УДК 347

ПРАВОВОЙ РЕЖИМ ЦИФРОВОЙ ОДЕЖДЫ И ОБЪЕКТОВ ЦИФРОВОЙ МОДЫ

В. П. СЕЛЕДЦОВА
(Представлено: К. Д. Савицкая)

Текст посвящен исследованию правового режима цифровой одежды и охраноспособности объектов цифровой моды. В работе рассматриваются игровой контент и аватары в метавселенных, анализируются этапы создания 2D-эскизов, 3D-моделей и текстур, а также критерии оригинальности и творческого характера на примере цифрового кроп-топа.

Цифровая одежда – это компьютерная графика, трехмерное изображение костюма, нарисованное в графическом редакторе с использованием новейших технологий программного обеспечения [1, С.278-285].

1. Скины в видеоиграх (Game Skins) (на примере мобильной игры PUBG MOBILE)

Скин (применительно к видеоиграм) – это сгенерированная, созданная или разработанная цифровая визуализация персонажа, а также одежда, аксессуары, цвет, структура и иные характеристики персонажа.

Согласно пункту (a), раздела 6 Лицензионного соглашения с конечным пользователем PUBG MOBILE контент – это любое графическое оформление, названия, темы, объекты, персонажи, имена, диалоги, крылатые фразы, истории, анимация, концепции, звуки, аудиовизуальные эффекты, методы работы, музыкальные композиции, Виртуальные товары и любой другой контент в рамках Услуг.

Виртуальные товары – внутриигровая валюта, скины параметров, средства передвижения и транспортные средства, цифровые карты, средства улучшения опыта, средства хранения и другие настройки для игровых персонажей, а также другие подобные цифровые элементы, которые могут каким-либо образом улучшить игровой опыт (пункт (a) раздел 9 Лицензионного соглашения с конечным пользователем PUBG MOBILE).

Режим лицензии. При условии соблюдения Лицензионного соглашения с конечным пользователем PUBG MOBILE и, если применимо, Соглашения(-й) с Магазином(-ами) приложений, разработчики предоставляют игроку следующую лицензию: персональную, неисключительную, не подлежащую передаче и сублицензированию, ограниченную лицензию на 1) скачивание и установку Игры на устройство, разрешенное Соглашением(-ями) с Магазином(-ами) приложений (если применимо); 2) доступ к Услугам и их использованию, включая любой Контент, в личных развлекательных целях, используя только функциональность Игры и Услуги (пункт (a) раздел 6 Лицензионного соглашения с конечным пользователем PUBG MOBILE) .

Отсутствие права собственности. Игрок не может изменить скин, если это не предусмотрено игрой, вывести его за пределы игры, продать на сторонней площадке, если это прямо не разрешено разработчиками [2]. Разработчик вправе ограничивать, изменять или лимитировать доступ к определенному Контенту, Виртуальным товарам, всей Игре или к какой-либо Услуге (пункт (c) раздел 6 Лицензионного соглашения с конечным пользователем PUBG MOBILE).

2. Одежда для аватаров в метавселенных (Metaverse Wearables) (на примере Roblox)

Метавселенная (metaverse) – термин, обозначающий мир, в котором виртуальные, несуществующие в реальности объекты сливаются с физическими вещами и событиями в рамках единой платформы или экосистемы. Концепция метавселенной тесно связана с технологиями виртуальной и дополненной реальности, а также искусственного интеллекта [3].

На контент, создаваемый в метавселенных, распространяется авторское право, так как он существует в цифровой форме, и, следовательно, контент является объектом авторского права.

Согласно Лицензионному соглашению Roblox пользовательский контент (UGC) – это контент любого рода или природы, будь то материал, активы или иное, который Пользователи загружают, создают и публикуют или иным образом генерируют посредством Услуг или делают доступным в них. Пользователь может приобрести без ограничений одежду или цифровые предметы для своего аватара, а также иной контент, который, в свою очередь, не имеет эквивалентной стоимости в реальном мире, и Пользователь не приобретает никаких подлежащих исполнению законных прав собственности на какой-либо виртуальный контент в результате какой-либо транзакции в Сервисах (пункт (a) раздел 4 Лицензионного соглашения Roblox).

На созданный контент (одежда для аватаров или цифровые предметы для аватаров) распространяется авторское право, при этом пользователь, который опубликовал контент, соглашается с Лицензионным соглашением игры и подтверждает, что имеет исключительные права на опубликованный контент [23].

Режим лицензии. Roblox предоставляет пользователю неисключительную, ограниченную, отзывную и непередаваемую лицензию на использование Сервисов на устройствах, которыми пользователь владеет или контролирует, для личного использования в развлекательных целях, право на загрузку и использование программного обеспечения, которое Roblox предоставляет для скачивания как часть Сервисов, только в виде объектного кода (пункт (a) раздел 8 Лицензионного соглашения Roblox).

Исходя из вышеизложенного можно сделать вывод, что вид цифровой одежды напрямую определяет ее правовой режим. Наиболее ограничительный – для игровых скинов. Как правило, правовое регулирование игровых скинов и одежды в метавселенных осуществляется с помощью лицензионного либо пользовательского соглашения. В большинстве случаев пользователь не имеет права собственности на приобретенные игровые ресурсы, но получает лицензию на использование цифровой одежды, аксессуаров и иных предметов. Пользователь, загрузивший в игру какой-либо цифровой ресурс (одежда, аксессуары и т.д.), обладает авторским правом на него, который охраняется положениями лицензионного либо пользовательского соглашения.

Процесс создания digital fashion (цифровой моды) и выявление охраняемых результатов интеллектуальной деятельности. Процесс создания цифровой моды представляет собой последовательность этапов, на каждом из которых создается самостоятельный объект интеллектуальной собственности.

1. **2D-эскиз (Concept Art, Sketch)** или двухмерная графика – это визуальное изображение, имеющее только два измерения: ширину и высоту. Это картинка, которая не имеет глубины, но может иметь перспективу. В 2D-графике объекты изображены на плоскости [4]. Концепт арт (Concept Art) – вид проектирования, предназначенный для визуальной передачи идеи произведения. Концепт арт должен передавать цвета и форму задуманного предмета [5, С. 20–22]. Правовое регулирование 2D-эскизов осуществляется с помощью главы 2 Закона Республики Беларусь «Об авторском праве и смежных правах».

Авторское право распространяется на произведения искусства, являющихся результатом творческой деятельности и существующих в какой-либо объективной форме, а именно: изображения, электронной, в том числе цифровой (статья 6 Закона Республики Беларусь «Об авторском праве и смежных правах). Согласно части 2 статьи 7 Закона Республики Беларусь «Об авторском праве и смежных правах», авторское право не распространяется на идеи и концепции, оно распространяется на форму выражения, т.е. на композицию, рисунок, сочетание линий и цветов, выполненных в уникальной манере автора. Авторское право на служебное произведение принадлежит его автору с учетом особенностей, установленных статьей 17 Закона Республики Беларусь «Об авторском праве и смежных правах». Исключительное право на служебное произведение с момента его создания переходит к нанимателю, если иное не предусмотрено договором между ним и автором [6].

2. **3D-модель** или трехмерная графика отличается от двухмерной тем, что имеет третье измерение – глубину. Это дает возможность создавать более реалистичные и объемные изображения. Объекты в 3D-графике могут быть повернуты и рассмотрены под разными углами, имитируя реальное трехмерное пространство. Такая технология используется для создания моделей в киноиндустрии, видеоиграх, виртуальной реальности, архитектуре и разных сферах бизнеса [4]. Статья 128 Гражданского кодекса Республики Беларусь закрепляет исчерпывающий перечень объектов гражданского права. Так, к объектам гражданских прав относятся вещи, включая деньги и ценные бумаги, иное имущество, в том числе имущественные права, работы и услуги, нераскрытая информация, объекты интеллектуальной собственности и права на них, нематериальные блага. 3D-модель – это благо, которое может быть объектом гражданских правоотношений. Такого рода модели могут участвовать в гражданском обороте и находиться под защитой от незаконного использования. Все эти особенности характеризуют 3D-модель как объект гражданского права [7, с. 138–142]. В соответствии со статьей 992 Гражданского кодекса Республики Беларусь, а также статьей 6 Закона Республики Беларусь «Об авторском праве и смежных правах» авторское право распространяется на произведения науки, литературы и искусства, существующие в какой-либо объективной форме. Для того, чтобы 3D-модель находилась под правовой охраной авторского права, необходимо, чтобы она выражала творческий характер, который будет присущ охраняемому элементу нематериального объекта [7, с. 138–142]. Если дизайнер разработает в графическом редакторе оригинальную 3D-модель, которая будет обладать творческим характером и новизной, то она будет охраняться авторским правом в качестве дизайна или графического объекта. Цифровая одежда, даже не существующая физически, выполняет утилитарную (функция одежды для аватара) и художественную функцию. Ее дизайн и форма являются результатом творческого труда.

3. **Текстуры и узоры (Textures, Patterns, Materials)** – это наложение растровых изображений (текстур) на 3D-модель для придания рельефности, фактуры и цвета [8]. Процесс текстурирования не просто техническое окрашивание, а художественное творчество: рисование вручную уникальных орнаментов, генерация сложных паттернов, фотографирование и цифровая обработка реальных поверхностей (например, ржавого металла или старой кожи), проектирование ткацких узоров и вязаных структур.

Каждый уникальный рисунок, паттерн, дизайн материала охраняется как отдельный элемент, как отдельное произведение. Например, созданный художником уникальный камуфляжный принт или узор для цифрового платья будет охраняться независимо от модели, на которую он наложен. Часть произведения (включая его название), которая обладает признаками, указанными в пунктах 1 и 2 статьи 6 Закона Республики Беларусь «Об авторском праве и смежных правах», и может использоваться самостоятельно, является объектом авторского права. В данном случае – это отделимый от 3D-модели дизайн (цвет, текстура, узоры и т.д.).

Не охраняются идеи, методы, процессы и принципы (статья 7 Закона Республики Беларусь «Об авторском праве и смежных правах»). То есть, сама идея создать текстуру "под кожу крокодила" не защищается авторским правом. Но конкретное, уникальное графическое исполнение этой идеи, созданное художником, – охраняется.

Проблема критерия "творчества" и "оригинальности" для цифровых объектов: охраноспособность цифрового кроп-топа. Согласно статье 6 Закона Республики Беларусь «Об авторском праве и смежных правах», авторское право распространяется на произведения науки, литературы и искусства, являющиеся результатом творческой деятельности, независимо от назначения и достоинства произведений, а также способа их выражения. Творчество – это деятельность, направленная на создание чего-либо качественно нового, неповторимого, оригинального [9, С. 1456]. Оригинальный дизайн – это уникальное, креативное решение, созданное с нуля, которое отличается от существующих аналогов и отражает индивидуальную концепцию [10, С. 1085–1088].

1. **Отсутствие творческого характера.** Предположим, что существует цифровой кроп-топ (укороченная одежда), который является точной 3D-копией стандартной белой майки, которая есть в реальном мире. Модель имеет простой крой, отсутствуют отличительные элементы, такие как узоры, детали, принты или иные компоненты. Такой объект, скорее всего, не будет признан произведением или производным произведением. Производное произведение – перевод или иная переработка произведения, являющиеся результатом творческого труда, в том числе обработка, обзор, пересказ, аннотация, резюме, реферат, инсценировка, музыкальная аранжировка (статья 4 Закона Республики Беларусь «Об авторском праве и смежных правах»). Данная модель не обладает творческим характером и оригинальностью, так как имеет стандартный внешний вид, не является переработкой уже существующего произведения и не будет охраняться авторским правом.

2. **Наличие творческого характера.** В пример можно привести цифровой кроп-топ, в котором присутствует комбинация творческих решений:

– Уникальный крой: ассиметричные рукава; сложный вырез горловины; разная длина джинс и т.д.

– Авторский принт: созданный автором уникальный узор; графический рисунок; надпись и т.д.

– Сложные конструкторские элементы: цифровая вышивка; уникальные застежки; комбинации материалов (кожа и сетка) и т.д.

Такая модель будет выполнена в уникальном, оригинальном стиле художника, которая будет обладать творческим характером. Данный объект будет признан произведением искусства и будет являться объектом авторского права. Отсутствие четких критериев "творчества" означает, что окончательное решение остается за судом в случае спора. Даже если кроп-топ признан охраноспособным, защищается только его конкретная форма выражения. Идея сама по себе не охраняется (статья 7 Закона Республики Беларусь «Об авторском праве и смежных правах»).

Исходя из вышеизложенного можно сделать вывод, что цифровой кроп-топ охраняется авторским правом в случае, если он обладает творческим характером и оригинальностью, имеет отличия от подобных базовых вещей. Степень его защиты прямо пропорциональна уровню творческого вклада, проявленного в его дизайне, крое, текстурах и декоративных элементах.

Правовой режим цифровой одежды и элементов цифровой моды напрямую зависит от их специфики и места использования (игровые скины, объекты в метавселенных или самостоятельные 3D-объекты). В большинстве случаев регулирование осуществляется на основе пользовательских и лицензионных соглашений, где пользователи получают ограниченное право (лицензию) на использование объектов без возникновения права собственности на виртуальные ресурсы.

Процесс создания цифровой одежды состоит из нескольких этапов (2D-эскиз, 3D-моделирование, создание текстур и узоров), на каждом из которых могут возникать самостоятельные объекты авторского права. Ключевым условием для защиты виртуальных предметов авторским правом выступает наличие творческого характера и оригинальности внешней формы выражения, в то время как стандартные цифровые копии вещей правовой охраной не наделяются.

ЛИТЕРАТУРА

1. Алексеева, Н.В. Цифровая одежда и возможности ее применения в маркетинге / Н.В. Алексеева, Н.Ф. Собитова, Т.Р. Афлиев // Экономика России: новые вызовы и перспективы: Сборник научных трудов Института технологий управления ФГБОУ ВО «МИРЭА – Российский технологический университет». – Москва: ООО «Издательство «Спутник+», 2022. – С. 278–285.
2. Лицензионное соглашение с конечным пользователем : [сайт]. – 2025. – URL: https://www.pubgmobile.com/terms/RUS/ (дата обращения: 10.10.2025);
3. Метавселенные (metaverses) : [сайт]. – 2005–2025. – URL: https://www.tadviser.ru/index.php/Статья:Метавселенные_(metaverses)#.2 (дата обращения: 11.10.2025);

4. Чем 3D графика отличается от 2D : [сайт]. – 2025. – URL: https://krishtal.info/2dvc3d#:~:text=2D%20или%20%25 (дата обращения: 12.10.2025);
5. Алексейцева, Е.В. Концепт арт / Е.В. Алексейцева // Инновации в науке – 2017. – № 6 (67). – С. 20–22;
6. Об авторском праве и смежных правах : Закон Респ. Беларусь от 17 мая 2011 г. № 262-З : в ред. от 9 янв. 2023 г. № 243-З // ЭТАЛОН : информ.-поисковая система (дата обращения: 12.10.2025);
7. Аммалайнен, В.А. Правовые аспекты 3-D печати / В.А. Аммалайнен // Правовая парадигма. – 2021. – Т. 20. – № 3. – С. 138–142;
8. Текстурирование : [сайт]. – 2016–2025. – URL: https://media.contented.ru/glossary/teksturirovanie/#:~:text=Te%25 (дата обращения: 12.10.2025);
9. Морковкин, В.В. Большой универсальный словарь русского языка / В.В. Морковкин, Г.Ф. Богачева, Н.М. Луцкая. – М. : АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2019. – С. 1456;
10. Гаранжа, А.В. Оригинальность в дизайне. Советы для создания уникального дизайна / А.В. Гаранжа // ВЕСТНИК НАУКЕ. – 2023. – Т. 2. – № 6 (63). – С. 1085–1088.