

УДК 347.2/.3

Манько Ольга Владимировна

старший преподаватель кафедры
гражданского права
Саратовская государственная
юридическая академия
Саратов, Россия
manko.ov@mail.ru

Olga V. Manko

senior lecturer at the department of civil law
Saratov State Law Academy
Saratov, Russia

Тихонин Иван Алексеевич

студент
Саратовская государственная
юридическая академия
Саратов, Россия
tikhonin.ivan@mail.ru

Ivan A. Tikhonin

student
Saratov State Law Academy
Saratov, Russia

**АВАТАР (ПЕРСОНАЖ) В МЕТАВСЕЛЕННОЙ
КАК ОБЪЕКТ ГРАЖДАНСКО-ПРАВОВОГО
РЕГУЛИРОВАНИЯ**

**AVATAR (CHARACTER) IN THE METAVERSE
AS AN OBJECT OF CIVIL REGULATION**

Аннотация

В данной работе проводится анализ правового положения аватара (персонажа) в метавселенной, осуществляется подбор наиболее удобной гражданско-правовой конструкции, способной выступить элементом потенциального механизма правовой защиты нового объекта гражданско-правового регулирования. Авторы приходят к выводу, что целесообразнее относить игрового аватара к «иному имуществу».

Ключевые слова:

игровой аватар, персонаж, метавселенная, виртуальный мир

Abstract

This work analyzes the legal status of an avatar (character) in the metaverse, and selects the most convenient civil law structure that can serve as an element of a potential legal protection mechanism for a new object of civil law regulation. The authors come to the conclusion that it is more appropriate to classify a game avatar as "other property".

Keywords:

game avatar, character, metaverse, virtual world

Современные исследователи справедливо отмечают высокое значение «правовой природы» как самостоятельной категории правовой науки, позволяющей дать комплексную характеристику изучаемого предмета, поэтапно раскрыв его признаки, установить его взаимосвязи с однородными явлениями, определить место в системе категорий. Примечательно, что интерес исследователей вызывает правовая природа самых разных феноменов вне зависимости от места и времени их происхождения [1]. Однако особого внимания требуют складывающиеся и стремительно развивающиеся в наше время общественные отношения, правовое регулирование которых осложнено не только новизной, но и своим междисциплинарным характером, исключением из которых не стали и многопользовательские онлайн игры, в виртуальные миры которых погружены

представители самых разных возрастных категорий. По данным аналитического центра НАФИ, доля геймеров в России с 2018 по 2020 год увеличилась более чем в 3 раза [2]. Исследователи отмечают, что в мире 2,5 миллиарда человек играют в компьютерные игры, причем каждый третий геймер предпочел бы сделать данный вид деятельности своей профессией (данные на 2020 год) [3]. С учетом наметившихся тенденций, данные показатели будут только расти. Более того, применение игровых технологий находят целесообразным специалисты в сфере образования, военного дела, банковского сектора, медицины, ритейла и др. [4]. Например, С.А. Белозеров в своей работе раскрыл потенциал виртуальных миров MMORPG как специализированного социально-терапевтического средства [5]. Рассуждая о перспективах игровой индустрии в России, данные факты наряду с прошедшими пандемийными годами, непростой политической обстановкой, общей цифровизацией общества являются предпосылками для реализации крупных отечественных проектов, что обуславливает актуальность исследования проблем правового характера в данной сфере и субъективный интерес авторов внести небольшой вклад в познание правовой природы игрового аватара в метавселенных.

Общественные отношения, складывающиеся по поводу игрового аватара (персонажа) являются одним из эпицентров проблем правового регулирования в игровой индустрии. В.В. Архипов в своей работе справедливо отметил, что нарушение прав на игрового персонажа (аватара) может анализироваться как с точки зрения имущественных отношений, так и с точки зрения нарушения прав на нематериальные блага [6]. В поддержку данной точки зрения зададим работе соответствующую структуру и подробно рассмотрим наиболее интересные аспекты существующих проблем правовой регламентации и правовой охраны отношений по поводу аватара в многопользовательских онлайн играх. Получается, что необходимо разъяснить, что из себя представляет виртуальный аватар (персонаж) в соответствии с действующим законодательством. Может ли он являться объектом вещного права? Предметом договорных отношений? Одним из нетипичных результатов интеллектуальной деятельности? Или относиться к иному имуществу?

Метавселенная представляет собой постоянно действующее виртуальное пространство, которому присущи определенные признаки. А.С. Юхно в своей работе предложил одну из характеристик, которая включает следующие элементы: постоянство, синхронные и живые взаимодействия, отсутствие ограничений на

одновременную вместимость пользователей, а также предоставление каждому пользователю индивидуального ощущения присутствия, функционирующую экономику, сочетание цифрового и физического миров, а также работы как на открытых, так и закрытых платформах, беспрецедентную совместимость, контент и опыт [7].

С.А. Белозеров в своей работе отметил, что в оценке возможностей виртуальных миров наиболее важное значение имеет понимание того факта, что наполняющая этот мир нематериальная виртуальная среда является при этом вполне реальной [8]. Виртуальный аватар (персонаж), наполняя виртуальное пространство, так же существует объективно, актуально, изменяется в режиме реального времени, отвечая, по сути, всем параметрам виртуального имущества. Однако можно ли его признать таковым, если он выступает виртуальным образом лица, им управляющего? Так мы пришли к одной из точек соприкосновения нематериального с материальным.

Действительно, виртуальный аватар (персонаж) может иметь высокую материальную ценность. Во-первых, процесс создания дизайна аватара (персонажа) может быть изначально сопряжен с большими затратами времени и финансовых средств, ведь данный процесс весьма трудоемкий и включает целый ряд последовательных этапов: формирование технического задания, маркетинговый анализ, моделирование, текстурирование, риггинг, анимация и т.п. Нередко геймеры сами увлекаются компьютерной графикой и самостоятельно создают своих аватаров. Однако большим спросом пользуются услуги специалистов в области трехмерной компьютерной графики, которые создают и «оживляют» персонажей. Во-вторых, в процессе игры за ним формируется определенная репутация, внутриигровой социальный статус, незаменимый опыт, т.е. он последовательно развивается, в том числе как за счет нефинансовых, так и финансовых денежных средств. Таким образом, материальную ценность он имеет даже в отсутствие необязательных вложений, как, например, при разработке дизайна, покупке оригинального контента и т.д.

С точки зрения нематериального блага, виртуальный аватар (персонаж) представляет не меньшую ценность. Во-первых, в данной работе слово «персонаж» намеренно используется в скобках, т.к. понятия «виртуальный аватар» и «виртуальный персонаж» не могут быть идентичны, что крайне важно с точки зрения определения конкретного нематериального блага, требующего правовой защиты, но должны быть рассмотрены вместе. Обратимся к работе Е.В. Виноградовой, Т.А.

Поляковой, А.В. Минбалева, в которой сопоставляются понятия «цифровой профиль», «цифровой аватар» и «цифровой персонаж». Цифровой аватар близок по своей сути к цифровому профилю, но не идентичен ему, так как хоть и предполагает неанонимное функционирование пользователя в лице аватара, это правило не является абсолютным. Цифровой персонаж же всегда предусматривает отклонение от собственных изображений, реальных данных, вымысел личных качеств и способностей [9]. Полагаем, что данные выводы можно было бы экстраполировать и к рассматриваемым нами понятиям. Виртуальные аватары в метавселенных действительно могут быть носителями персональных данных. Например, если аватар неотделим от аккаунта, а регистрация требует введения персональных данных и согласие на их обработку или когда дизайн, наименование или другие свойства аватара содержат сведения о пользователе. Обратное можно сказать о виртуальных персонажах, которые, казалось бы, получили свое широкое распространение в MMORPG (однако практика игры от придуманного лица не является общепринятой и по статистике соблюдается на регулярной основе только 20% геймеров [10]). В идеальной модели MMORPG человек, погружаясь в виртуальный мир ролевой игры и отыгрывая отведенную ему роль, осваивает онтологические характеристики нового пространства и времени, подвергает свою психику новой интериоризации, формирует воображение и понятийное мышление. То есть в данном случае может наблюдаться фактический распад личности [11], обезличивание персонажа, что минимизирует, но не исключает связь персонажа с персональными данными пользователя, т.к. и в данном случае аватар (персонаж) представляет часть основной или вспомогательной идентичности пользователя. Однако Д.С. Четвергов справедливо отмечает, что термин «персонаж» в том смысле, который в него вкладывает гражданское законодательство, употреблять в любом случае неуместно [12]. Во-вторых, как было указано выше, ряд геймеров предпочитают авторский дизайн аватаров тем, что предлагает правообладатель метавселенной, если это допустимо пользовательским соглашением. Таким образом, аватар (в узком смысле), самостоятельно созданный пользователем или приобретенный иным путем, может быть наделен признаками результата интеллектуальной деятельности.

Безусловно, далеко не исчерпывающим образом раскрыта ценность аватаров в метавселенных с точки зрения имущественных и неимущественных отношений. Однако необходимо было затронуть данный аспект хотя бы фрагментарно с тем, чтобы

корректнее ответить на поставленные в начале работы вопросы. Итак, Д.В. Нуждин в своей статье приводит ряд весомых аргументов в пользу признания вещного права за виртуальным имуществом [13]. Однако является ли аватар виртуальным имуществом в классическом его понимании? Рассматривая понятие игрового аватара в широком смысле, следует отметить, что в данном контексте аватар непосредственно связан с аккаунтом пользователя, а в таком случае представляет собой нечто близкое к базе данных с учетом ранее упомянутых положений, то есть наделен признаками результата интеллектуальной деятельности. Но, к примеру Steam запрещает куплю-продажу аккаунтов (или аватаров в широком смысле) вовсе [14]. То есть в игру вступают положения лицензионного соглашения. В узком смысле аватар в метавселенной представляет собой объект, посредством которого пользователь действует в виртуальном мире. В данном случае несколько проще рассуждать об аватаре как объекте вещного права. Однако он все же сохраняет за собой признаки и результата интеллектуальной деятельности. Но преобладающими ли здесь будут признаки базы данных? В целом, можно увидеть отдельные признаки самых разных видов результатов интеллектуальной деятельности, но признать аватар даже в узком смысле одним из них на данный момент не представляется возможным. Возвращаясь к лицензионным соглашениям, следует отметить, что видится интересным наблюдение, согласно которому позиции ряда авторов, посвятивших свои работы вопросам правового регулирования отношений в метавселенных могут принципиально отличаться ввиду того, что те, в свою очередь, опираются на разные примеры виртуальных миров и, соответственно, на разные порядки, предусмотренные лицензионными соглашениями что явно выводит их на первое место в регулировании игровых отношений.

Таким образом, правовое положение аватара в метавселенной во многом определяют именно лицензионные соглашения, к которым, возможно, на международном уровне целесообразно было бы сформировать единообразные требования (рекомендации), обеспечивающие паритет интересов правообладателей метавселенных и пользователей и, соответственно некую «метку» тех правообладателей, которые не следуют данным рекомендациям, что выполнит, как минимум, превентивную функцию. В остальном, остается подобрать наиболее удобную гражданско-правовую конструкцию, которая позволит защитить интересы пользователей в случаях посягательств в метавселенных на охраняемые

общественные отношения, которые находятся за пределами известного «магического круга». Вероятнее всего, целесообразно будет их отнести к «иному имуществу».

Список использованных источников

1. Дураев Т.А., Тюменева Н.В. Правовая природа как категория правоведения // Вестник СГЮА. 2022. №6 (149). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/pravovaya-priroda-kak-kategoriya-pravovedeniya> (дата обращения: 09.11.2023).

2. Гейминг в России – 2022. Социальные и экономические эффекты // <https://nafi.ru/projects/it-i-telekom/geyming-v-rossii-2022-sotsialnye-i-ekonomicheskie-effekty/> (дата обращения: 09.11.2023).

3. Средний возраст геймера в России — 36 лет. Каждый третий хочет сделать игры своей профессией // URL: <https://habr.com/ru/news/512930/#:~:text=В%20мире%20%2C5%20миллиарда,хочет%20сделать%20это%20своей%20профессией> (дата обращения: 09.11.2023).

4. Седых И.А. Индустрия компьютерных игр // URL: <https://dcenter.hse.ru/data/2020/07/27/1599127653/Индустрия%20компьютерных%20игр-2020.pdf> (дата обращения: 09.11.2023).

5. Белозеров С.А. Виртуальные миры MMORPG: часть II. Средство от социального и психологического неблагополучия // Психология. Журнал ВШЭ. 2015. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/virtualnye-miry-mmorpg-chast-ii-sredstvo-ot-sotsialnogo-i-psiologicheskogo-neblagopoluchiya> (дата обращения: 12.11.2023).

6. Архипов В.В. Персонажи (аватары) в многопользовательских компьютерных играх: вопросы правовой квалификации в свете междисциплинарных исследований // Закон. 2022. N 3. С. 58 - 74.

7. Юхно А.С. Понятие, особенности и перспективы развития концепции метавселенной // Мир новой экономики. 2022. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ponyatie-osobennosti-i-perspektivy-razvitiya-kontseptsii-metavselennoy> (дата обращения: 12.11.2023).

8. Белозеров С.А. Виртуальные миры MMORPG: часть I. определение, описание, классификация // Психология. Журнал ВШЭ. 2015. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/virtualnye-miry-mmorpg-chast-i-opredelenie-opisanie-klassifikatsiya> (дата обращения: 12.11.2023).

9. Виноградова Е.В., Полякова Т.А., Минбалеев А.В. Цифровой профиль: понятие, механизмы регулирования и проблемы реализации // Правоприменение. 2021. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovoy-profil-ponyatie-mehanizmy-regulirovaniya-i-problemy-realizatsii> (дата обращения: 08.11.2023).

10. Скоморох М.М. исследований культуры. 2014. №2 (15). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-i-utopiya-interaktivnosti-na-chto-sposobny-geumery> (дата обращения: 12.11.2023).

11. Малахаева С.К. Мотивация и склонность к риску у игроков в массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры (ММОРПГ) // Baikal Research Journal. 2018. №3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/motivatsiya-i-sklonnost-k-risku-u-igrokov-v-massovye-mnogopolzova-telskie-rolevye-onlayn-igry-mmorpg> (дата обращения: 12.11.2023).

12. Четвергов Д.С. Правовой режим аватара: регулирование оборота цифрового образа личности в метавселенной // Юридическая наука. 2023. №7. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/pravovoy-rezhim-avatara-regulirovanie-oborota-tsifrovogo-obraza-lichnosti-v-metavselennoy> (дата обращения: 13.11.2023).

13. Нуждин Д.В. Вещные права на виртуальные объекты // Legal Bulletin . 2023. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/veschnye-prava-na-virtualnye-obekty> (дата обращения: 13.11.2023).

14. Покупка и продажа аккаунтов Steam // URL: <https://help.steampowered.com/ru/faqs/view/7E78-08DB-AC21-CE32> (дата обращения: 13.11.2023).