

---

Карина Мартиковна Адамян  
Аспирант кафедры гражданского права  
РГПУ им. А. И. Герцена  
E-mail: karinaptz2211@yandex.ru

## Субъекты защиты интеллектуальных прав на объекты виртуальной и дополненной реальности

**Аннотация.** Стремительное развитие технологий создает множество проблем, связанных с защитой интеллектуальных прав на объекты виртуальной и дополненной реальности. Целью работы является определение субъектов защиты интеллектуальных прав на указанные объекты и выявление проблем, связанных с их защитой. Предметом исследования выступают нормативные правовые акты, труды ученых по вопросам защиты интеллектуальных прав на объекты виртуальной и дополненной реальности. Методы исследования – диалектический, логический и формально-юридический. Новизна работы заключается в определении субъектов защиты интеллектуальных прав на объекты виртуальной и дополненной реальности. Сделан вывод, что к субъектам защиты интеллектуальных прав на указанные объекты относятся обладатели прав на технологии виртуальной и дополненной реальности и пользователи таких технологий.

**Ключевые слова:** технологии виртуальной и дополненной реальности, технологии погружения, виртуальные объекты, интеллектуальные права, субъекты защиты интеллектуальных прав.

Karina Martikovna Adamyan  
Postgraduate student of the Civil Law department,  
Herzen University

## Subjects of Protection of Intellectual Rights to Objects of Virtual and Augmented Reality

**Annotation.** Rapid technological development creates many problems related to the protection of intellectual property rights to virtual and augmented reality objects. The aim of the work is to determine the subjects of intellectual property rights protection to these objects and identify problems related to their protection. The subject of the study is regulatory legal acts, works of scientists on the protection of intellectual property rights to virtual and augmented reality objects. The research methods are dialectical, logical and formal-legal. The novelty of the work lies in determining the subjects of intellectual property rights protection to virtual and augmented reality objects. It is concluded that the subjects of intellectual property rights protection to these objects include holders of rights to virtual and augmented reality technologies and users of such technologies.

**Keywords:** virtual and augmented reality technologies, immersion technologies, virtual objects, intellectual property rights, subjects of intellectual property rights protection.

Стремительное развитие цифровых технологий и их внедрение во все сферы жизнедеятельности общества оказывает непосредственное влияние на права человека и имеет как позитивные, так и негативные последствия.

Особое влияние цифровые технологии оказали на сферу интеллектуальной собственности. С одной стороны, такое влияние способствует созданию и появлению новых программных продуктов, с другой – порождает множество спорных вопросов, относящихся к возникновению интеллектуальных прав на результаты интеллектуальной деятельности, определению правообладателей на такие результаты.

В настоящее время широкое распространение получили технологии виртуальной и дополненной реальности, или технологии погружения [1]. Они позволяют пользователю полностью погрузиться в виртуальный мир, почувствовать себя его непосредственной частью. В результате, он перестает ощущать себя внешним наблюдателем и начинает воспринимать виртуальный мир как реальный или почти реальный [2].

Такие технологии являются цифровыми и воздействуют на пользователя с помощью различных устройств [3, с. 3].

Правовое регулирование объектов виртуальной и дополненной реальности, а также оборота таких объектов на сегодняшний день не сформировалось, что вызывает определенные проблемы, связанные с охраной и защитой интеллектуальных прав на такие объекты [4, с. 88].

Отсутствие правовых норм по вопросу определения субъектов защиты интеллектуальных прав на технологии виртуальной и дополненной реальности, а также на объекты, создаваемые с использованием таких технологий, представляет собой актуальную проблему. Важно совершенствовать соответствующее законодательство для обеспечения защиты правообладателей на указанные объекты и дальнейшего стимулирования развития в этой области.

Под субъектами защиты интеллектуальных прав следует понимать правообладателей на объекты интеллектуальной собственности. Это могут быть авторы или иные обладатели исключительных прав на указанные объекты.

В целях определения субъектов защиты интеллектуальных прав на технологии виртуальной и дополненной реальности применяют общие положения Гражданского кодекса РФ [5], которые регулируют вопросы защиты интеллектуальных прав на результаты интеллектуальной деятельности, что не в полной мере соответствует специфике указанных технологий. В свою очередь, вопрос определения субъектов защиты прав на объекты, создаваемые с применением указанных технологий (виртуальные объекты), действующее законодательство не регулирует. Кроме того, оно не содержит легального определения понятия виртуальных объектов и прямо не регулирует их оборот.

Под виртуальными объектами следует понимать нематериальные предметы, наполняющие виртуальный мир [6, с. 16]. С помощью компьютерной программы создается модель такого предмета и его внешний облик. При этом виртуальные объекты могут воссоздавать реальные предметы и являться их копией, а также могут быть уникальными, представленными только в виртуальном пространстве.

Вместе с тем копирование реальных предметов, являющихся объектами интеллектуальной собственности и охраняющихся в соответствии с действующим российским законодательством, и отражение таких предметов в виртуальном пространстве может нарушить чужие интеллектуальные права и повлечь негативные последствия для лица, которое незаконным способом использовало результаты интеллектуальной деятельности, принадлежащие другому лицу.

Следует отметить, что в настоящее время на законодательном уровне не урегулирован вопрос защиты интеллектуальных прав лица, результаты интеллектуальной деятельности которого использованы третьим лицом путем размещения образов таких результатов в виртуальном пространстве без соответствующего согласия их правообладателя, что служит основанием для возникновения проблем, связанных с защитой интеллектуальных прав на указанные результаты.

Отсутствие в объективной реальности виртуальных объектов, их нематериальность, существование исключительно в виртуальном пространстве являются характерной особенностью таких объектов [6, с. 16]. Действующее законодательство не относит виртуальные объекты к объектам гражданских прав. В связи с этим квалификация правовой природы виртуальных объектов затруднительна.

Статья 128 Гражданского кодекса РФ к объектам гражданских прав относит вещи, иное имущество, в том числе имущественные права, результаты работ и оказание услуг, а также охраняемые результаты интеллектуальной деятельности и приравненные к ним средства индивидуализации (интеллектуальную собственность), нематериальные блага. При этом статья прямо не указывает на отнесение

виртуальных объектов к объектам гражданских прав. Действующее гражданское законодательство также не позволяет отнести виртуальные объекты к объектам интеллектуальной собственности. В ст. 1225 Гражданского кодекса РФ содержится исчерпывающий перечень объектов интеллектуальной собственности, в котором виртуальные объекты не поименованы. Отсутствие законодательного закрепления определения виртуальных объектов, а также их правового регулирования, приводит к незащищенности прав на такие объекты. Сказанное позволяет сделать вывод, что виртуальные объекты не являются объектами защиты с точки зрения гражданского права.

Следующей проблемой является собственно сама квалификация технологий виртуальной и дополненной реальности. Единого определения понятия технологий виртуальной и дополненной реальности в действующем законодательстве не закреплено. Отсутствует такое определение и в международных договорах. В дорожной карте развития сквозной цифровой технологии «Технологии виртуальной и дополненной реальности» (одобрена Президиумом Правительственной комиссии по цифровому развитию, использованию информационных технологий для улучшения качества жизни и условий ведения предпринимательской деятельности 02.10.2019) указано, что технологии виртуальной и дополненной реальности (VR/AR-технологии) — это ключ к принципиально новому уровню взаимодействия человека с цифровым миром, который играет все большую роль в глобальной экономике, политике, социальных отношениях [7].

Технология виртуальной реальности (virtual reality, VR) представляет собой комплексную технологию, которая позволяет погрузить человека в иммерсивный виртуальный мир при использовании специализированных устройств (шлемов и очков виртуальной реальности). Виртуальная реальность позволяет пользователю полностью погрузиться в компьютерную среду, которая реагирует на действия пользователя естественным образом. Искусственный мир, создаваемый виртуальной реальностью, воспринимается пользователем через его ощущения с помощью органов чувств: зрение, слух, осязание и др. В виртуальной среде пользователь может взаимодействовать с трехмерной компьютерной средой, манипулировать объектами или выполнять конкретные задачи. В своей простейшей форме виртуальная реальность включает 360-градусные изображения или видео.

Применение технологии виртуальной реальности особенно распространено в компьютерных играх, где пользователь обладает возможностью погрузиться в виртуальный мир, который воспринимается им как реальный.

Виртуальная реальность является основной технологией для метавселенной. Метавселенная (metaverse) — постоянно существующее виртуальное пространство, схожее по возможностям коммуницирования с реальным миром. Она представляет собой глобальный цифровой мир, объединяющий современные информационные технологии и бизнес-модели на основе технологий Web 3.0, включая блокчейн, криптовалюты и невзаимозаменяемые токены (NFT) [8, с. 13–14].

Технология дополненной реальности (augmented reality, AR) — технология, позволяющая интегрировать информацию с объектами реального мира в форме текста, компьютерной графики, аудио и иных представлений в режиме реального времени. Информация предоставляется пользователю с использованием heads-up display (индикатор на лобовом стекле), очков или шлемов дополненной реальности (HMD) или иной формы проецирования графики для человека (например, смартфон или проекционный видеомэппинг). Технология дополненной реальности расширяет взаимодействие пользователя с окружающей средой.

Отличие технологии виртуальной реальности от технологии дополненной реальности состоит в том, что вторая позволяет расширить взаимодействие пользователя с окружающей средой, дополняя реальный мир виртуальными объектами или заменяя объекты реального мира на виртуальные. Дополненная реальность содержит в себе информацию как о реальном мире, так и о виртуальных объектах, которые этот мир дополняют. При этом такая информация уже имеет соответствующее правовое регулирование либо социальное значение [9, с. 59].

Технологии виртуальной и дополненной реальности являются сложными технологическими разработками, состоящими из субтехнологий: средств разработки VR/AR-контента и технологий совершенствования пользовательского опыта (UX) со стороны разработчика; платформенных решений для пользователей (редакторы создания контента и его дистрибуции); технологий захвата движений в VR/AR и фотограмметрии; интерфейсов обратной связи и сенсоров для VR/AR; технологий графического вывода; технологий оптимизации передачи данных для VR/AR.

В отсутствие правового регулирования отношений в области использования технологий виртуальной и дополненной реальности возникает проблема, связанная с определением субъектов защиты интеллектуальных прав на указанные технологии и создаваемые с их применением объекты.

В качестве основы создания технологий виртуальной и дополненной реальности используется программное обеспечение, которое охраняется как литературное произведение, т. е. как объект авторского права.

Согласно действующему законодательному регулированию программное обеспечение (программа для ЭВМ) — представленная в объективной форме совокупность данных и команд, предназначенных для функционирования ЭВМ и других компьютерных устройств в целях получения определенного результата, включая подготовительные материалы, полученные в ходе разработки программы для ЭВМ, и порождаемые ею аудиовизуальные отображения.

Таким образом, объекты виртуальной и дополненной реальности, представляющие собой аудиовизуальные отображения, по своей сути являются результатом использования программного обеспечения.

Авторские права возникают в момент создания объекта авторского права и не требуют регистрации таких объектов или соблюдения иных формальностей. На усмотрение правообладателя программное обеспечение может быть зарегистрировано в Роспатенте. При этом такая регистрация не влияет на момент возникновения авторского права на указанное программное обеспечение. В случае положительного результата проверки такое обеспечение вносится в Реестр программ для ЭВМ и правообладателю выдается свидетельство, позволяющее определить принадлежность данного программного обеспечения.

Статья 1257 Гражданского кодекса РФ устанавливает, что автором произведения науки, литературы или искусства признается гражданин, творческим трудом которого оно создано. Лицо, указанное в качестве автора на оригинале или экземпляре произведения, считается его автором, если не доказано иное. Следовательно, автором программного обеспечения будет являться его разработчик. Вместе с тем исключительное право на программное обеспечение может принадлежать как автору произведения (разработчику), так и иному лицу, обладающему указанным правом на законном основании. Правообладателем исключительного права на программное обеспечение может являться компания в случае разработки программного обеспечения ее работником, в должностные обязанности которого входит написание программного кода (служебное произведение), либо в случае создания программного обеспечения по договору с третьим лицом (договор авторского заказа; произведения, созданные по заказу).

Помимо программного обеспечения, которое создает виртуальную среду и виртуальные объекты, в состав объектов интеллектуальной собственности в области технологий виртуальной и дополненной реальности могут входить и иные объекты — мультимедийные продукты, изобретения, полезные модели, промышленные образцы, товарные знаки. Разнообразие объектов интеллектуальной собственности, имеющих различные правовые режимы, вызывает сложности в определении круга субъектов защиты интеллектуальных прав на рассматриваемые технологии и объекты, создаваемые с применением данных технологий.

В зарубежной правоприменительной практике отмечают три основных правовых режима для защиты объектов интеллектуальной собственности в области технологий виртуальной и дополненной реальности: авторское право, патентное право, товарные знаки [10, с. 509–511].

---

Виртуальная среда позволяет создавать и приобретать в ней виртуальные объекты непосредственно ее пользователями. Однако здесь также возникают сложности в определении субъектов, обладающих правами на такие виртуальные объекты.

На практике распространены ситуации, когда компания — правообладатель программного обеспечения и пользователь заключают лицензионный договор посредством проставления пользователем галочки о согласии с условиями такого договора либо путем присоединения к пользовательскому соглашению. Доступ к программному обеспечению осуществляется через сеть Интернет [6, с. 18]. Указанные соглашения, как правило, содержат условие, в соответствии с которым права на весь контент, создаваемый пользователем программного обеспечения, принадлежат правообладателю такого программного обеспечения. Также такие соглашения могут содержать условие о том, что пользователь программного обеспечения выдает лицензию на использование любого размещаемого таким пользователем контента.

Приведенные условия соглашений позволяют говорить о том, что разработчик программного обеспечения фактически «в принудительном порядке» лишает пользователя программного обеспечения прав на создаваемый и размещаемый им контент либо существенным образом ограничивает его права на распоряжение таким контентом.

В настоящее время существуют также специальные платформы для создания собственных приложений в формате виртуальной и дополненной реальности. Они позволяют пользователю использовать готовые программные решения в качестве основы своей разработки.

Так, платформа Unity представляет собой кроссплатформенную среду разработки компьютерных игр и позволяет разработать в режиме реального времени двух- и трехмерные приложения и игры, работающие под операционными системами Windows, OS X. Пользователь данной платформы выступает правообладателем на разрабатываемые им игры и приложения. В свою очередь, Unity является правообладателем программного обеспечения, с помощью которого пользователи платформы разрабатывают игры и приложения.

Платформа ARToolKit служит основой для создания дизайнерских решений и разработки приложений в дополненной реальности. Пользователь исходного кода artoolkitX является владельцем контента, который публикует, и передает в пользование владельцам платформы и ее пользователям право использовать публикуемый им контент на основании предоставляемой лицензии. При этом под контентом понимается код, текст, данные, статьи, изображения, фотографии, графика, программное обеспечение, приложения, пакеты, проекты, функции и другие материалы, размещенные на веб-сайте или иным образом доступные через используемый сервис.

В последние годы наблюдается тенденция к увеличению количества платформ, предоставляющих возможность создавать собственные приложения в формате виртуальной и дополненной реальности. Это указывает на совершенствование соответствующих технологий, их развитие, а также на развитие отношений в области технологий виртуальной и дополненной реальности.

Общественные отношения в сфере технологий погружения стремительно развиваются, что требует их урегулирования на законодательном уровне, в частности, по вопросам установления правового статуса обладателей прав на данные технологии и объекты, создаваемые с их использованием, а также определения субъектов интеллектуальных прав на указанные технологии и объекты.

Обладателей прав на технологии виртуальной и дополненной реальности следует отнести к субъектам защиты интеллектуальных прав на объекты виртуальной и дополненной реальности. Кроме того, к таким субъектам могут быть отнесены пользователи указанных технологий, т. к. пользователь является автором контента, который был им создан с применением данных технологий.

Таким образом, в связи со стремительным развитием цифровых технологий и отсутствием специального законодательного регулирования общественных отношений в области виртуальной и дополненной реальности проблемы, связанные

с защитой авторских прав в виртуальном пространстве, на данный момент являются актуальными и требуют их решения.

### Пристатейный библиографический список

1. Шебанова Н. А. Технологии погружения: вопросы своевременности правового регулирования // Журнал Суда по интеллектуальным правам. 2019. № 26. С. 6–19. URL: <http://ipcmagazine.ru/legal-issues/immersion-technologies-timeliness-of-legal-regulation> (дата обращения: 26.10.2023).

2. Браславский П. И. Технология виртуальной реальности как феномен культуры конца XX – начала XXI вв. : автореф. дис. ... канд. культурол. наук. Екатеринбург, 2003.

3. Славин О. А., Гринь Е. С. Концепция защиты объектов интеллектуальной собственности, полученных с помощью технологий виртуальной и дополненной реальности // Труды Института системного анализа Российской академии наук. 2020. Т. 70, № 2. С. 3–11.

4. Богданова Е. Е. Охрана интеллектуальных прав в сферах виртуальной и дополненной реальности // Lex Russica. 2020. № 7. С. 86–96. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ohrana-intellektualnyh-prav-v-sferah-virtualnoy-i-dopolnennoy-realnosti> (дата обращения: 05.11.2023).

5. Гражданский кодекс РФ (часть четвертая) от 18.12.2006 № 230-ФЗ // Российская газета. 2006. 22 дек.

6. Шеленговский П. Г. Виртуальная и дополненная реальность – современное значение для авторского права // ЭКОНОМИКА. ПРАВО. ОБЩЕСТВО. 2022. № 7. С. 15–19.

7. Дорожная карта развития «сквозной» цифровой технологии «Технологии виртуальной и дополненной реальности» (одобрена Президиумом Правительственной комиссии по цифровому развитию, использованию информационных технологий для улучшения качества жизни и условий ведения предпринимательской деятельности 02.10.2019) // СПС «КонсультантПлюс».

8. Фатхи В. И. Метавселенные: проблемы правового регулирования // Философия права. 2022. № 4. С. 13–18. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metavselennye-problemy-pravovogo-regulirovaniya> (дата обращения: 05.11.2023).

9. Волков В. Э. Публично-правовое регулирование технологий виртуальной (дополненной) реальности // Юридический вестник Самарского университета. 2023. № 3. С. 56–62. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/publichno-pravovoe-regulirovanie-tehnologiy-virtualnoy-dopolnennoy-realnosti> (дата обращения: 05.11.2023).

10. Рузакова О. А., Гринь Е. С. Вопросы защиты интеллектуальной собственности в области технологий виртуальной и дополненной реальности (VR, AR) // Вестник Пермского университета. Юридические науки. 2020. № 49. С. 502–523. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/voprosy-zaschity-intellektualnoj-sobstvennosti-v-oblasti-tehnologiy-virtualnoy-i-dopolnennoy-realnosti-vr-ar> (дата обращения: 05.11.2023).

### References

1. Shebanova N. A. Tekhnologii pogruzheniya: voprosy svoevremennosti pravovogo regulirovaniya // Zhurnal Suda po intellektual'nym pravam. [Immersion technologies: issues of timeliness of legal regulation // Journal of the Court on Intellectual Property Rights] 2019. No. 26. Pp. 6–19. URL: <http://ipcmagazine.ru/legal-issues/immersion-technologies-timeliness-of-legal-regulation> (access date: 10/26/2023).

2. Braslavskij P. I. Tekhnologiya virtual'noj real'nosti kak fenomen kul'tury konca XX – nachala XXI vv. : avtoref. dis. ... kand. kul'turool. nauk. [Virtual reality technology as a cultural phenomenon of the late 20th – early 21st centuries: author's thesis to dissertation for candidate degree in cultural sciences] Ekaterinburg, 2003.

3. Slavin O. A., Grin' E. S. Konceptiya zashchity ob»ektov intellektual'noj sobstvennosti, poluchennyh s pomoshch'yu tekhnologij virtual'noj i dopolnennoj real'nosti // Trudy Instituta sistemnogo analiza Rossijskoj akademii nauk. [Concept of

---

protection of intellectual property objects obtained using virtual and augmented reality technologies // Proceedings of the Institute of Systems Analysis of the Russian Academy of Sciences.] 2020. Vol. 70, No. 2. Pp. 3–11.

4. Bogdanova E. E. Ohrana intellektual'nyh prav v sferah virtual'noj i dopolnennoj real'nosti // Lex Russica. [Protection of intellectual property rights in the spheres of virtual and augmented reality // Lex Russica] 2020. No 7. Pp. 86–96. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ohrana-intellektualnyh-prav-v-sferah-virtualnoy-i-dopolnennoj-realnosti> (access date: 11/05/2023).

5. Grazhdanskij kodeks RF (chast' chetvertaya) ot 18.12.2006 № 230-FZ // Rossijskaya gazeta. 2006. 22 dek. [Civil Code of the Russian Federation (part four) of 18.12.2006 No. 230-FZ // Rossiyskaya Gazeta. 2006. December 22.]

6. Shelengovskij P. G. Virtual'naya i dopolnennaya real'nost' – sovremennoe znachenie dlya avtorskogo prava // EKONOMIKA. PRAVO. OBSHCHESTVO. [Virtual and augmented reality - modern significance for copyright // ECONOMICS. LAW. SOCIETY.] 2022. No. 7. Pp. 15–19.

7. Dorozhnaya karta razvitiya «skvoznoj» cifrovoj tekhnologii «Tekhnologii virtual'noj i dopolnennoj real'nosti» (odobrena Prezidiumom Pravitel'svennoj komissii po cifrovomu razvitiyu, ispol'zovaniyu informacionnyh tekhnologij dlya uluchsheniya kachestva zhizni i uslovij vedeniya predprinimatel'skoj deyatel'nosti 02.10.2019) // SPS «Konsul'tantPlyus». [Roadmap for the development of the «end-to-end» digital technology «Virtual and Augmented Reality Technologies» (approved by the Presidium of the Government Commission on Digital Development, the Use of Information Technologies to Improve the Quality of Life and Business Conditions on 02.10.2019) // SPS «ConsultantPlus»]

8. Fathi V. I. Metavselennye: problemy pravovogo regulirovaniya // Filosofiya prava. [Metauniverses: Problems of Legal Regulation // Philosophy of Law.] 2022. No. 4. Pp. 13–18. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metavselennye-problemy-pravovogo-regulirovaniya> (access date: 11/05/2023).

9. Volkov V. E. Publichno-pravovoe regulirovanie tekhnologij virtual'noj (dopolnennoj) real'nosti // YUridicheskij vestnik Samarskogo universiteta. [Public-legal regulation of virtual (augmented) reality technologies // Legal Journal of Samara University] 2023. No. 3. Pp. 56–62. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/publichno-pravovoe-regulirovanie-tehnologiy-virtualnoy-dopolnennoj-realnosti> (access date: 11/05/2023).

10. Ruzakova O. A., Grin' E. S. Voprosy zashchity intellektual'noj sobstvennosti v oblasti tekhnologij virtual'noj i dopolnennoj real'nosti (VR, AR) // Vestnik Permskogo universiteta. YUridicheskie nauki. [Issues of intellectual property protection in the field of virtual and augmented reality technologies (VR, AR) // Journal of Perm University. Legal sciences] 2020. No. 49. Pp. 502–523. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/voprosy-zashchity-intellektualnoy-sobstvennosti-v-oblasti-tehnologiy-virtualnoy-i-dopolnennoj-realnosti-vr-ar> (access date: 11/05/2023).