

ПРАВОВЫЕ ГРАНИЦЫ ВИРТУАЛЬНОЙ МОДЫ: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИЗАЙНА МИРОВЫХ БРЕНДОВ В ВИДЕОИГРАХ

Сороканюк А.Р. (СПбГУП)

Научный руководитель – Бушмелева М.А. (СПбГУП)

Введение. В настоящее время охрана объектов интеллектуальной собственности в области виртуальных вселенных приобрела особую актуальность ввиду качественного развития игрового контента и усложнения правовых взаимоотношений. Видеоигры все чаще становятся площадкой для развития мировых брендов, что порождает проблему охраноспособности дизайна виртуальной одежды, обуви и аксессуаров, а также особенности его использования при создании цифровых товаров и анимации. Данное исследование направлено на определение правовых границ использования дизайнов мировых брендов при создании внутриигровых объектов и анализ механизмов их охраны.

Основная часть. В Российской Федерации дизайн охраняется авторским правом (ст. 1259 ГК РФ), если обладает критерием творчества и выражен в объективной форме, а также может быть запатентован в качестве промышленного образца (ст. 1352 ГК) при соответствии условиям новизны и оригинальности. Наибольшую защиту в виртуальной среде обеспечивает товарный знак. Нанесение логотипа на какие-либо носители попадает под действие ст. 1484 ГК РФ, что дает правообладателю возможность запрещать использование своего обозначения в цифровом пространстве. Но в данном случае под охраной находится только сам логотип [1].

В США защита художественного конструирования одежды осуществляется товарным знаком, который охраняет дизайн в качестве общего визуального облика, патентом на промышленный образец и авторским правом, если на объект распространяется доктрина отделимости. Для видеоигр применяется особый режим – тест «Rogers», который определяет художественную ценность объекта в рамках игры или факт введения в заблуждение относительно происхождения предмета спора. Данный режим предоставляет некоторую свободу использования реального дизайна в цифровом мире, если это необходимо в художественных целях [2].

В Европейском Союзе данный вопрос регулируется Директивой № 98/71 «О правовой охране промышленных образцов» 1998 г. и Регламентом № 6/2002 «О промышленном образце ЕС» 2001 г. Регламент определяет два режима охраны дизайна: зарегистрированные и незарегистрированные промышленные образцы Евросоюза. Второй режим имеет ряд отличительных черт – отсутствие необходимости регистрации (охрана возникает с момента первого публичного раскрытия) и непродолжительный срок охраны в течение 3 лет. Важно подчеркнуть, что промышленный образец охраняет именно внешний вид изделия, так как логотип находится под защитой товарного знака [2].

Долгое время в мире сохраняется правовая коллизия относительно дизайна виртуального объекта, поскольку разработчик, создавший объект, приобретал права авторства 3D модели, даже если она была создана на основе реального физического наряда, охраняемого одним из описанных выше режимов. Поводом для пересмотра сложившейся ситуации в Евросоюзе стали развивающиеся коллаборации известных виртуальных игр и мировых брендов одежды и обуви.

Так в 2021 году стало известно о коллаборации модного дома «Balenciaga» и компьютерной игры «Fortnite» - на правах лицензии был создан ряд скинов, основанных на архивных дизайнах «Balenciaga». Среди дополнительной экипировки игровых персонажей разработчики представили одежду, обувь, сумки и другие предметы индивидуальных дизайнов с фирменным наименованием модного дома. В 2023 году «Fortnite», сотрудничая с брендом спортивной одежды и обуви «Nike», выпустил игровую

локацию «Airphoria», включающую внутриигровые объекты в виде кроссовок серии Air Max. На сегодняшний день взаимодействие игры и бренда все также активно: уже в 2026 году была выпущена новая серия виртуальных кроссовок и различные скины в стиле культового маскота «Nike» Smoosh Man.

В 2021 году модный дом «Gucci» запустил временное виртуальное пространство на онлайн-платформе «Roblox», где пользователи могли покупать виртуальные образы, созданные на основе известных дизайнов бренда. Также с игрой сотрудничали такие компании, как: «Nike», «Vans», «Givenchy», «Tommy Hilfiger» и другие. Подобное сотрудничество является выгодным для обеих сторон, но порождает ряд споров относительно правообладания созданными 3D объектами [3].

С 1 мая 2025 года вступили в силу поправки Регламента 2024/2822 ЕС, которые уточняют вопросы регулирования объектов цифровой формы, включая виртуальный дизайн одежды, обуви и аксессуаров [4]. Виртуальный объект может быть зарегистрирован отдельно или одновременно с физическим оригиналом. Кроме того, правообладатель приобрел право запретить создание, копирование и распространение своего дизайна в цифровом формате, поскольку теперь законодательство ЕС признает виртуальный предмет разновидностью объекта интеллектуального права. Однако остаются вопросы о территориальности охраны, распоряжении цифровыми копиями, пределах переработки дизайна при виртуальной адаптации.

Вывод. В ходе исследования было выяснено, что правовое регулирование объектов интеллектуального права в виртуальной среде активно развивается. Последние поправки ЕС устранили коллизии, связанные с правообладанием цифровыми объектами, но законодательству РФ и США еще предстоит претерпеть изменения в этой области. Ключевым инструментом для участников различных коллабораций все еще остается лицензионный договор, в котором рассматриваются отдельные условия: порядок использования товарных знаков в виртуальном пространстве, объем передаваемых прав на цифровые модели, пределы переработки оригинальных дизайнов и др.

Список использованных источников:

1. Маркеев А. И. Правовые особенности охраны исключительных прав на дизайн в сфере моды // Творчество и современность. 2022. №3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/pravovye-osobennosti-ohrany-isklyuchitelnyh-prav-na-dizayn-v-sfere-mody> (дата обращения: 12.02.2026).
2. Любенко М. С. Фэшн-дизайн как объект интеллектуальных прав: законодательство, судебная и деловая практика в Европе и США (Обзор) // Право будущего: Интеллектуальная собственность, инновации, Интернет. 2018. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/feshn-dizayn-kak-obekt-intellektualnyh-prav-zakonodatelstvo-sudebnaya-i-delovaya-praktika-v-evrope-i-ssha-obzor> (дата обращения: 14.02.2026).
3. Официальный сайт Fortnite. Balenciaga превращает Fortnite в мир высокой цифровой моды. URL: <https://www.fortnite.com/news/high-digital-fashion-drops-into-fortnite-with-balenciaga?lang=ru> (дата обращения: 13.02.2026).
4. Официальный сайт компании Reddie & Grose. EU Adopt New Design Law Reforms – changing EUIPO practice and, on implementation, EU Member States». URL: <https://www.reddie.co.uk/2024/12/09/eu-adopt-new-design-law-reforms-changing-euipo-practice-and-on-implementation-eu-member-states/> (дата обращения: 14.02.2026).