: <https://tech.onliner.by/2012/04/17/tupac-shakur> (дата обращения: 21.04.2024).
3. Селена Гомес подала в суд на авторов приложения за сходство героини с ней. – URL: <https://ria.ru/20200416/1570104470.html> (дата обращения: 21.04.2024).

4. Изображение гражданина в сети Интернет: объект правовой охраны или общедоступная информация? // ЭТАЛОН : информ.-поисковая система (дата обращения: 21.04.2025).
5. Гражданский кодекс Российской Федерации : 30 ноября 1994 г. № 51-ФЗ : принят Гос. Думой 21 октября 1994 г. : в ред. Федер. закона от ред. от 13 декабря 2024 г. № 459-ФЗ: с изм. и доп. вступ. в силу с от 13 января 2025 г. // КонсультантПлюс. Россия : справ. правовая система (дата обращения: 23.04.2025).
6. Об утверждении Гражданского кодекса Белорусской ССР : Закон Белорус. ССР, 11 июня 1964 г. // Собр. законов, указов Президиума Верхов. Совета Белорус. ССР, постановлений и распоряжений Совета Министров Белорус. ССР. – 1964. – № 17. – Ст. 183.
7. О средствах массовой информации : Закон Респ. Беларусь от 17 июля 2008 г. № 427-З : в ред. от 30 июня 2023 г. № 274-З : с изм. и доп. от 06.07.2023 // ЭТАЛОН : информ.-поисковая система (дата обращения: 25.04.2025).
8. Об информации, информатизации и защите информации : Закон Респ. Беларусь от 10 ноября 2008 г. № 455-З : в ред. от 10 октября 2022 г. № 209-З: с изм. и доп. от 12.10.2022 // ЭТАЛОН : информ.-поисковая система (дата обращения: 25.04.2025).