

**ЦИВІЛЬНЕ ПРАВО ТА ЦИВІЛЬНИЙ ПРОЦЕС; СІМЕЙНЕ ПРАВО;  
МІЖНАРОДНО-ПРАВОВИЙ НАПРЯМ У СФЕРІ ПРИВАТНОГО  
ПРАВА**

УДК 347.78.025


DOI: <https://doi.org/10.32631/v.2023.3.3>

**Володимир Андрійович Кройтор,**

*доктор юридичних наук, професор,*

*Харківський національний університет внутрішніх справ,*

*кафедра цивільного права та процесу (професор);*

 <https://orcid.org/0000-0002-1849-5721>,

*e-mail: kroytor@ukr.net*

---

**ПРАВОВА ОХОРОНА АВАТАРА ЯК НЕТИПОВОГО ОБ'ЄКТА  
АВТОРСЬКОГО ПРАВА**

---

*Розкрито особливості правової охорони аватара як нетипового об'єкта авторського права. Визначено, що, незважаючи на особистий зв'язок певної людини з аватаром, співвідносити його із суб'єктом правовідносин зараз усе ще є недоцільним, він може розглядатися лише як об'єкт права, зокрема як нетиповий об'єкт авторського права. Аватар є особливим цифровим утворенням, яке співвідноситься з певною особою, наприклад: персонаж комп'ютерної гри, прив'язаний до конкретного користувача-гравця; профіль у соціальних мережах людини; комп'ютерна (електронна, цифрова) копія людини. Запропоновано визначати такі правові ознаки аватара: наявність цифрової об'єктивної форми; оригінальність; унікальність (можливість співвідносити аватар із конкретною людиною, що завжди є неповторною); наявність правомірного доступу до користування аватаром.*

**Ключові слова:** аватар, авторсько-правова охорона, об'єкт, нетиповий, оригінальність, об'єктивна форма.

*Оригінальна стаття*

**Постановка проблеми**

Поширення виникнення суспільних відносин в інтерактивному інформаційному середовищі ставить перед правниками низку науково-практичних завдань щодо електронного документообігу, криптовалюти, засобів спілкування між суб'єктами. Із появою віртуальних світів (метавесвіту) нагальним є визначення аватара як правової категорії. Юридична спільнота у світі ще не визначила його правову природу, зокрема в аспекті права власності, охорони персональних даних, права інтелектуальної власності тощо. Глобальність проблематики підкреслюється заходами уряду Японії, який 26 січня 2023 р.

організував публічно-приватну онлайн-зустріч для обговорення прав на портрети та іншу інтелектуальну власність у метавесвіті. Так, пропонувалося встановлювати правову охорону аватара, що копіює обличчя користувача, на підставі правових норм щодо захисту портрета фізичної особи [1]. Водночас виникає складність визначення аватара як суб'єкта чи об'єкта правовідносин. Незважаючи на особистий зв'язок певної людини з аватаром, співвідносити його із суб'єктом правовідносин зараз все ще є недоцільним, адже в майбутньому може постати і таке питання. Для сучасного стану правовідносин аватар можливо співвідносити з об'єктом прав, зокрема з об'єктами авторського права. Тому актуальним для вирішення низки наукових і практичних завдань у сфері функціонування кіберпростору є визначення особливостей правової охорони аватара як нетипового об'єкта авторського права.

### **Стан дослідження проблеми**

До проблематики визначення правової природи аватара звертаються дослідники різних країн. Так, Б. Ч. Чеонг розглядає аватар з різних правових інституцій як об'єкт корпоративної вуаї права інтелектуальної власності. Він наголошує, що у короткостроковій перспективі потенційні правові проблеми в метавесвіті враховуватимуть сфери захисту даних і конфіденційності, прав інтелектуальної власності та особистої шкоди (стосовно домагань і тілесних ушкоджень). Такі проблеми можна вирішити за допомогою наявних правових норм у сфері права інтелектуальної власності, а також права захисту споживачів [2, с. 355]. О. Є. Мічурін звертає увагу, що у цивільному праві значного поширення набувають віртуальні блага, їх правове регулювання має бути закріплене в оновленому Цивільному кодексі України [3, с. 99]. Дійсно, сучасні технологічні можливості дають можливість створювати нові об'єкти, зокрема у формі 3D-моделей (наприклад, аватар людини), і ці процеси потрібно і далі досліджувати. На думку О. Є. Аврамової, *homo virtualis* – це штучне утворення у формі цифрового об'єкта, зокрема ігрового персонажа, аватара, віртуального профілю, та є результатом інтелектуальної, творчої праці [4, с. 108]. Наведений підхід є достатньо широким, тому є підґрунтям для наукової дискусії щодо дослідження віртуальної особистості в аспекті правових засад права інтелектуальної власності. Т. Т. Очо доводить, що кожен аватар може вважатися спільною роботою постачальника гри та користувача, його також слід вважати внеском у колективну роботу (гра в цілому), і саме у цьому простежується найкращий баланс між інтересами постачальника ігор та гравців [5, с. 991]. Такий підхід потребує більш детального правового аналізу. Аналізуючи наведені позиції дослідників, можна стверджувати, що в юридичній літературі закладені окремі засади

щодо можливих напрямів правового регулювання аватара як об'єкта прав, адже на законодавчому рівні не закріплено визначення та суб'єктивні права щодо аватара. Крім того, юридична спільнота так і не сформувала єдиного підходу стосовно правової природи аватара, зокрема аватар не було досліджено як нетиповий об'єкт авторського права, а тому такий підхід потребує окремого наукового опрацювання.

### **Мета і завдання дослідження**

*Метою* статті є визначення правової охорони аватара як нетипового об'єкта авторського права. Для досягнення мети поставлені такі *завдання*: розкрити визначення аватара як правової категорії; встановити правові характеристики аватара, що дають змогу його співвідносити з нетиповими об'єктами авторського права; надати пропозиції щодо правової охорони аватара в межах авторського права.

### **Наукова новизна дослідження**

Під час дослідження планується отримати результат щодо визначення аватара як нетипового об'єкта авторського права, встановити й охарактеризувати оригінальність і об'єктивну форму аватара, що дозволить співвідносити аватар із нетиповими об'єктами авторського права, підкреслити нетиповість аватара як об'єкта авторських прав.

### **Виклад основного матеріалу**

Поняття аватара не міститься в українському законодавстві. Лінгвістичне тлумачення аватара охоплює такі підходи до цього феномена: в індійській міфології – реальне втілення божества; невелике зображення (фотографія або малюнок), яке користувач форуму чи блогу використовує разом із ніком (псевдонімом); відображається у профілі зареєстрованого користувача форуму або сайту; може бути як фотографією, так і якоюсь картинкою, яка відображає суть користувача і допомагає максимально правильно створити перше враження у співрозмовника<sup>1</sup>. Виходячи з наведеного можна зробити висновок, що аватар у сучасному суспільстві є особливим утворенням, яке співвідноситься з певною особою. При цьому аватар може не збігатися із зовнішнім виглядом людини, яка його використовує, а може бути повністю ідентичним.

Сучасні технології дають змогу створювати об'ємні аватари, що співвідносяться з виглядом, розміром звичайної людини. Фахівці з технічних наук зазначають, що програма CLO 3D, продукт компанії CLO Virtual Fashion, дозволяє одягати віртуальний одяг на комп'ютерну

---

<sup>1</sup> Аватар // Словник.UA : сайт. URL: <https://slovyk.ua/index.php?swrd=аватар> (дата звернення: 22.05.2023).

3D-модель людини – так званий аватар, а також точно відтворювати фактуру та фізичні властивості 23 видів тканини [6, с. 83]. Додамо і такий приклад щодо можливостей сучасної побудови і використання аватара. Так, улітку 2022 р. Президент України Володимир Зеленський «перетворився» на аватара та виступив на чотирьох технологічних виставках: Founders Forum у Лондоні, Brilliant Minds у Стокгольмі, The Next Web в Амстердамі та VivaTech у Парижі. Це стало можливим завдяки канадській компанії ARHT [7]. Наведене свідчить, що аватар може розглядатись як комп'ютерна модель людини щодо її зовнішнього вигляду. Водночас додавання певних психологічних властивостей людини можуть із часом створити світ віртуальних людей, так званих *homo virtualis*.

На думку О. Є. Аврамової, *homo virtualis* – це віртуальна особистість, що реалізує свою ідентичність у цифровому середовищі та є умовним учасником суспільних відносин [4, с. 108]. Із цим можна погодитися, оскільки аватар має властивості ідентифікації та з точки зору правової природи матеріальних речей має певну умовність й унікальність, що властива об'єктам права інтелектуальної власності. Унікальність об'єктів інтелектуальної власності полягає в тому, що вони втілюються у матеріальну річ, проте водночас існують у нематеріальній формі оригінальної ідеї, яка виявляється в особливостях створення конкретного об'єкта, його сутності, структури та призначення [8, с. 130]. При цьому оригінальність об'єкта авторського права законодавством визначена як ознака (критерій), що характеризує твір як результат власної інтелектуальної творчої діяльності автора та відображає творчі рішення, прийняті автором під час створення твору (п. 35 ст. 1 Закону України «Про авторське право і суміжні права»)¹. Отже, аватар може розглядатись як комп'ютерна модель людини, що дозволяє ідентифікувати певну людину з її віртуальним відтворенням. Він може створюватися власною творчою працею користувача або моделюватися з елементів, які запропоновані розробниками комп'ютерної гри чи відповідного віртуального середовища. Під час розробки аватара він отримує здебільшого певні унікальні ознаки, зокрема зовнішній вигляд, можливість специфічно рухатися, мати особливу реакцію на певні обставини тощо. Унаслідок розробки унікального аватара виникає оригінальний об'єкт, стосовно якого можуть виникати відповідні права (особисті немайнові права, права інтелектуальної власності).

---

¹ Про авторське право і суміжні права : Закон України від 01.12.2022 № 2811-IX // База даних (БД) «Законодавство України» / Верховна Рада (ВР) України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2811-20> (дата звернення: 22.05.2023).

Варто наголосити, що в юридичних джерелах досі не визначена єдина позиція щодо розуміння аватара. Таке становище цілком природне, оскільки він є новим об'єктом, стосовно якого лише починають формуватися правовідносини, а отже, і наукові думки. Звернемося до аналізу окремих наукових позицій стосовно тлумачення аватара. Т. Т. Очо розкриває аватар як віртуальне представлення чи альтер-его користувача або персонаж у віртуальному світі гри. Дослідник виокремлює такі характеристики аватара: 1) зовнішній вигляд має відмінний візуальний вигляд, може мати характерний зовнішній вигляд; 2) динаміка рухів; 3) манера та послідовність дій, що відрізняють його від інших персонажів гри; 4) специфіка мовлення та спілкування [5, с. 962]. У наведеному підході більше враховується можливість використання аватара у комп'ютерних іграх, адже він може використовуватися у промисловому дизайні, публічних виступах і промовах. Наприклад, компанія Microsoft запатентувала технологію, яка дозволить створити віртуальну копію конкретної людини. Документ від 1 грудня 2020 р. опублікували в Офісі з патентів і товарних знаків США (USPTO), а саму заявку подали на реєстрацію ще у 2017 р. Для того щоб створити віртуальну особистість конкретної людини, розробники збиратимуть усі доступні про неї дані: фото, відео та записи голосу, поширені у соціальних мережах, публікації, електронні листи, рукописні матеріали тощо [9]. Також у світі існує кілька стартапів, що пропонують людям створити власний digital: компанія Eter9 створила соцмережу на базі штучного інтелекту, яка постійно навчається у користувачів і поступово створює для них віртуальних двійників. За задумом, цифрова копія зможе «жити» після смерті користувача і навіть діяти від його імені. Проєкт Replika.ai пропонує користувачам віртуального друга, який завжди поруч. Як зазначають фахівці, в майбутньому цифрові копії простіше буде створити не за допомогою збору даних у соцмережах, а завдяки збору даних безпосередньо з мозку за допомогою нейроінтерфейсу. Над такою технологією працює Neuralink – стартап Ілона Маска [10]. Технологія Neuralink продемонструвала можливість передачі сигналів мозку для керування зовнішнім пристроєм через імплантований чіп. Для того щоб дії аватара могли потенційно вплинути на людину, чіп повинен мати змогу отримувати й обробляти сигнали, що надходять від аватара в метавсесвіті, і передавати їх у мозок [2, с. 469]. Отже, аватар є широким і складним поняттям, що може охоплювати як персонаж гри, прив'язаний до конкретного користувача, так і профіль у соцмережі відповідної людини, комп'ютерну копію людини.

Водночас Т. Т. Очо влучно зазначає, що аватар є віртуальним представленням користувача, тобто він має властивості щодо об'єктивного сприймання іншими особами. Відомо, що об'єктивна форма

властива для об'єктів права інтелектуальної власності. Так, матеріальне втілення твору – це його форма, доступна для сприйняття іншими людьми, яка дає змогу відтворити твір [11, с. 102]. Об'єктивна форма робить можливим однозначне сприйняття такої форми зором чи слухом людини, при цьому статичність не є релевантною характеристикою [12, с. 98]. Ураховуючи наведене, можна стверджувати, що аватар має обов'язкову ознаку об'єктивної електронної форми, що може реалізуватися у віртуальному середовищі. Ця форма може певним чином оновлюватися, але залишається незмінною головна ознака – можливість ідентифікації конкретної моделі аватара, її відмінність від подібних об'єктів.

М. А. Френкс указує, що аватари дозволяють користувачам відокремити себе від того, ким вони є насправді. Вони можуть поводитися так, як їхні користувачі ніколи б не поводитися в реальному житті, що дає змогу деяким людям спілкуватися та діяти у такий спосіб, як це було б неможливо в офлайн-світі [13, с. 224]. Цей підхід є поширеним серед дослідників-психологів, які спостерігають реакцію людей на спілкування у віртуальному середовищі. Для правової характеристики аватара наведена позиція ще раз підкреслює, що кожен аватар має власну унікальність. Така ознака ставить на рівні юридичного дослідження і питання етичності використання аватара. Так, відповідно до ч. 1 ст. 6 Закону України «Про охорону прав на винаходи і корисні моделі» правова охорона надається винаходу (корисній моделі), що не суперечить публічному порядку загальновизнаним принципам моралі та відповідає умовам патентоздатності<sup>1</sup>.

Водночас у Законі України «Про авторське право і суміжні права» відсутні положення щодо відповідності об'єкта авторського права вимогам публічного порядку та загальновизнаним принципам моралі. Ураховуючи активне поширення віртуальних об'єктів, частка з яких може визнаватися об'єктами авторського права, положення щодо моральності об'єкта потребує включення у законодавчі норми з авторського права. Зокрема, дії аватара у віртуальному світі можуть мати аморальні ознаки або можна ставити питання щодо моральності імплантації чипа в мозок людини для керування аватаром.

О. Є. Мічурін зазначає про таку ознаку віртуального блага, як можливість доступу. Доступ до віртуального блага відбувається через автентифікацію та авторизацію після введення логіна, пароля, виконання інших засобів ідентифікації, передбачених електронною системою доступу до віртуальних благ [3, с. 97]. Дійсно, до аватара як

---

<sup>1</sup> Про охорону прав на винаходи і корисні моделі : Закон України від 15.12.1993 № 3687-XII // БД «Законодавство України» / ВР України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3687-12> (дата звернення: 22.05.2023).

до будь-якого іншого віртуального блага також потрібно отримувати правомірний доступ. Ураховуючи, що аватар – це нематеріальне благо, яке може мати матеріальну цінність для людини, то доступ до аватара не може бути відкритим. Крім того, як уже було зазначено, аватар може ідентифікуватися з певною людиною, а тому доступ до користування ним повинен мати індивідуальний характер. Окремою проблемою щодо доступу до аватара може бути ситуація, коли користувач аватара помирає. У такому випадку виникає питання щодо можливості спадкування доступу та користування аватаром. Це окрема проблематика, яка є актуальною для наукових робіт спадкового права. Можна лише припустити, що майнові права на аватар можуть бути успадковані, а також те, що у спадкоємців може виникати особливе право створювати аватар спадкодавця.

Узагальнюючи наведене, можна стверджувати, що в сучасних наукових дослідженнях не розкрито поняття та майже відсутня характеристика аватара. На нашу думку, аватар – це нематеріальне благо, що може охоплювати такі віртуальні об'єкти, як: персонаж гри, прив'язаний до конкретного користувача; профіль соцмережі відповідної людини; комп'ютерна копія людини, що має унікальні ідентифікаційні ознаки, оригінальність і об'єктивну форму. Для нього характерні такі ознаки: наявність цифрової об'єктивної форми, що дає змогу сприймати аватар у цифровому середовищі, оригінальність, унікальність, наявність правомірного доступу до користування аватаром.

Ураховуючи наведені характеристики, постає питання щодо співвідношення аватара з об'єктами права. Дослідники пропонують різні концепції правового регулювання щодо аватара. С. Люкчетті пропонує надати правосуб'єктності аватару в метавсесвіті, де перевага надання правосуб'єктності системі штучного інтелекту полягала б у наявності набору правил щодо прав і обов'язків між аватарами та іншими людьми. На думку вченої, це необхідно, коли робот здатний до автономного навчання та прийняття рішень, але створений лише для певних цілей і ще не настільки складний, щоб отримати статус електронної людини, як, наприклад, автономний автомобіль. Одним із можливих рішень цього може бути надання кожному штучному інтелекту статусу юридичної особи, подібного до того, що зараз надається корпораціям. Позитивними моментами є такі: відбувається реєстрація робота; виникає здатність укладати контракти один з одним і з людьми з конкретними обов'язками, що впливають із порушення таких контрактів [14]. Водночас існують і критики такої позиції [15]. Звернемо увагу, що окремо від роботів визначають і статус електронної людини. Наведене підкреслює, що феномен аватара як правової категорії полягає в тому, що він є складною категорією, яка має різний правовий режим. Проте визнавати аватар у вигляді

комп'ютерної (цифрової, електронної) людини як суб'єкт права є недоцільним. Більш точним буде відносити його до об'єкта прав, зокрема у сфері особистих немайнових прав, прав інтелектуальної власності.

Під час дослідження аватара як об'єкта прав найбільш схожою його ознакою є правовий режим права інтелектуальної власності. Так, наявність об'єктивної форми й оригінальність дають змогу співвідносити його з об'єктами авторського права, безумовно, нетиповими. Сталою позицією щодо нетиповості об'єктів у цивільному праві є думка В. І. Крата. Науковець виокремлює такі ознаки нетиповості певного феномена в цивільному праві: прояв нетиповості відбувається за наявності основного правового явища, під яке «підлаштовується» інше, що має з ним деякі спільні чи подібні риси або правові наслідки; наявність доцільності його регулювання за допомогою існуючих правових засобів, однак з урахуванням відмінностей, що не давали можливості кваліфікувати його як основне правове явище [16, с. 142]. Отже, нетиповими об'єктами в авторському праві будуть об'єкти, не визначені законодавством як типовий об'єкт. При цьому об'єкт має всі ознаки об'єкта авторського права. Саме таке положення можна поширити і на аватар.

На думку І. В. Венедиктової, особливістю персонажа відеогри як частини твору є те, що його створюють одночасно розробник сценарію відеогри, який працює над описом персонажа та визначає його роль у сценарії, і художник-дизайнер, який створює тривимірну модель персонажа згідно з нарисами художника, що створив його візуальний образ (це водночас і частина літературного твору (сценарію), і художній твір – результат праці художника-3D-дизайнера). Утім визначальною є його «літературна» природа, оскільки саме в результаті роботи сценариста створюється літературний образ. Дослідниця також наводить приклад про випадок реєстрації аватара гравця як торгової марки [17, с. 98]. Із наведеного можна зробити висновок, що аватар як персонаж гри може розглядатись як об'єкт авторського права. Водночас постає питання, якщо аватар створюється за допомогою цифрових інструментів, які пропонуються розробниками цієї комп'ютерної гри, то авторські права належать відповідним розробникам. Якщо людина зробила оригінальний внесок у розробку власного ігрового аватара, то може виникати оригінальність розробки, а отже, і авторські права.

М. В. Дубняк зазначає, що процес створення об'єкта нейромережею має багаторівневу природу, яка виявляється в такому: 1) для того щоб нейромережа створювала шаблони об'єктів, вона повинна бути натренована щодо їх виділення і компіляції (це, у свою чергу, є інтелектуальна праця програмістів, які програмували алгоритм роботи нейромережі та мають авторські права на частину програмного



забезпечення, за допомогою якого працює ця нейромережа); 2) нейромережа навчається на базі конкретних об'єктів, які також можуть охоронятися авторським правом (у випадку генерування твору нейромережею проблематично визначити оригінальний твір, з використанням якого відбувається модифікація); 3) до процесу тренування нейромережі залучено велику кількість осіб, які, наприклад, на картинках виділяють певні образи, не замислюючись при цьому, яку саме нейромережу вони тренують. Тому багаторівнева природа створення об'єктів за допомогою технологій нейромереж не робить їх самодостатніми, адже з теоретичного боку може породжувати такі режими, як співавторство, похідний твір; з практичної точки зору довести факт співавторства чи наявності ознак оригінального твору у згенерованому об'єкті проблематично [18, с. 48, 52]. Наведена позиція є, безумовно, влучною. Створення об'єктів за допомогою нейромережі, зокрема аватара у вигляді комп'ютерної копії людини, є складною справою різних людей. При цьому вказана праця має ознаки інтелектуальної, наукової, творчої діяльності. Через складність такої діяльності вона може підпадати під різні правові режими права інтелектуальної власності, зокрема авторського права та патентного права (алгоритм дій щодо розробки аватара). Виникає і проблема розмежування власного оригінального внеску у створення аватара та його модифікації за допомогою комп'ютерної програми.

Можливість подолання проблематики у сфері правової охорони аватара закладено у сучасних нормах Закону України «Про авторське право і суміжні права», йдеться про введення інституту прав особливого роду (*sui generis*). Так, відповідно до ч. 4 ст. 8 Закону «неоригінальні об'єкти, згенеровані комп'ютерною програмою (програмами), охороняються правом особливого роду (*sui generis*)»<sup>1</sup>. Аналізуючи наведене, можна стверджувати, що аватар як правовий феномен може мати різний правовий режим, залежно від наявності в його створенні ознак оригінальності. Під час виокремлення ознак оригінальності аватар може визначатись як нетиповий об'єкт авторського права. У разі згенерованості аватара права на нього можуть охоронятися інститутом *sui generis*.

## **Висновки**

Узагальнюючи наведене дослідження щодо правової охорони аватара як нетипового об'єкта авторського права, можна зазначити таке.

1. Аватар як правовий феномен повинен розглядатись як немайнове благо у вигляді цифрового об'єкта, що розміщується у віртуальному

---

<sup>1</sup> Про авторське право і суміжні права : Закон України від 01.12.2022 № 2811-IX // БД «Законодавство України» / ВР України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2811-20> (дата звернення: 22.05.2023).

середовищі. Якщо аватар є комп'ютерною копією людини, то він повинен співвідносити реальну людину та її віртуальну копію, а отже, мати ідентифікаційні ознаки відповідної людини (зовнішній вигляд, мова, мімичні звички, татуювання та ін.). Персонаж гри у вигляді аватара може не співвідноситися з конкретною людиною, оскільки може бути результатом творчої діяльності окремої людини або колективу розробників. Профіль соцмережі відповідної людини може мати прив'язку до конкретної людини або може бути штучно створеним об'єктом для спілкування у цифровому середовищі.

2. Для аватара як правового феномена властиві такі ознаки: наявність цифрової об'єктивної форми (дає змогу сприймати аватар у цифровому середовищі іншими користувачами); оригінальність (кожен аватар створюється із застосуванням творчої діяльності, незважаючи на використання програмного забезпечення); унікальність (можливість співвідносити аватар із конкретною людиною, що завжди є неповторною); наявність правомірного доступу до користування аватаром. Наявність ознак оригінальності та об'єктивної форми дає змогу співвідносити аватар із нетиповими об'єктами авторського права. Водночас він розглядається як нетиповий об'єкт авторських прав, оскільки не визначається серед об'єктів авторського права, має багаторівневу та складну структуру, може забезпечуватися правовою охороною за різними правовими режимами, залежно від змісту праці розробника та складу.

3. Правова охорона аватара у межах авторського права може здійснюватися за двома правовими режимами: авторсько-правової охорони; інституту прав особливого роду (*sui generis*). Доцільним є доповнення Закону України «Про авторське право і суміжні права» визначенням аватара та правами щодо нього.

4. Перспективними напрямками для подальших розвідок у цивільному праві є: питання спадкування аватара; визначення та характеристика прав на аватар у системі особистих немайнових прав; розмежування авторських прав та прав *sui generis* на аватар.

**Список бібліографічних посилань:** 1. Wakai T. Japan examines whether online avatars require legal protection // The Asahi Shimbun : сайт. 21.02.2023. URL: <https://www.asahi.com/ajw/articles/14829317> (дата звернення: 22.05.2023). 2. Cheong B. C. Avatars in the metaverse: potential legal issues and remedies. *International Cybersecurity Law Review*. 2022. Vol. 3. Pp. 467–494. DOI: <https://doi.org/10.1365/s43439-022-00056-9>. 3. Мічурін Є. О. Окремі проблеми приватно-правового регулювання суспільних відносин щодо інформаційних технологій (ІТ) // Цивільне право: проблеми теорії та правозастосування : матеріали XXI наук.-практ. конф., присвяч. 101-й річниці з дня народж. д-ра юрид. наук, проф., чл.-кор. АН УРСР, ректора Харків. юрид. ін-ту (1962–1987 рр.) В. П. Маслова (м. Харків, 17 лют. 2023 р.) / Нац. юрид. ун-т ім. Ярослава Мудрого, Нац.

акад. правових наук України, Харків. обл. осередок всеукраїн. громад. орг. «Асоціація цивілістів України». Харків : Нац. юрид. ун-т ім. Ярослава Мудрого, 2023. С. 96–100. **4.** Аврамова О. Є. Номо virtualis як об'єкт цивільних правовідносин // Проблеми вдосконалення приватно-правових механізмів набуття, передачі, здійснення та захисту суб'єктивних цивільних та сімейних прав у сучасних умовах в Україні : матеріали наук.-практ. конф., присвяч. пам'яті проф. Ч. Н. Азімова (м. Харків, 16 груд. 2022 р.) / Нац. юрид. ун-т ім. Ярослава Мудрого. Харків, 2022. С. 106–110. **5.** Ochoa T. T. Who Owns an Avatar? Copyright, Creativity, and Virtual Worlds. *Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law*. 2012. Vol. 14. Pp. 958–991. **6.** Дітковська О., Челик В. Характеристика вихідних даних для побудови аватара дитячої фігури в CLO 3D // *KyivTech&Fashion* : зб. тез доп. VI Міжнар. наук.-практ. конф. текстил. та фешн-технологій (м. Київ, 20 жовт. 2022 р.) / МОН України, Київ. нац. ун-т технологій і дизайну, Хмельницьк. нац. ун-т та ін. Київ : КНУТД, 2022. С. 83–84. **7.** Дзюба О. Зробили Зеленського аватаром. Бліцінтерв'ю з компанією, яка «перетворює» знаменитостей на голограми // dev.ua : сайт. 07.12.2022. URL: <https://dev.ua/news/zrobyly-zelenskoho-avatarom-blits-interviu-z-kompaniieiu-iaka-peretvoriue-znamenytostei-na-holohramy> (дата звернення: 22.05.2023). **8.** Аврамова О. Є. Система об'єктів інтелектуальної власності // Проблеми цивільного права та процесу : тези доп. учасників наук.-практ. конф., присвяч. 97-й річниці від дня народження О. А. Пушкіна (Харків, 20 трав. 2022 р.) / МВС України, Харків. нац. ун-т внутр. справ, Наук. парк «Наука та безпека». Харків, 2022. С. 129–132. **9.** Сітнікова І. Microsoft запатентувала технологію, яка дозволить «розмовляти» з померлими людьми. Точніше, з їхніми цифровими копіями // hromadske : сайт. 08.01.2021. URL: <https://hromadske.ua/posts/microsoft-zapatentuvala-tehnologiyu-yaka-dozvolit-rozmovlyati-z-pomerlimi-lyudmi-tochnishe-z-yihnimi-cifrovimi-kopiyami> (дата звернення: 22.05.2023). **10.** Рефари І. Цифрове життя після смерті. Як віртуальні особистості допомагають пережити розлуку з померлими // Фокус : сайт. 13.03.2021. URL: <https://focus.ua/uk/technologies/476949-cifrovaya-zhizn-posle-smerti-kak-virtualnye-lichnosti-pomogayut-perezhit-razluku-s-umershim> (дата звернення: 22.05.2023). **11.** Харитоновна О. І. Літературні та наукові твори як об'єкти авторських прав. *Часопис цивілістики*. 2016. Вип. 21. С. 100–104. **12.** Майданик Л. Функції авторського права: поняття і зміст. *Підприємництво, господарство і право*. 2018. № 3. С. 14–18. **13.** Franks M. A. Unwilling Avatars: Idealism and Discrimination in Cyberspace. *Columbia Journal of Gender and Law*. 2011. No. 20 (2). Pp. 224–232. **14.** Lucchetti S. Why Artificial Intelligence Will Need a Legal Personality // LawCrossBorder : сайт. 22.05.2017. URL: <https://lawcrossborder.com/2017/05/22/why-robots-need-a-legal-personality/> (дата звернення: 22.05.2023). **15.** Delcker J. Europe divided over robot 'personhood' // Politico : сайт. 11.04.2018. URL: <https://www.politico.eu/article/europe-divided-over-robot-ai-artificial-intelligence-personhood/> (дата звернення:

22.05.2023). **16.** Крат В. І. Нетиповість у цивільному праві: історія та сучасність. *Вісник Академії правових наук України*. 2010. № 1. С. 134–143. **17.** Венедиктова І. Авторське право на елементи літературного твору у комп'ютерній відеоігрі. *Право України*. 2018. № 1. С. 91–102. DOI: <https://doi.org/10.33498/iouu-2018-01-091>. **18.** Дубняк М. В. Проблеми визначення правового режиму об'єктів, створених за допомогою технологій нейромереж. *Інформація і право*. 2019. № 4 (31). С. 45–53. DOI: [https://doi.org/10.37750/2616-6798.2019.4\(31\).196668](https://doi.org/10.37750/2616-6798.2019.4(31).196668).

Надійшла до редколегії 25.05.2023

Прийнята до опублікування 28.06.2023



### **Kroitor V. A. Avatar legal protection as an atypical copyright object**

*The legal protection of an avatar as an atypical copyright object has been investigated. The originality and objective form of an avatar have been established and characterised, which will allow correlating an avatar with atypical copyright objects, and the atypicality of an avatar as an object of copyright has been emphasised.*

*It has been determined that the phenomenon of an avatar as a legal category is that it is a complex category which has a different legal regime. It has been noted that it is most appropriate to relate an avatar to an object of rights, in particular, in the field of personal non-property rights and intellectual property rights. Creating objects with the help of a neural network, in particular, an avatar in the form of a computer copy of a person, is a complex work of different people. At the same time, this work has signs of intellectual, scientific and creative activity. Due to the complexity of such activity, it may fall under different legal regimes of intellectual property rights, in particular copyright and patent law. An avatar as a game character can be considered as an object of copyright. If an avatar is created using digital tools offered by the developers of a computer game, the copyright belongs to the respective developers.*

*It has been proved that an avatar is an intangible benefit that can include such virtual objects as: a game character tied to a specific user; a social network profile of a person; a computer copy of a person with unique identification features, originality and objective form. It has the following characteristics: the presence of a digital objective form that makes it possible to perceive the avatar in the digital environment, originality, uniqueness, and the availability of legal access to use the avatar. The legal protection of an avatar within the framework of copyright may be carried out under two legal regimes: copyright protection; and the institute of rights of a special kind (sui generis). It would be appropriate to supplement the Law of Ukraine "On Copyright and Related Rights" with a definition of an avatar and rights to it.*

**Key words:** avatar, copyright protection, object, atypical, originality, objective form.

