

А. А. Нагорный¹¹ Независимый исследователь, г. Ульяновск, Россия

Правовая природа цифровых аватаров метавселенных: гражданско-правовой статус и проблемы уголовно-правовой охраны

Нагорный Александр Александрович, прокурор Железнодорожного района
г. Ульяновска Ульяновской области
E-mail: alexandernagornyy1991@mail.ru

Аннотация

Цель: разрешение концептуальной неопределенности гражданско-правового статуса цифровых аватаров метавселенных и связанных с этим проблем их уголовно-правовой охраны, включая выработку критериев отграничения вещных, обязательственных и интеллектуальных прав на данные объекты.

Методы: основу работы составил сравнительно-правовой метод. Автор обосновывает его выбор исходя из сформировавшейся в науке и практике фрагментарности подходов к определению правовой природы аватаров, а также отсутствия унифицированного законодательного регулирования в данной сфере. Сопоставление правил использования метавселенных (*Decentraland, Roblox, Spatial*), судебных актов РФ, США, Южной Кореи и Колумбии позволило выявить имплицитные нормы, формируемые правоприменителями. Формально-логический метод применен для классификации аватаров по экономическому и персональному критериям. В отличие от абстрактно-догматического подхода используемый автором инструментарий позволяет установить прямую корреляцию между внутренним содержанием аватара и квалификацией конкретных посягательств.

Результаты: доказано, что подтверждение прав на аватар через *NFT* является формой фиксации прав, но не создает интеллектуальной собственности; установлено, что аватар может быть предметом преступлений против собственности только при наличии экономического содержания и оборотоспособности, однако его изъятие квалифицируется не как хищение, а как мошенничество (ст. 159 УК РФ) либо неправомерный доступ (ст. 272 УК РФ); выявлено, что при отсутствии экономической ценности аватар охраняется как носитель персональных данных (ст. 137, 138 УК РФ) или объект авторских прав (ст. 146 УК РФ).

Научная новизна: впервые предложена двухуровневая классификация цифровых аватаров: по наличию экономического содержания (оборотоспособные/необоротоспособные); по связи с личностью (неотделимые от персональных данных/существующие автономно). Обоснован комплексный («гибридный») режим уголовно-правовой охраны аватаров, исключающий необходимость введения новых составов, но требующий расширения пленумом Верховного Суда РФ предмета преступлений гл. 21 УК РФ по аналогии с цифровой валютой.

Практическая значимость: выражается в возможности использования результатов исследования для совершенствования положений правоприменительной практики в целях охраны общественных отношений, связанных с оборотом цифровых активов.

Ключевые слова:

метавселенная, цифровой аватар, *NFT*, предмет преступления, интеллектуальная собственность, компьютерная информация, мошенничество

Как цитировать статью: Нагорный, А. А. (2026). Правовая природа цифровых аватаров метавселенных: гражданско-правовой статус и проблемы уголовно-правовой охраны. *Russian Journal of Economics and Law*, 20(2), 440–458. <https://doi.org/10.21202/2782-2923.2026.2.440-458>

Scientific article

A. A. Nagorny¹¹ Independent researcher, Ulyanovsk, Russia

Legal nature of digital avatars of metaverses: civil-legal status and problems of criminal-legal protection

Aleksandr A. Nagorny, Prosecutor of Zheleznodorozhniy district of Ulyanovsk,
Ulyanovsk oblast
E-mail: alexandernagorny1991@mail.ru

Abstract

Objective: to resolve the conceptual uncertainty of the civil-law status of digital avatars in the metaverse and related problems of their criminal-legal protection, in particular, to develop criteria for distinguishing property, contractual and intellectual rights to these objects.

Methods: the work was based on the comparative-legal method. The author justifies this by the fragmented approaches to determining the legal nature of avatars that have developed in science and practice, as well as the lack of unified legislative regulation in this area. A comparison of the rules for the use of metaverses (Decentraland, Roblox, Spatial) and judicial acts of the Russian Federation, the USA, South Korea and Colombia revealed implicit norms formed by law enforcers. The formal-logical method was used to classify avatars according to economic and personal criteria. In contrast to the abstract-dogmatic approach, the tools used by the author made it possible to establish a direct correlation between the avatar inner content and the qualification of specific attacks.

Results: the author proved that the confirmation of rights to an avatar through NFT is a form of rights fixation, but that does not create intellectual property. It is established that an avatar can be the subject of crimes against property only if there is economic content and turnover; however, its seizure is qualified not as theft, but as fraud (Article 159 of the Russian Criminal Code) or unauthorized access (Article 272 of the Russian Criminal Code). The work showed that in the absence of economic value, an avatar is protected as a carrier of personal data (Articles 137, 138 of the Criminal Code) or an object of copyright (Articles 146 of the Criminal Code).

Scientific novelty: for the first time, a two-level classification of digital avatars was proposed: by the presence of economic content (negotiable / non-negotiable); by connection with a personality (inseparable from personal data / existing independently). The author substantiated a comprehensive (“hybrid”) regime of criminal-law protection of avatars, eliminating the need to introduce new structures, but requiring the Plenum of the Russian Supreme Court to expand the crime target of Chapter 21 of the Russian Criminal Code by analogy with digital currency.

Practical significance: the research results can be used to improve the provisions of law enforcement practice in order to protect public relations within the digital assets turnover.

Keywords:

metaverse, digital avatar, NFT, target of crime, intellectual property, computer information, fraud

For citation: Nagorny, A. A. (2026). Legal nature of digital avatars of metaverses: civil-legal status and problems of criminal-legal protection. *Russian Journal of Economics and Law*, 20(2), 440–458. (In Russ.). <https://doi.org/10.21202/2782-2923.2026.2.440-458>

Введение

Развитие компьютерных технологий привело к появлению и популяризации метавселенных как виртуального пространства, в котором люди представлены созданными ими цифровыми аватарами. Среди аналитиков единого мнения относительно перспектив внедрения цифровых миров в повседневную жизнь не имеется. Так, по прогнозам международного банка *Citi*, к 2030 г. объем рынка метавселенных достиг-

нет 8–13 трлн долларов, а число пользователей – 5 млрд¹, по более скромным подсчетам, «экономика виртуальных миров» к концу десятилетия вырастет до 507,8 млрд долларов с количеством участников в 2,63 млрд человек².

Независимо от степени внедрения в социально-экономические правоотношения метавселенная поставила перед юридической наукой вопросы, касающиеся правового статуса личности при взаимодействии с иными пользователями и создаваемого участниками таких миров виртуального имущества (Мартынов, 2025). Рассматриваемая проблематика сегодня является предметом широких обсуждений, а подходы правоприменителей к определению правовой природы цифровых объектов зачастую диаметрально противоположны, что также подпитывает полемику относительно возможности цифровых объектов являться предметом корыстных преступлений.

Согласно классическому подходу, предметом хищения чужого имущества является исключительно «телесное имущество», а не цифровые права (Кочои, 2021). Однако в данном случае игнорируется наличие у цифровых объектов оборотоспособности и возможности конвертации в денежный эквивалент. В связи с этим представители противоположной точки зрения отмечают наличие у виртуальных ценностей реальной экономической стоимости и ликвидности, что отвечает признакам предмета хищения, за исключением физического (Хилюта, 2021). Наконец, сторонники «усредненной» позиции рассматривают цифровые активы как предмет мошенничества (ст. 159 УК РФ) и вымогательства (ст. 163 УК РФ), но не традиционных форм хищения (Ушаков, 2023).

Помимо имущественных преступлений, цифровой аватар, являясь виртуальным продолжением личности пользователя, на практике рассматривается как объект (предмет) посягательств против неимущественных прав лица. Например, поводом к иницированию уголовного преследования в Великобритании стало совершение в метавселенной в отношении аватара, управляемого несовершеннолетней, манипуляций, имитирующих насильственные действия сексуального характера (Ефремова, Русскевич, 2025). В Южной Корее мужчина получил тюремный срок за сексуальные домогательства к несовершеннолетним в метавселенной с использованием созданного им детского аватара (Чукин, 2025).

Указанные примеры позволяют прийти к выводу о признании аватаров формой выражения персональных данных пользователя, а также их связи с конституционными правами и свободами человека (неприкосновенность частной жизни, тайна переписки, свобода мысли и слова, духовно-нравственное развитие и т. д.) (Четвергов, 2023).

Одновременно с этим исследователями отмечается, что уникальным идентификатором аватара в метавселенной является невзаимозаменяемый токен, представляющий собой разновидность цифровых отношений наряду с цифровыми деньгами и цифровыми правами, сгенерированное алгоритмом цифровое изображение персонажа (Мансуров, 2023). Однако до конца ни в науке, ни в судебной практике единого мнения относительно правовой природы таких токенов не сформировано.

Также следует отметить наличие у цифровых аватаров признаков интеллектуальной деятельности, возможности распространения на них авторских прав (в случаях, предусмотренных правилами информационной системы), регистрации их в качестве товарного знака. Указанные факторы могут приводить к конкуренции виртуальных объектов с реальными, вызывать путаницу относительно объема прав правообладателя и приводить к нарушению его исключительных прав (например, продажа поддельных зарегистрированных товарных знаков *NFT* другим пользователям без разрешения правообладателя) (Дунмэй, 2025).

Таким образом, целью исследования является определение места аватаров пользователей метавселенных в системе объектов гражданских прав, от чего также зависит возможность рассмотрения их в качестве предмета уголовных посягательств.

¹ Metaverse and money. Decrypting the Future. Citi GPS: Global Perspectives and Solutions. (2022, March). Citi. <https://ir.citi.com/gps/x5%2BFQJT3BoHXVu9MsqVRoMdiws3RhL4yhF6Fr8us8oHaOe1W9smOy1%2B8aaAgT3SPuQVtwC5B2%2Fc%3D>

² Метавселенные и экономика впечатлений: новое исследование Школы СКОЛКОВО. (2025, 13 марта). Московская школа управления СКОЛКОВО. <https://www.skolkovo.ru/news/metavselennye-i-ekonomika-vpechatlenij-novoe-issledovanie-shkoly-skolkovo/>

Результаты исследования

Виды цифровых аватаров

Анализ специальной литературы по данной теме показал, что терминологическое единодушие в определении виртуального образа человека в метавселенной отсутствует. Понятие «аватар» используется в значении «игрового персонажа», фотоизображения пользователя, цифрового объекта (Пятков и др., 2022), цифрового суррогата (Кузнецова, Маджумаев, 2025), части цифрового профиля гражданина (Прохорова, 2023, Минбалеев, 2021), его трехмерной визуализации (Попова, 2024), цифрового двойника как способа саморепрезентации пользователя в виртуальной среде (Мансуров, 2023), персонажа как графического представления пользователя в сети Интернет (Новицкая, 2021) и др.

В обывательской среде аватар пользователя чаще всего ассоциируется с так называемыми аватарками в социальных сетях и мессенджерах, представляющих собой выбранное пользователем изображение для представления своей страницы, профиля, контакта, аккаунта и прочего при взаимодействии с иными лицами³. Такие картинки не являются интерактивными, и взаимодействие с ними в процессе общения технически невозможно.

В российской правоприменительной практике встречаются примеры описания сущности аватара как реалистичного объемного визуального образа (например, человека) в трехмерной среде виртуальной реальности⁴, графического представления участника онлайн-игры⁵, изображения профиля страницы (аккаунта)⁶. Прикладной характер использования цифровых коммуникаций нашел свое применение в образовательной среде путем создания виртуальных школ (где от имени учащегося действует аватар, чьи действия отождествляются с действиями ученика⁷, а использование VR-технологий позволяет обеспечить взаимодействие с правдоподобными аватарами и объектами, в результате чего мера погружения сводит к минимуму условности цифрового пространства)⁸ и отдельных видах спорта путем использования инновационной технологии физиологического аватара – цифрового двойника спортсмена⁹.

При отсутствии в отечественном законодательстве легальной дефиниции цифрового аватара его определение раскрывается в Модельном законе о цифровых правах государств – участников СНГ как индивидуального цифрового идентификатора личности – набора символов, изображение или иное условное обозначение, позволяющее идентифицировать в информационной системе субъекта, у которого возникают субъективные гражданские права и обязанности при использовании цифрового аватара в информационной системе¹⁰. В ст. 7 данного закона указано о возникновении права без указания его содержания на индивидуальный цифровой идентификатор личности у пользователя информационной системы.

³ См., например, приговор Перовского районного суда г. Москвы от 25.06.2025 по делу № 01-0530/2025; приговор Ленского районного суда Республики Саха (Якутия) от 16.06.2025 по делу № 1-29/2025; приговор Егорьевского городского суда Московской области от 10.04.2025 по делу № 1-72/2025. <https://sudact.ru/>

⁴ Решение Московского УФАС России от 20.06.2023 по делу № 077/06/106-8039/2023. (2023). <https://profas.expert/doc/cshcadj6717>.

⁵ Положение об организации и проведении Всероссийской военно-патриотической игры «Зарница 2.0», утверждено Минпросвещения России, Росмолодежью, Правлением Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение первых», Главным штабом Всероссийского детско-юношеского военно-патриотического общественного движения «ЮНАРМИЯ» 31.01.2025. (2025). КонсультантПлюс. <https://www.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc&base=EXP&n=868761#aJ5LPJVFQ7je2si4>

⁶ Приказ Минпромторга России № 306 от 31.01.2020. (2020). КонсультантПлюс. https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_345162/

⁷ Распоряжение Минпросвещения России № Р-44 от 18.05.2020. (2020). КонсультантПлюс. https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_355762/

⁸ Письмо Минпросвещения России № 08-166 от 01.02.2021. КонсультантПлюс. https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_427000/

⁹ Приказ Минспорта России от 25.12.2020 № 967. КонсультантПлюс. https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_466824/

¹⁰ Модельный закон о цифровых правах. Принят 14.04.2023 в г. Санкт-Петербурге Постановлением 55-12 на 55-м пленарном заседании Межпарламентской Ассамблеи государств – участников СНГ. (2023). <https://cis.minsk.by/>

В нормативных правовых актах зарубежных стран понятие аватара пока не сформировано, а связанные с ним правоотношения регулируются положениями отраслевого законодательства. Однако среди иностранных исследователей данной проблематике также посвящен ряд работ. Так, под аватаром понимается способ обозначения виртуального самопредставления пользователя (Cheong, 2022); форма идентификации личности в цифровом пространстве, соответствующая сходству с «я» в реальной жизни, степени совместного тела и эмоций (воплощенной) и степени отражения идеального «я» (желаемое) (Takano Така, 2022); персонаж виртуального мира, управляемый пользователем (Yi & Xin, 2025); виртуальное воплощение человека (DeVeaux et al., 2023).

В научной мысли предлагаются разные подходы к классификации аватаров. Например, по способу создания предлагается выделять настраиваемые, ненастраиваемые, самопредставляющиеся, нечеловеческие, абстрактные аватары (Денисович, 2024); в зависимости от контекста, среды и цели использования аватары подразделяются на максимально приближенные к реальности и полностью фантазийные (Феклушин, 2025); исходя из уровня идентификации: на полностью идентифицируемые, содержащие паспортные данные субъекта, и не требующие идентификации (например, в онлайн-играх) (Долунц, 2025); по способу моделирования – на двумерные и трехмерные изображения цифровых людей, а по методу управления – на управляемые ИИ и реальным человеком (Ли Яо, 2025).

Безусловно, все из вышеприведенных подходов представляют научный и практический интерес и отражают разные аспекты сущности аватаров, подлежащих учету при формировании понятийного аппарата. Однако с точки зрения защиты интересов пользователей от воздействия на созданных ими аватаров наиболее значимым видится возможность признания в отношении последних имущественных прав.

Необходимость распространения прав собственности на цифровых аватаров с целью профилактики совершения противоправных посягательств среди некоторых ученых рассматривается как наиболее эффективный механизм защиты прав участников цифрового пространства (Беликова, 2021). Ряд авторов, разграничивая традиционные и цифровую формы собственности, отмечают распространение на них законоположений о персональных данных и интеллектуальных правах (Демина, Плахова, 2025).

С другой стороны, исследователями аватар также рассматривается как заместитель субъекта гражданских правоотношений в цифровой среде, способный вступать в отношения и приобретать имущество (Нигматзянова, 2022). Между тем, как нам видится, правомерность совершения таких сделок может быть оспорена в суде. Более того, сам аватар может из субъекта сделки стать самостоятельным товаром (Решетняк, 2021). В любом случае, безотносительно выбранной позиции в рассматриваемой дискуссии, стоит признать, что ее первопричиной является сама структура цифрового пространства, не имеющая единого законодательного регулирования и допускающая разделение между реальной и виртуальной личностью человека (Понкин, 2023).

Применительно к теме настоящего исследования полагаем возможным подразделять цифровые аватары на обладающие экономическим содержанием (возможность стоимостной оценки, выступления объектом гражданского оборота) и не имеющих такового; связанные с личными неимущественными правами лица или существующими автономно от него. Так, цифровой аватар может быть неотделимо связан с личностью человека и служить способом его саморепрезентации. Например, 15 февраля 2023 г. административным судом Магдалены в Колумбии судебный процесс проводился в *Horizon Workrooms* метавселенной *Meta*¹¹, где стороны и судья были представлены цифровыми аватарами¹². Очевидно, что такие аватары экономической ценности не имеют, а для удобства правосудия используются как условные обозначения сторон в судебном разбирательстве. В то же время на практике известны случаи регистрации цифрового аватара в качестве товарного знака. Например, в 2007 г. *Alyssa LaRoche* зарегистрировала в Бюро по патентам и товарным знакам США свой аватар в качестве товарного знака для коммерческого использования по 42-му классу Международной классификации товаров и услуг (МКТУ)¹³. В данном случае оборотоспособность аватара сомнений не вызывает.

¹¹ *Meta* – организация, признанная экстремистской, ее деятельность запрещена на территории Российской Федерации.

¹² Woodford, I. (2023, February 25). Columbia court moves to metaverse to host hearing. Reuters. <https://www.reuters.com/world/americas/colombia-court-moves-metaverse-host-hearing-2023-02-24/>

¹³ «Для: услуг по компьютерному программированию, а именно для создания контента для виртуальных миров и трехмерных платформ» (For: computer programming services, namely, content creation for virtual worlds and three dimensional platforms, in class 42 (U.S. CLS. 100 and 101)). Номер регистрации товарного знака на сайте Бюро по патентам и товарным знакам США 3531683. https://tsdr.uspto.gov/#caseNumber=3531683&caseSearchType=US_APPLICATION&caseType=DEFAULT&searchType=statusSearch

На основании изложенного предлагаем определить цифровой аватар как созданную с использованием инструментов информационной системы виртуальную модель, являющуюся способом идентификации пользователя в конкретном цифровом пространстве и (или) имеющую возможность выступать объектом гражданских прав.

Вопросы правосубъектности цифровых аватаров

Возможность цифровых аватаров являться специфическим продолжением личности человека в виртуальном пространстве породила дискуссии об обладании ими правосубъектностью (Чонг, 2024), поскольку с их использованием пользователь может в том числе приобретать права и обязанности в реальном мире (например, заключить сделку в метавселенной с последующим подписанием ее при помощи смарт-контракта) или стать жертвой преступления (например, развратных действий – ст. 135 УК РФ¹⁴).

К примеру, своим решением от 14.05.2025 Окружной суд Уйджонбу Южной Кореи обязал пользователя социальных сетей заплатить 500 000 вон за оскорбительные высказывания в отношении участников *K-pop*-группы *PLAVE*, представленных виртуальными персонажами (аватарами). Суд определил аватар как виртуальный объект, который реальный пользователь использует для представления себя в цифровом пространстве. «В эпоху метавселенной, где реальный и цифровой миры сливаются, аватар является не просто виртуальным изображением, а средством самовыражения пользователя, идентичности и социального общения, в зависимости от конкретных обстоятельств действия оскорбления в отношении аватара также могут быть оценены как действия, нарушающие внешнюю честь реального пользователя, особенно если личность человека, использующего аватар, раскрыта и аватар доступен для неопределенного круга лиц», – отметил суд¹⁵.

Между тем стоит согласиться с позицией О. И. Чердакова и И. В. Ростовщикова о том, что виртуальная идентичность может быть как продолжением реальной личности пользователя, так и полностью вымышленной (Чердаков, Ростовщиков, 2025). В изученных в рамках настоящего исследования метавселенных обязательных требований об указании реальных персональных данных пользователя при регистрации аккаунта и создании аватара не установлено. В абсолютном большинстве случаев необходимо указать действующий адрес электронной почты пользователя, иногда номер телефона для восстановления пароля, однако нигде нет условия, что указанные сведения должны обязательно принадлежать фактическому участнику метавселенной. Даже при создании антропоморфного аватара пользователем может быть использована внешность иных реально существующих людей.

Кроме того, говорить о наделении аватара правами и обязанностями, на наш взгляд, преждевременно. Свое суждение по данному вопросу в апреле 2023 г. высказал Интернет-суд Ханчжоу (*Hangzhou Internet Court*) при рассмотрении иска *Mofa Information Technology Co. Ltd. (Mofa)* к «Компании Ханчжоу» о взыскании понесенных убытков в связи с незаконным использованием контента с виртуальным цифровым человеком *Ada*, созданным истцом с применением искусственного интеллекта. Суд указал, что алгоритмы работы и способность к обучению виртуальных цифровых людей отражают вмешательство разработчика, в связи с чем они представляют собой лишь инструмент, создаваемый автором, но не обладающий его личностью. Генерируемый искусственным интеллектом контент, в том числе оригинальные виды работ, не принадлежит цифровым аватарам, поскольку за его созданием в конечном итоге всегда стоит человек или компания-разработчик. В связи с этим в рамках существующей правовой системы виртуальные цифровые пользователи не пользуются авторским правом и смежными правами¹⁶. Поскольку искусственный интеллект не вносит творческого вклада в результат своей работы, полученное с его использованием произведение не будет иметь

¹⁴ Согласно п. 17 постановления Пленума Верховного Суда Российской Федерации № 16 от 04.12.2014 (https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_171782/), развратными могут признаваться и такие действия, при которых непосредственный физический контакт с телом потерпевшего лица отсутствовал, включая действия, совершенные с использованием сети Интернет, иных информационно-телекоммуникационных сетей.

¹⁵ Решение Окружного суда Уйджонбу Южной Кореи по делу № 50721 от 14.05.2025. <https://www.scourt.go.kr/portal/dcboard/DcNewsViewAction.work?gubun=44>

¹⁶ Hangzhou Internet Court. *Mofa Information Technology Co. Ltd. («Mofa») v. The «Hangzhou Company»*. https://mp.weixin.qq.com/s/IhvYGLk6_KqXZZliiQkJJA

автора, однако оно может иметь правообладателя в лице разработчика искусственного интеллекта либо лица, им пользующегося (Джендубаева, 2024).

При этом мы солидарны с точкой зрения М. С. Ситникова, отмечающего, что поскольку аватар является цифровым воплощением самого пользователя, то нет никакой потребности в придании аватару отдельной правосубъектности в какой-либо форме (Ситников, 2024). Аналогичной позиции придерживается А. И. Минаева, по мнению которой индивидуальным субъектом права в условиях цифровизации остается человек, а аватары и аккаунты являются лишь формой отражения человека в цифровом пространстве (Минаева, 2021).

В то же время, как отмечает В. В. Архипов, информация, составляющая аватары, может содержать персональные данные, в силу чего применительно к многопользовательским онлайн-играм аватар (персонаж) неотделимо связан с конкретным пользователем, при общении с которым он ассоциируется с реальным человеком, или же аватар может создаваться и развиваться специально для последующей продажи, в силу чего он также может рассматриваться как разновидность виртуальной собственности (Архипов, 2022).

Созданный путем сканирования образа человека цифровой аватар будет содержать персональные данные пользователя, позволяющие его идентифицировать (например, форма головы, тела, лица, ушей, особенности голоса и др.), в связи с чем его следует рассматривать не в качестве оборотоспособного объекта, а как часть личности, существующей в цифровом пространстве. При этом изменение внешних характеристик аватара будет влечь изменение его правового режима на оборотоспособный ввиду утраты им персонифицированности (Ситников, 2025).

В. В. Саркисян и И. В. Федорова предлагают признать права на цифровых аватаров за пользователями, что не исключает возможности получения создателями виртуальных пространств прибыли от иной деятельности (реализация аксессуаров для аватаров, распространение платного контента и т. д.). Однако, несмотря на целесообразность отнесения аватара к объектам гражданских прав (ст. 128 ГК РФ), дуализм его правовой природы, обусловленный, с одной стороны, возможностью являться средством индивидуализации и инструментом реализации правосубъектности его владельца, а с другой – выступать объектом частных интересов субъекта, требует выработки дополнительного нормативного регулирования (Саркисян, Федорова, 2023).

Интересной видится концепция Е. Н. Абрамовой, разделяющей понятия «цифровой образ человека» и «аватар человека» в игровой среде (Абрамова, 2025). В первом случае образ человека формируется при помощи компьютерных устройств путем «сканирования» его антропометрических данных, формирования его поведенческих характеристик и индивидуальных черт (например, при помощи искусственного интеллекта). Такой объект нельзя рассматривать в качестве результата интеллектуальной деятельности, однако у лица сохраняется личное неимущественное право на использование своего образа в информационном пространстве. Во втором случае аватар человека квалифицируется как часть произведения (его персонаж), результат виртуального самовыражения человека, а также субъект правоотношений в цифровой среде.

Показательным в этом отношении является судебное разбирательство по обвинению Габриэля Пола Оркасита в убийстве Кристофера Пелки. Перед вынесением 1 мая 2025 г. Верховным судом округа Марикопа США обвинительного приговора родственниками жертвы преступления в суде было продемонстрировано видео с цифровым аватаром убитого, воссозданным с помощью искусственного интеллекта, использующего его изображение и голосовой профиль, в которой он обратился со словами прощения к своему убийце¹⁷. Несмотря на то, что видео не имело никакого доказательственного значения, тем не менее данный случай получил широкое освещение в средствах массовой информации и породил виток дискуссий относительно юридической обоснованности выражения позиции потерпевшей стороны с помощью компьютерных технологий¹⁸.

Также заслуживает внимания аргументация Д. С. Четвергова, рассматривающего аватар в узком значении как виртуальную личность, представленную в метавселенной, в широком – как аккаунт, т. е. совокупность данных о пользователе информационной системы, позволяющих аутентифицировать его и обеспечить доступ к персональной информации и системным характеристикам. По мнению автора, аватар в узком смысле содержит признаки результатов интеллектуальной деятельности самого пользователя, а также может рас-

¹⁷ Advisory committee on evidence rules. (2025, November 5). https://www.uscourts.gov/sites/default/files/document/2025-11_evidence_rules_committee_agenda_book_final.pdf

¹⁸ AI Video Pushes Boundaries Of Victim Impact Statements. <https://www.law360.com/articles/2340191/ai-video-pushes-boundaries-of-victim-impact-statements>

смаиваться как носитель персональных данных, т. е. связан с личными неимущественными правами лица. Указанные факторы позволяют допустить аватар к гражданскому обороту и в то же время предоставляют лицу возможность защищать права на свой аватар как личное неимущественное право (Четвергов, 2023).

Так, например, апелляционным судом штата Нью-Йорк отклонена апелляционная жалоба американской актрисы к компании – разработчику серии компьютерных игр *GTA Take-Two Interactive Software Inc*, по мнению истицы, незаконно использовавшей ее образ при создании одного из персонажей игры¹⁹. Как установлено судом, понятием «аватар» охватывается художественное воспроизведение отдельных черт человека до степени узнаваемости сходства. В отличие от фотографического изображения, цифровой аватар может нарушать права лица при коммерческом использовании его образа в случае, если он содержит идентифицирующие физические характеристики конкретного человека. Общий же собирательный образ, как в рассматриваемом примере «женщины двадцати с чем-то» не повлек нарушений каких-либо прав истицы. По таким же доводам отклонена аналогичная жалоба истца *Karen Gravano* к этой же компании²⁰.

С учетом изложенного, на наш взгляд, в императивной форме рассматривать все аватары с точки зрения личных неимущественных прав невозможно, поскольку, во-первых, текущий этап технологического развития не позволяет с полной достоверностью воспроизводить индивидуальные особенности человека, во-вторых, ввиду возможности анонимизации как аккаунтов, так и самих аватаров, придания им характерных черт иных людей, в-третьих, из-за возможности создания одним лицом множества аватаров в метавселенной, изменения их свойств (Филипова, 2023), а также отсутствия установленной законом обязанности для всех платформ и пользователей по указанию своих достоверных персональных данных, это же касается и информационных посредников²¹ (например, услуги интернет-провайдера предоставляются по официальному договору с указанием паспортных данных клиента одному лицу, доступом к сети Интернет пользуется второе лицо, а аккаунт в метавселенной создается с указанием персональных данных третьего лица).

Оборотоспособность цифровых аватаров

В научной среде цифровые аватары рассматриваются в первую очередь с точки зрения наличия у них имущественной составляющей, выраженной в принадлежности пользовательского контента, составляющего аватар, к результатам интеллектуальной деятельности пользователя, а использование аватара обладает признаками отношений по использованию метавселенной как программы для ЭВМ (Четвергов, 2023).

Именно как компьютерные программы российскими судами рассматриваются онлайн-игры²², которые, на наш взгляд, применительно к метавселенным можно соотносить в значении «частного и общего».

Использование игры как совокупности данных, команд и порождаемых ею аудиовизуальных отображений (далее – данные и команды), включая платный и бесплатный контент, осуществляется в рамках лицензионного соглашения, по которому лицензиар предоставляет лицензиату право использования результата интеллектуальной деятельности или средства индивидуализации в оговоренных договором пределах (ст. 1235, 1286 ГК РФ)²³. Таким образом, покупая данные и команды, пользователь приобретает право пользования ими, а не права собственности²⁴.

¹⁹ State of New York Court of Appeals. № 24. Lindsay Lohan, Appellant, v. Take-Two Interactive Software, Inc., et al., Respondents. <https://www.nycourts.gov/ctapps/Decisions/2018/Mar18/24opn18-Decision.pdf>

²⁰ State of New York Court of Appeals. № 23. Karen Gravano, Appellant, v. Take-Two Interactive Software, Inc., et al., Respondents. Режим доступа URL: <https://www.nycourts.gov/ctapps/Decisions/2018/Mar18/23mem18-Decision.pdf>

²¹ Это же характерно и для социальных сетей. См., например, апелляционное определение Московского городского суда № 33-53329/2023 (УИД 77RS0023-02-2021-014605-21) от 20.12.2023. (2023). КонсультантПлюс. <https://www.consultant.ru/search/?q=апелляционное+определение+Московского+городского+суда+№+33-53329%2F2023+%28УИД+77RS0023-02-2021-014605-21%29+от+20.12.2023>

²² См., например, апелляционные определения Первого апелляционного суда общей юрисдикции от 28.06.2023 по делу № 66-1812/2023, от 22.01.2025 по делу № 66-121/2025, от 27.08.2025 по делу № 66-1578/2025. КонсультантПлюс.

²³ Письмо ФНС России № СД-4-3/988@ от 23.01.2017. КонсультантПлюс. <https://www.consultant.ru/search/?q=Письмо+ФНС+России+№+СД-4-3%2F988%40+от+23.01.2017>

²⁴ Определение Второго кассационного суда общей юрисдикции от 25.04.2023 по делу № Г-6141/2023(88-9206/2023). <https://xn--90afdbaav0bd1afy6eub5d.xn--p1ai/74416605?ysclid=md60593a8x580326182>

Поскольку исключительное право на объекты интеллектуальной деятельности не имеет овеществленной формы, то лишить пользователя его авторских прав в отношении аватара или отдельных составляющих его элементов невозможно. По этой же причине в отношении цифрового аватара не применимы вещно-правовые способы защиты права (Фатхи, 2022).

К примеру, при рассмотрении коллективного иска пользователей метавселенной *Second Life* к владельцу платформы *Linden Research* было установлено, что при взаимодействии в данном виртуальном мире его участники создают персонажей, называемых аватарами, чтобы представлять себя и взаимодействовать с другими аватарами, в том числе при совершении сделок с виртуальными предметами (одеждой, автомобилями, домами и т. д.) и землей. В апреле 2010 г. истцы Карл Эванс, Дональд Спенсер, Валери Спенсер и Синди Картер указали, что после приобретения ими виртуальной земли в *Second Life* их аккаунты были в одностороннем порядке прекращены или приостановлены *Linden Research* без предоставления какой-либо компенсации. На судебном разбирательстве представитель компании утверждал, что виртуальная земля не является личной собственностью пользователей, однако в отношении нее сохраняются авторские права ее создателей на произведение. В результате спор между сторонами урегулирован мировым соглашением с выплатой истцам денежной компенсации²⁵.

Также важно отметить, что цифровые аватары в метавселенных не существуют сами по себе, а подчиняются правилам использования информационной системы, устанавливающей пределы прав пользователя на цифровые объекты виртуального мира и компании – разработчика (держателя) платформы. Создавая цифровой аватар, пользователь первоначально регистрирует на платформе аккаунт с указанием персональных данных (например, адреса электронной почты, даты рождения, страны происхождения и т. д.). К аккаунту также привязываются данные криптокошелька, при помощи которого совершаются сделки с цифровыми объектами, в том числе по купле-продаже цифровых аватаров, их отдельных элементов (аксессуаров одежды, внешнего облика, жестов, эмоций, черт лица и т. д.). Таким образом, аккаунт представляет собой запись в информационной системе, через которую лицо получает доступ в метавселенную (Ермаков, 2025).

В метавселенных цифровой аватар создается с использованием предоставляемого платформой инструментария и рассматривается как часть пользовательского контента. Вопрос о принадлежности последнего регулируется пользовательским соглашением, и в большинстве случаев разрешается путем принудительного лицензирования, в соответствии с которым создавший контент пользователь сохраняет любые права интеллектуальной собственности на свои творения, но предоставляет платформе лицензию на использование этого контента (Драгунова, 2025).

Например, в *TCG World* пользователи сохраняют право собственности на оригинальный контент, однако предоставляют платформе постоянную, всемирную, неэксклюзивную, сублицензируемую и передаваемую лицензию на использование, воспроизведение, модификацию, отображение и распространение контента²⁶. Аватары в метавселенной классифицируются как цифровые коллекционные предметы, право собственности на которые определяется записью в блокчейн-реестре.

В метавселенной *Decentraland* права собственности и интеллектуальной собственности на пользовательский контент принадлежат создавшим его пользователям, при этом создатель контента может устанавливать собственные условия и лицензии на доступ к указанному контенту²⁷. Аналогичные условия прописаны в пользовательских соглашениях метавселенных *Roblox*²⁸, *Spatial*²⁹, *Zepeto*³⁰. При этом в последней аватар

²⁵ EVANS et al v. LINDEN RESEARCH, INC. No. C-11-01078 DMR. <https://docs.justia.com/cases/federal/district-courts/california/candce/4:2011cv01078/243627/128>

²⁶ Tcg world. Terms of use. <https://tcg.world/terms-and-conditions>

²⁷ Decentraland. Terms of Use. <https://decentraland.org./terms/#12-proprietary-rights>

²⁸ Roblox Terms of Use. <https://en.help.roblox.com/hc/en-us/articles/115004647846-Roblox-Terms-of-Use>. С 03.12.2025 Roblox по решению Роскомнадзора заблокирован в России в связи с распространением экстремистских материалов и создания предпосылок для совершения противоправных действий в отношении несовершеннолетних. <https://www.rbc.ru/society/03/12/2025/693044979a794717e9e76354>

²⁹ Terms of Use – License to Spatial Software. <https://www.spatial.io/terms>

³⁰ Zepeto IP User Generated Content (UGC) Usage Guidelines. <https://support.zepeto.me/hc/en-us/articles/4414701429145-ZEPETO-IP-User-Generated-Content-UGC-Usage-Guidelines>

пользователя представлен в виде его трехмерной модели, сгенерированной на основе фотографии или видео, что позволяет сделать его похожим на реального человека.

В метавселенных аватар может создаваться как исключительно с использованием предоставленного держателем платформы инструментария, так и с применением разработанных пользователем и загружаемых в информационную систему объектов. При этом отчуждаться могут как сами цифровые товары, так и аккаунты пользователей вместе со всеми «записанными» на них цифровыми объектами.

Говоря об оборотоспособности аватара, следует упомянуть поднятый теоретиком метавселенных Мэтью Боллом вопрос относительно того, является ли аватар цельным 3D-изображением человека в одежде или же он состоит из отдельных частей (тела и одежды), сколько предметов одежды может быть надето на аватара, является ли голова аватара цельным объектом или состоит из десятков подэлементов (ресниц, носа, глаз и т. д.) (Болл, 2023).

Например, в *Decentraland* аватары продаются на торговых площадках за цифровую валюту, где можно приобрести как аватар целиком, так и отдельные его элементы (одежду, эмоции, черты лица и т. д.)³¹.

В связи с этим интересным с правоприменительной точки зрения представляется судебное разбирательство по иску Джеймса Хайдена к разработчику серии компьютерных игр *NBA – 2K* о защите авторских прав. Истец утверждал о незаконном использовании ответчиком созданных им татуировок, нанесенных на тела реальных баскетболистов, цифровые аватары которых использовались в компьютерной игре. Как следует из текста судебного акта, игроки *NBA* представили компании-разработчику лицензию на право использования своих образов, включая татуировки, которые являются неотъемлемой частью их личности³². В процессе нанесения тату каких-либо ограничений в их демонстрации автором произведения не подразумевалось. В итоге судом в удовлетворении иска было отказано.

Для того чтобы цифровой объект стал оборотоспособным, на него выпускается *NFT* (невзаимозаменяемый токен), содержащий запись в блокчейне о конкретном собственнике такого предмета (Belk et al., 2022). Условия отчуждения цифровых объектов, объем передаваемых прав покупателя определяются смарт-контрактами. С целью коммерциализации своего образа лицами могут выпускаться *NFT*-аватары со своим изображением, а также *NFT*, изображающие пользователя, к примеру, в качестве аватаров видеоигр для внутриигрового использования (Бобек, 2025).

При этом, как отмечают А. П. Рабец и К. Д. Найденов, *NFT* может отчуждаться от его создателя через совершение сделок, однако сами невзаимозаменяемые токены не влекут возникновения интеллектуальных прав (Рабец, Найденов, 2023). А. В. Ягубян указывает, что приобретение *NFT* не влечет автоматическое владение авторскими правами на связанные цифровые объекты, за исключением их приобретения в рамках лицензионного договора. В связи с этим возможность любого лица по созданию невзаимозаменяемого токена на изображения, которыми оно не владеет, позволяет без разрешения автора произведения превращать искусство в товар, тем самым нарушая права автора (Ягубян, 2022).

В зарубежной литературе также распространено мнение, что покупатели *NFT* не получают какие-либо исключительные права на основные произведения. Покупатель *NFT* приобретает подразумеваемую неисключительную лицензию на отображение соответствующих медиафайлов в своем токен-кошельке только в личных целях, но не владеет основными авторскими правами на контент, с которым связан *NFT*, или правом на отображение этих медиафайлов в сторонних продуктах, на веб-сайтах или платформах³³.

Стоит отметить, что в России постепенно формируется практика рассмотрения споров, касаемых определения правовой природы *NFT*, которая в основном связана с регистрацией товарных знаков на цифровые товары.

³¹ The Decentraland shop. https://decentraland.org/marketplace/browse?assetType=item§ion=wearables_mouth&vendor=decentraland&page=1&sortBy=newest&status=on_sale

³² Hayden v. 2K Games, Inc. et al. Case № 1:2017cv02635. <https://www.copyright.gov/tulings-filings/411/ECF>

³³ К примеру, разработанный оператором платформы *NBA Top Shot* «Dapper Labs» шаблон лицензии *NFT* отличает невзаимозаменяемый токен от «искусства», связанного с *NFT* (лежащего в основе изображения, музыки, звука или их комбинации). Лицензия разъясняет, что покупатель *NFT* получает личную лицензию на использование и демонстрацию произведений искусства, связанных с *NFT*, а также коммерческую лицензию на производство товаров, отображающих это искусство, связанное с *NFT*, лицензию с ограничением валового дохода в размере 100 000 долларов США в год. Ghaith Mahmood, *NFTs: What Are You Buying and What Do You Actually Own?* (The Fashion Law, 2021). <https://www.thefashionlaw.com/nfts-what-are-you-buying-and-what-do-you-actually-own>

К примеру, в решении от 15.07.2022 суд истолковал *NFT* токен как уникальный цифровой объект, олицетворяющий нечто, имеющее ценность, – персонажа в игре, изображение, доменное имя, твит, аудиозапись³⁴.

Таким образом, невзаимозаменяемые токены не являются объектами интеллектуальной собственности, а представляют лишь форму закрепления прав правообладателя.

Вопросы уголовно-правовой охраны цифровых аватаров

Как показывает вышеприведенный анализ, при определении возможности цифрового аватара являться предметом преступлений необходимо учитывать как правила информационной системы, так и наличие у него признаков объектов интеллектуальной собственности. В зависимости от указанных обстоятельств незаконное использование цифрового аватара и отдельных его элементов можно квалифицировать по ст. 146 (если аватар содержит объекты авторских прав) и 180 УК РФ (в случае, когда аватар или цифровой объект является товарным знаком или средством индивидуализации товаров, работ, услуг)³⁵.

Учитывая, что цифровой аватар вне аккаунта пользователя существовать не может, неправомерный доступ к охраняемой законом компьютерной информации, его составляющей, подлежит квалификации по статьям гл. 28 УК РФ. К примеру, взлом аккаунта пользователя с целью использования привязанного к нему цифрового аватара подлежит квалификации по ч. 1 ст. 272 УК РФ³⁶ и по ч. 2 ст. 272 УК РФ при наличии крупного ущерба или корыстной заинтересованности³⁷.

В случае если аккаунт содержит полученную при взаимодействии в метавселенной с использованием цифрового аватара конфиденциальную информацию о частной жизни лица, незаконные действия по нарушению соответствующих прав пользователя будут квалифицированы по ст. 137 и (или) 138 УК РФ и в случае неправомерного доступа к данным аккаунта – по совокупности по ст. 272 УК РФ³⁸.

Наиболее дискуссионным остается вопрос признания цифрового аватара предметом преступлений против собственности. Очевидно, что отсутствие у аватара овеществленной формы по аналогии с цифровыми правами и цифровой валютой не может служить основанием для отказа в рассмотрении его в качестве предмета хищения. В науке и на практике сложилось понимание относительно придания физическому признаку предмета имущественных преступлений статуса факультативного, поэтому более подробно останавливаться на его описании не будем.

Определенно можно говорить о наличии у аватара юридического признака предмета хищения, поскольку сведения о его правообладателе содержатся в виде записи в распределенном реестре, а также аккаунте пользователя.

Однако не так очевидно экономическое содержание цифрового аватара. Как уже было отмечено, в зависимости от целей и функционала информационной системы аватары торгуются на биржевых платформах за криптовалюту, их стоимость определяется рыночным спросом³⁹. В то же время аватар может и вовсе не представлять какой-либо ценности в денежном эквиваленте. Например, в 2024 г. по случаю 300-летия Иммануила Канта в Балтийском федеральном университете был создан цифровой аватар немецкого философа, «общение»

³⁴ Решение Арбитражного суда города Москвы от 15.07.2022 по делу № А40-56943/22-15-403. https://kad.arbitr.ru/Document/Pdf/e56c7eeb-b4c4-4228-b67a-74d03cddde85/e97e1f38-9a08-4a98-841b-bb2d98d9c246/A40-56943-2022_20220715_Reshenija_i_postanovlenija.pdf?isAddStamp=True

³⁵ См., например, приговор Хорошевского районного суда г. Москвы от 17.06.2014 по делу № 1-260/14. <https://actofact.ru/case-77RS0031-1-260-2014-2014-04-22-2-0/?ysclid=mcwwbqxncs946409859>

³⁶ См., например, приговор Далматовского районного суда Курганской области от 19.04.2020 по делу № 1-40/2020. https://dalmatovsky--krg.sudrf.ru/modules.php?name=sud_delo&srv_num=1&name_op=doc&number=147979778&delo_id=1540006&new=0&text_number=1

³⁷ См., например, приговор Индустриального суда г. Ижевска Удмуртской Республики от 05.07.2021 по делу № 1-481/2021. https://industrialnyu--udm.sudrf.ru/modules.php?name=sud_delo&name_op=doc&number=169581278&delo_id=1540006&new=&text_number=1&srv_num=1

³⁸ См., например, приговор Бугурусланского районного суда Оренбургской области от 18.07.2019 по делу № 1 [1]-149/2019. https://buguruslansky--orb.sudrf.ru/modules.php?name=sud_delo&name_op=doc&number=23698634&delo_id=1540006&new=&text_number=1&srv_num=1

³⁹ Arismendy Mengual, L. (2024). Legal Status for Avatars in the Metaverse from a Private Law Perspective. InDret, 2, 102–135. <https://doi.org/10.31009/indret.2024.i2.03>

с которым осуществлялось при помощи аватара студента Института физики и химии МГУ имени Н. П. Огарева (Родионов и др., 2025). Сомнительно, что в описанном примере аватар будет поддаваться стоимостной оценке.

Сравнивая невзаимозаменяемые токены с цифровой валютой, можно отметить сложившуюся практику проведения экспертизы стоимости последней на основании данных торговой биржи, в том числе о стоимости криптовалюты в момент обналичивания (Виноградова, 2024). На их схожесть также обратил внимание суд по интеллектуальным правам в своем решении от 21.08.2025, придя к выводу, что виртуальные товары для использования в виртуальных средах, включая одежду, обувь, головные уборы для ношения в виртуальных мирах, относятся к виртуальной одежде, а невзаимозаменяемые токены (*NFT*) – к видам цифровых сертификатов или финансовых инструментов, аналогам акций на фондовой бирже в мире криптовалют, имеющих цифровую форму (т. е. без материального носителя) и являющиеся записью в блокчейне, которая подтверждает право на активы⁴⁰.

В основу обвинительного приговора судом берутся также сведения о рублевом эквиваленте криптовалюты, представляемые биржей, без проведения дополнительных экспертных исследований⁴¹. При этом предоставляемые сторонами справки о стоимости произведенных в результате майнинга цифровых активов допустимыми доказательствами не признаются, в том числе ввиду отсутствия объективности данных в сравнении со стоимостью различных криптовалют⁴².

В отличие от криптовалюты устоявшихся и апробированных судебной практикой методик проведения экспертной оценки стоимости *NFT* не имеется. Экспертные учреждения в качестве объектов исследований экономической экспертизы⁴³ для ответа на вопрос о стоимости цифровых активов на определенную дату выделяют данные блокчейна, историю владения *NFT*, условия смарт-контрактов⁴⁴. Однако каким образом будет определяться цена вновь созданного цифрового аватара, ранее не являвшегося предметом торгов, и не созданного именитым автором, представить достаточно сложно.

Затруднительным также представляется описание объективной стороны преступлений, связанных с изъятием и обращением цифрового аватара в пользу виновного. Если криптовалюта однозначно признается законодателем имуществом⁴⁵ и в связи с этим может являться предметом корыстных преступлений против собственности⁴⁶, то правовое положение цифрового аватара в системе объектов гражданских прав не определено.

⁴⁰ Решение Суда по интеллектуальным правам от 21.08.2025 по делу № СИП-72/2025.

⁴¹ Приговор Раменского городского суда Московской области от 25.05.2023 по делу № 1-195/2023.

⁴² Постановление Арбитражного суда Поволжского округа от 08.10.2021 № Ф06-9272/2021 по делу № А57-15876/2020.

⁴³ Криптовалюта и многослойные транзакции: о методике экспертизы цифровых активов. (2025, 15 августа). Российское агентство правовой и судебной информации. https://rapsinews.ru/digital_law_publication/20250815/311083989.html

⁴⁴ АНО «Судебный Эксперт». Экспертиза криптовалютных операций и блокчейн-активов. <https://sudexpa.ru/expertises/ekspertiza-kriptoaliutnykh-operacii-i-blokchein-aktivov/?ysclid=mgejscegz62398935>

⁴⁵ См., например, Налоговый кодекс Российской Федерации. Ст. 38. Ч. 2. КонсультантПлюс. https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_19671/de41531cd3f46a7c13a3741494f3b3c0569e3aa3/; О несостоятельности (банкротстве). № 127-ФЗ от 26.10.2002. (2002). Ст. 2. КонсультантПлюс. https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_39331/8764f1ea3b4838d75bea542a4b17522b6649f35d/; О противодействии коррупции. № 273-ФЗ от 25.12.2008. (2008). Ст. 8. Ч. 10. КонсультантПлюс. https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_82959/0df55120032a62dbb9f5793d06448e4132c1ac0e/; О противодействии легализации (отмыванию) доходов, полученных преступным путем, и финансированию терроризма. № 115-ФЗ от 07.08.2001. (2001). Ст. 3. КонсультантПлюс. https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_32834/7f756f0b351492331efccfd82ac5f928dcf7bbea/; Об исполнительном производстве. № 229-ФЗ от 02.10.2007. (2007). Ст. 68. Ч. 4. КонсультантПлюс. https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_71450/b1c937f814c5d8be228c855d9a311ae156fa0dd6/

⁴⁶ Например, ст. 158 УК РФ – приговор Октябрьского районного суда г. Ижевска Удмуртской Республики от 26.11.2024 по делу № 1-318/2024. https://oktyabrskiy--udm.sudrf.ru/modules.php?name=sud_delo&srv_num=1&name_op=doc&number=301059748&delo_id=1540006&new=0&text_number=1; ст. 159 УК РФ – приговор Красногорского городского суда от 04.07.2025 по делу № 1-298/2025. https://krasnogorsk--mo.sudrf.ru/modules.php?name=sud_delo&srv_num=1&name_op=doc&number=1003809394&delo_id=1540006&new=0&text_number=1; ст. 161 УК РФ – приговор Октябрьского районного суда г. Саранска (Республика Мордовия) от 14.07.2025 по делу № 1-122/2025. <https://sudact.ru/>; ст. 162 УК РФ – приговор Советского районного суда г. Рязани от 24.10.2025 по делу № 1-227/2025. https://sovetsky--riz.sudrf.ru/modules.php?name=sud_delo&srv_num=1&name_op=case&case_id=165406125&case_uid=4e5d8ea9-969b-4177-b142-1a1742fa9db4&delo_id=1540006; по совокупности преступлений ст. 159.6, 174.1, 273 УК РФ – приговор Дорогомилевского районного суда от 10.04.2024 по делу № 01-0034/2024. <https://mos-gorsud.ru/rs/dorogomilovskij/services/cases/criminal/details/ed7d1070-15be-11ee-83a4-dd578ea8399e?hearingRangeDateFrom=10.04.2024&hearingRangeDateTo=10.04.2024&formType=fullForm>

В отличие от вещных предметов хищения идеальная по своему содержанию форма цифрового аватара даже при обеспечении к нему доступа через взлом аккаунта позволяет пользователю восстановить к нему доступ путем обращения в службу поддержки платформы⁴⁷. Сведения об аватаре как компьютерной информации находятся в информационной системе и из обладания пользователя не выбывают, ограничивается лишь его доступ к использованию данного объекта. По этой причине действия преступников по переводу, например, внутриигровых предметов на свой аккаунт квалифицируются по ч. 2 ст. 272 УК РФ (из корыстной заинтересованности) без совокупности с преступлениями против собственности⁴⁸.

В то же время остается открытым вопрос о возможности хищения *NFT*, созданного в отношении цифрового аватара. Как уже было отмечено ранее, на практике распространены случаи кражи, грабежа, разбоя, вымогательства, предметом которых выступает цифровая валюта, при этом дополнительной квалификации действия по ее противоправному изъятию по ст. 272 УК РФ не требуют. Сравнивая данные виды токенов, можно заметить, механизм совершения преступлений в отношении них весьма схож, однако учитывая правовую природу *NFT*, представляющую, по сути, право доступа к контенту, преступного воздействия на удостоверяемый токеном цифровой аватар не происходит, хоть и потерпевший лишается к нему доступа. В зарубежных странах встречаются примеры признания *NFT* имуществом⁴⁹ и объектами права собственности⁵⁰ в связи с их уникальностью, возможностью продажи, наличием обладателя. Однако, как справедливо отмечает П. С. Яни, Пленум Верховного Суда Российской Федерации в своих разъяснениях придает безналичным и электронным денежным средствам статус квазивещей, указывая на их возможность «изъять со счета» со ссылкой на ст. 128 ГК РФ, отделяющей имущество, включая имущественные права, от результатов интеллектуальной деятельности, для признания которых предметом хищения надо либо признать их квазивещью, либо еще больше отойти от определения предмета хищения как вещи (Яни, 2024).

Кроме того, не исключается возможность выбытия цифрового аватара из законного пользования потерпевшего путем его обмена на цифровой аватар, предлагаемый злоумышленником под видом оригинального товара. Поскольку правилами использования метавселенных предусмотрен отказ держателей платформы от ответственности за нарушение пользователями авторских и смежных прав, незаконное использование средств индивидуализации товаров, то, к примеру, после передачи потерпевшей стороной под влиянием обмана *NFT* на цифровой аватар преступнику в обмен на предлагаемый им *NFT* на цифровой аватар, являющийся чужой интеллектуальной собственностью, пусть даже и в рамках иной информационной системы, доступ к «контрафактному» цифровому объекту может быть ограничен по запросу правообладателя. Поскольку сведения о переходе прав пользования цифровым объектом фиксируются в распределенном реестре, то, вероятнее всего, после обращения пользователя в службу поддержки доступ к его цифровому аватару будет восстановлен (если только он не перепродан третьему лицу, являющемуся добросовестным приобретателем).

Однако неоднозначным видится разрешение вопроса квалификации действий преступника. В зависимости от предмета преступления, причиненного ущерба они могут быть квалифицированы по нормам ст. 146 и 180 УК РФ. При этом под статьи главы 28 УК РФ данные действия не подпадают, поскольку неправомерного доступа к компьютерной информации пользователя не происходит. Полагаем, что в данном случае деяния злоумышленника можно квалифицировать как мошенничество, несмотря на то, что аватар из обладания потерпевшего не выбывает, так как запись о нем, как и сам электронный файл, остаются в блокчейне и в па-

⁴⁷ К примеру, при рассмотрении уголовного дела по факту взлома аккаунта в онлайн-игре установлено, что в связи с неправомерным доступом к компьютерной информации потерпевший обратился в техническую службу поддержки, специалисты которой перевели имеющуюся на прежнем аккаунте информацию на его новый аккаунт, вернув при этом качества и способности его игрового персонажа, которые были до взлома его аккаунта. Апелляционное постановление Нижегородского областного суда № 22-1216/2018 от 21.03.2018. https://oblsud--nnov.sudrf.ru/modules.php?name=sud_delo&srv_num=2&name_op=doc&number=1450574&delo_id=4&new=4&text_number=1

⁴⁸ См., например, приговор мирового судьи судебного участка № 213 Раменского судебного района Московской области от 02.06.2014 по делу № 1-20/2014. https://213.mo.msudrf.ru/modules.php?name=sud_delo&u1_case__CASE_NUMBERSS=1-20%2F2014&delo_id=1540006&op=sf

⁴⁹ «They are given a modest value in these proceedings of about £4,000, give or take». Case No. CL-2022-000110. <https://www.pojaghi.com/wp-content/uploads/2022/12/Osbourne-v-1-Persons-Unknown-and-2-Ozone-Networks-Inc-trading-as-Opensea-2022-EWHC-1021.pdf>

⁵⁰ Janesh s/o Rajkumar v Unknown Person («CHEFPIERRE»). General Division of the High Court – Originating Claim No 41 of 2022 (Summons No 1800 of 2022) Lee Sei Kin J13 May 2022. https://www.elitigation.sg/gd/s/2022_SGHC_264

мяти компьютерных устройств, составляющих метавселенную. Помимо этого, при квалификации действий преступника следует учитывать условия лицензионного соглашения между пользователем и разработчиком метавселенной, правила ее использования, которые могут запрещать передачу прав учетных записей аккаунта или продажу за реальные денежные средства цифровых аватаров.

Между тем наличие у аватара экономического признака предмета хищения и объективной стороны мошенничества в вышеописанной ситуации, на наш взгляд, требуют отдельного законодательного регулирования, устанавливающего статус аватаров, аккаунтов пользователей и виртуальных предметов.

В процессе поиска нормативного разрешения обозначенных проблем стоит обратить внимание на опыт зарубежных государств.

Так, например, Законом штата Калифорния на цифровые магазины с 1 января 2025 г. возложена обязанность сообщать покупателям, что они приобретают не сам виртуальный контент, а лицензию на его использование. При этом доступ к цифровому товару может быть односторонне аннулирован продавцом, если он больше не обладает правом на цифровой товар⁵¹.

Другой подход применило Министерство юстиции Тайваня, признавшее своим постановлением от 23.11.2011 статус движимого имущества за объектами виртуальной реальности и внесшее в Уголовный кодекс Китайской Республики (Тайвань) поправки, предусматривающие ответственность за кражу и мошенничество виртуальной собственности (Федоров и др., 2025).

Полагаем, что законодательное уточнение статуса цифровых объектов в целом и цифровых аватаров в частности будет способствовать установлению в отношении них режима правовой определенности и вовлечению в легальный экономический оборот.

Заключение

Таким образом, проведенное исследование, по нашему мнению, показывает, что традиционные правовые модели нуждаются в адаптации с учетом уникальных особенностей виртуальных миров и их динамичной природы⁵². Выбор законодательного подхода к регулированию общественных отношений в метавселенных требует тщательного анализа правового положения цифровых аватаров, учитывающего баланс частных и публичных интересов, обеспечивающих адекватную защиту прав заинтересованных сторон, в том числе уголовно-правовыми средствами.

При определении правового положения цифровых аватаров необходимо исходить из наличия у них экономического содержания, возможности содержания персональных данных лица, нарушения принадлежащих ему личных неимущественных прав, в том числе связанных с защитой тайны личной жизни и исключительных прав.

Реализация технологии *NFT*, служащей формой удостоверения прав пользователя на цифровой объект, с одной стороны, облегчает идентификацию законного владельца такого актива. В то же время «дуалистичность» правовой природы *NFT*, предполагающая разделение «права на запись» и удостоверяемых токенами объектов, требует поиска адекватного нормативного ответа на возникающие вопросы при определении их положения в системе объектов гражданских прав и предметов преступных посягательств.

Неоднородность правил использования информационных систем и условий смарт-контрактов затрудняет выработку универсального механизма правового регулирования правоотношений в виртуальной среде. Однако представляется, что придание цифровым аватарам и *NFT* статуса иного имущества на текущем этапе будет способствовать наиболее справедливому разрешению споров между их правообладателями.

При этом распространение на цифровых аватаров положений Закона об интеллектуальной собственности определяет возможность квалификации его незаконного использования по ст. 146 и 180 УК РФ; а электронная форма представления – рассматривать неправомерный доступ к нему как компьютерной информации по статьям гл. 28 УК РФ.

⁵¹ Assembly Bill No. 2426. CHAPTER 513. Approved by Governor September 24, 2024. Filed with Secretary of State September 24, 2024. https://leginfo.legislature.ca.gov/faces/billTextClient.xhtml?bill_id=202320240AB2426

⁵² Lastowka, G. Virtual Justice: The New Laws Of Online Worlds. <https://archive.org/details/virtualjustice>

В случае же нарушения неприкосновенности частной жизни лица или его прав на тайну переписки и иных сообщений деяния должны быть квалифицированы по ст. 137 и (или) 138 УК РФ.

Однако отсутствие четко определенного места цифрового аватара в системе объектов гражданских прав затрудняет квалификацию совершаемых противоправных деяний по нормам статей гл. 21 УК РФ.

При этом мы полагаем, что на данном этапе нет необходимости и в излишнем «нагромождении» Уголовного кодекса Российской Федерации отдельными составами «цифровых преступлений». На наш взгляд, достаточно уточнить предмет преступных посягательств гл. 21 УК РФ в профильных разъяснениях Пленума Верховного Суда Российской Федерации, расширив его толкование, как это было сделано на практике с цифровой валютой и бездокументарными ценными бумагами.

Список литературы

Абрамова, Е. Н. (2025). Место цифрового образа человека в системе объектов гражданских прав. *Вестник Санкт-Петербургского университета МВД России*, 2(106), 110–117. EDN: FRWZIQ. DOI: 10.35750/2071-8284-2025-2-110-117

Архипов, В. В. (2022). Персонажи (аватары) в многопользовательских компьютерных играх: вопросы правовой квалификации в свете междисциплинарных исследований. *Закон*, 3. 58–74. EDN: LNQRTJ. DOI: 10.37239/0869-4400-2022-18-3-58-74

Беликова, К. М. (2021). Теоретические и практические аспекты правовой квалификации виртуальной собственности в России и за рубежом. *Юридические исследования*, 7. EDN: TFXJKL. DOI: 10.25136/2409-7136.2021.7.35869

Бобек, Х. (2025). Создавать или не создавать: NFT и право на публичность. *Russian Journal of Economics and Law*, 19(1), 141–174. EDN: XFTNAV. DOI: 10.21202/2782-2923.2025.1.141-174

Болл, М. (2023). *Метавселенная: Как она меняет наш мир* (пер. с англ.). Москва: Альпина Паблишер.

Виноградова, М. М. (2024). Возможности судебной экономической экспертизы при расследовании преступлений, связанных с оборотом криптовалюты. *Российский следователь*, 8, 2–5. EDN: FTAVTJ. DOI: 10.18572/1812-3783-2024-8-2-5

Демина, И. А., Плахова, Е. С. (2025). Общая характеристика и особенности цифровой собственности. *Право и государство: теория и практика*, 8, 645–648. EDN: KTRZSC

Денисович, В. В. (2024). Аватары человека в условиях цифровой трансформации. *Вестник Прикамского социального института*, 3(99), 62–65. EDN: YSFXBS

Джэндубаева, С. А. (2024). Искусственный интеллект и метавселенные: правовое регулирование и перспективы интеграции. *Проблемы экономики и юридической практики*, 20(3), 100–108. EDN: XJYLLDR

Долунц, В. С. (2025). Субъекты виртуальной реальности: вопросы правового статуса и идентификации. *Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского*, 3, 74–81. EDN: QLEBIE

Драгунова, С. А. (2025). Проблемы правового регулирования метавселенной. *Вестник Гуманитарного университета*, 13(2), 73–79. EDN: BSUHRT. DOI: 10.35853/vestnik.gu.2025.13-2.05

Дунмэй, П. (2025). Криминальные риски в метавселенной и возможные стратегии их минимизации. *Lex Russica (Русский закон)*, 78(9(226)), 154–168. EDN: VLKCGK. DOI: 10.17803/1729-5920.2025.226.9.154-168

Ермаков, А. В. (2025). Аватары в цифровом пространстве. *Копирайт (Вестник Академии интеллектуальной собственности)*, 1, 44–56. EDN: NXUDQR

Ефремова, М. А., Рускевич, Е. А. (2025). Уголовно-правовые проблемы противодействия преступности в метавселенной: современное состояние и перспективы развития. *Journal of Digital Technologies and Law*, 3(2), 187–202. EDN: YPSXQO. DOI: 10.21202/jdtl.2025.8

Кочои, С. М. (2021). Доктрина и правовые позиции, выработанные судами по делам о хищении чужого имущества. *Lex Russica (Русский Закон)*, 74(6), 108–117. EDN: ERMHZZ. DOI: 10.17803/1729-5920.2021.175.6.108-117

Кузнецова, О. А., Маджумаев, М. М. (2025). Защита частной жизни в виртуальной реальности: ответственность за использование дипфейк-контента в метавселенной. *Вестник Университета имени О. Е. Кутафина (МГЮА)*, 5(129), 244–253. EDN: ZWTKSJ. DOI: 10.17803/2311-5998.2025.129.5.244-253

Ли, Яо. (2025). Правовое регулирование института цифрового человека в Китае. *Вестник Санкт-Петербургского университета. Право*, 16(4), 995–1011. EDN: OQPVKZ

Мансуров, Г. З. (2023). Правовой режим аватаров NFT в метавселенной. *Вестник Уральского юридического института МВД России*, 4(40), 47–51. EDN: IZRXHR

Маргыннов, Б. В. (2025). Правовые коллизии применения образовательных цифровых технологий на примере метавселенной. *Интеллектуальные ресурсы – региональному развитию*, 2, 37–44. EDN: CPODRM

Минаева, А. И. (2021). Индивидуальные субъекты права в условиях развития цифровых технологий: проблемы теории и практики. *Юридическая наука*, 8, 3–7. EDN: CMOSCJ

Минбалева, А. В. (2021). Цифровой профиль спортсмена: проблемы правового регулирования и защиты. *Человек. Спорт. Медицина*, 21(S2), 154–160. EDN: MMSTGW

- Нигматзянова, Д. А. (2022). NFT как основа экономики метавселенных. *Право и бизнес*, 4, 26–31. EDN: TXKWTF
- Новицкая, Л. Ю. (2021). Правосубъектность «цифрового аватара». *Ленинградский юридический журнал*, 3(65), 128–136. EDN: FFBUXG. DOI: 10.35231/18136230_2021_3_128
- Понкин, И. В. (2023). Кибер-мета-вселенная: правовой взгляд. *International Journal of Open Information Technologies*, 11(1), 118–127. EDN: CUHRZX
- Попова, С. С. (2024). Цифровой профиль: определение и применение в государственном управлении. *Вестник Московского университета. Серия 21: Управление (государство и общество)*, 21(1), 98–120. EDN: ANHLXT. DOI: 10.55959/MSU2073-2643-21-2024-1-98-120
- Прохорова, Е. Н. (2023). Цифровой аватар в правовом измерении. *Актуальные проблемы современного российского государства и права: материалы ежегодной Всероссийской научно-практической конференции*, Калининград, 19 мая 2023 года (с. 147–151). Калининград: Санкт-Петербургский университет МВД РФ. EDN: EAPRKY
- Пятков, Д. В., Пяткова, М. Д., Серебряков, А. А. (2022). Правовые проблемы использования чужих произведений искусства для оформления аккаунта в социальных сетях. *Российско-азиатский правовой журнал*, 2, 29–34. EDN: HCNTGX. DOI: 10.14258/raij(2022)2.6
- Рабец, А. П., Найденов, К. Д. (2023). Гражданско-правовой режим невзаимозаменяемых токенов (NFT): современное состояние и перспективы развития законодательства. *Азиатско-Тихоокеанский Регион: Экономика, Политика, Право*, 25(2), 142–154. EDN: QAWMNY. DOI: 10.24866/1813-3274/2023-2/142-154
- Решетняк, С. Р. (2021). Классификация цифровых прав. *Вестник экспертного совета*, 1(24), 96–105. EDN: WSHFXT
- Родионов, А. С., Вишнякова, С. П., Мурава-Середа, А. В. (2025). Цифровые аватары образования как драйверы (без) опасной жизнедеятельности? *Мир науки. Педагогика и психология*, 13(5). EDN: XBPIZT
- Саркисян, В. В., Федорова, И. В. (2023). К вопросу о правосубъектности аватара в метавселенной. *Вестник Юридического факультета Южного федерального университета*, 10(1), 114–119. EDN: KYQJXT
- Ситников, М. С. (2024). Как и зачем регулировать сферу метавселенных? *Цифровое право*, 5(1), 69–93. EDN: LPTAYV. DOI: 10.38044/2686-9136-2024-5-1-4
- Ситников, М. С. (2025). К вопросу об охране персональных данных в условиях метавселенной. *Правовая парадигма*, 24(2), 45–54. EDN: TOEELV. DOI: 10.38044/2686-9136-2024-5-1-4
- Ушаков, Р. М. (2023). *Квалификация хищений, совершаемых с использованием информационных технологий*: монография. Москва: Юридический дом «Юстицинформ». EDN: GGESBU
- Фатхи, В. И. (2022). Правовой статус виртуального игрового имущества в контексте гражданско-правового регулирования. *Вестник Юридического факультета Южного федерального университета*, 9(4), 113–121. EDN: OBOWNY
- Федоров М. В., Пономарченко А. Е., Лунева А. В. (2025). Виртуальное игровое имущество как объект гражданских правоотношений. *Российский юридический журнал*, 3, 111–122. EDN: TLTDKT. DOI: 10.34076/20713797_2025_3_111
- Феклушин, А. В. (2025). Цифровой аватар: продолжение личности или «кривое зеркало»? *Тенденции развития науки и образования*, 117-1, 178–180. EDN: RRPLZW
- Филипова, И. А. (2023). Создание метавселенной: последствия для экономики, социума и права. *Journal of Digital Technologies and Law*, 1(1), 7–32. EDN: LCCOJJ. DOI: 10.21202/jdtl.2023.1
- Хилюта, В. В. (2021). Дематериализация предмета хищения и вопросы квалификации посягательств на виртуальное имущество. *Журнал российского права*, 25(5), 68–82. EDN: ZFUCQV. DOI: 10.12737/jrl.2021.061
- Чердаков, О. И., Ростовщиков, И. В. (2025) Объекты и субъекты правоотношений в виртуальных мирах. *Юрист*, 6, 47–54. EDN: UCJOLC. DOI: 10.18572/1812-3929-2025-6-47-54
- Четвергов, Д. С. (2023). Правовой режим аватара: регулирование оборота цифрового образа личности в метавселенной. *Юридическая наука*, 7, 217–223. EDN: ZHRHZF
- Чонг, Б. Ч. (2024). Возникновение аватаров на основе искусственного интеллекта: юридическая субъектность, права и обязанности в развивающейся метавселенной. *Journal of Digital Technologies and Law*, 2(4), 857–885. EDN: FNENMX. DOI: 10.21202/jdtl.2024.42
- Чукин, Д. С. (2025). Правовая материя метавселенной: к вопросу о метаответственности в киберпространстве. *Государство, общество и личность в современных условиях: актуальные вопросы правового регулирования: сборник научных статей III Всероссийской научно-практической конференции*, Саратов, 20 мая 2025 года (с. 78–83). Саратов: СВКИ войск национальной гвардии Российской Федерации. EDN: VXIJZS
- Ягубян, А. В. (2022). Авторское право на NFT, или Проблемы цифровых активов в Российской Федерации. *Хозяйство и право*, 2, 84–90. EDN: MSAAIA
- Яни, П. С. (2024). Незаконное завладение результатами интеллектуальной деятельности – преступление против собственности? *Законность*, 8, 29–33. EDN: UTMDEP
- Arismendy Mengual, L. (2024). A legal status for avatars in the metaverse from a private law perspective. *InDret*, 2, 102–135. EDN: VHFPUH. DOI: 10.31009/InDret.2024.i2.03
- Belk, R., Humayun, M., & Brouard, M. (2022). Money, possessions, and ownership in the Metaverse: NFTs, cryptocurrencies, Web3 and Wild Markets. *Journal of Business Research*, 153, 198–205. EDN: AYJWLU. DOI: 10.1016/j.jbusres.2022.08.031
- Cheong, B. Ch. (2022). Avatars in the metaverse: potential legal issues and remedies. *International Cybersecurity Law Review*, 3, 467–494. <https://doi.org/10.1365/s43439-022-00056-9>

DeVeaux, C., Han, Eu., Landay, J. A., & Bailenson, J. N. (2023). Exploring the relationship between attribute discrepancy and avatar embodiment in immersive social virtual reality. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 26(11), 1–8. <https://doi.org/10.1089/cyber.2023.0210>

Takano, M., & Taka, F. (2022). Fancy avatar identification and behaviors in the virtual world: Preceding avatar customization and succeeding communication. *Computers in Human Behavior Reports*, 6, Article 100176. EDN: GSNGGH. DOI: 10.1016/j.chbr.2022.100176

Yi, An, Xin, Lv. (2025). Avatar Identification and Psychological Ownership of Virtual Items: Key Drivers of Post-Purchase Intention in Online Games. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 3, 122–154. EDN: OWGTUI. DOI: 10.46539/gmd.v7i3.590

References

Abramova, E. N. (2025). The place of the digital image of a person in the system of objects of civil rights. *Bulletin of the Saint Petersburg University of the Ministry of Internal Affairs of Russia*, 2(106), 110–117. (In Russ.). <https://doi.org/10.35750/2071-8284-2025-2-110-117>

Arismendy Mengual, L. (2024). A legal status for avatars in the metaverse from a private law perspective. *Indret*, 2, 102–135. <https://doi.org/10.31009/indret.2024.i2.03>

Arkipov, V. V. (2022). Characters (avatars) in multiplayer computer games: issues of legal qualification in the context of interdisciplinary studies. *Statute*, 3, 58–74. (In Russ.). <https://doi.org/10.37239/0869-4400-2022-18-3-58-74>

Ball, M. (2023). *The metaverse: and how it will revolutionize everything*. Moscow: Alpina Publisher. (In Russ.).

Belikova, K. M. (2021). Theoretical and practical aspects of the legal qualification of virtual property in Russia and abroad. *Legal Studies*, 7. (In Russ.). <https://doi.org/10.25136/2409-7136.2021.7.35869>

Belk, R., Humayun, M., & Brouard, M. (2022). Money, possessions, and ownership in the Metaverse: NFTs, cryptocurrencies, Web3 and Wild Markets. *Journal of Business Research*, 153, 198–205. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2022.08.031>

Bobek, H. (2025). To mint or not to mint: non-fungible tokens and the right of publicity. *Russian Journal of Economics and Law*, 19(1), 141–174. (In Russ.). <https://doi.org/10.21202/2782-2923.2025.1.141-174>

Cheong, B. Ch. (2022). Avatars in the metaverse: potential legal issues and remedies. *International Cybersecurity Law Review*, 3, 467–494. <https://doi.org/10.1365/s43439-022-00056-9>

Cherdakov, O. I., & Rostovshchikov, I. V. (2025) Objects and subjects of legal relations in virtual worlds. *Yurist*, 6, 47–54. (In Russ.). <https://doi.org/10.18572/1812-3929-2025-6-47-54>

Chetvergov, D. S. (2023). Legal framework of avatar: regulation of trade in digital representation of person in metaverse. *Yuridicheskaya Nauka*, 7, 217–223. (In Russ.).

Chukin, D. S. (2025). The legal matter of the metaverse: on the issue of meta-responsibility in cyberspace. *State, society and personality in modern conditions: current issues of legal regulation: collection of scientific articles of the 3rd All-Russian scientific and practical conference, Saratov, May 20, 2025* (pp. 78–83). Saratov: SVKI voysk natsionalnoy gvardii Rossiyskoy Federacii. (In Russ.).

Demina, I. A., & Plakhova, E. S. (2025). General Characteristics and Features of Digital Property. *Pravo i Gosudarstvo: Teoriya i Praktika*, 8, 645–648. (In Russ.).

Denisovich, V. V. (2024). Human avatars in the context of digitalisation transformation. *Bulletin of the Prikamsky Social Institute*, 3(99), 62–65. (In Russ.).

DeVeaux, C., Han, Eu., Landay, J. A., & Bailenson, J. N. (2023). Exploring the relationship between attribute discrepancy and avatar embodiment in immersive social virtual reality. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 26(11), 1–8. <https://doi.org/10.1089/cyber.2023.0210>

Dolunts, V. S. (2025). Legal persons of virtual reality: issues of legal status and identification. *Vestnik of Lobachevsky University of Nizhni Novgorod*, 3, 74–81. (In Russ.).

Dragunova, S. A. (2025). Problems of metaverse legal regulation. *Bulletin of Liberal Arts University*, 13(2), 73–79. (In Russ.). <https://doi.org/10.35853/vestnik.gu.2025.13-2.05>

Dunmei, P. (2025). Criminal risks in the metaverse and possible strategies for their minimization. *Lex Russica*, 78(9(226)), 154–168. (In Russ.). <https://doi.org/10.17803/1729-5920.2025.226.9.154-168>

Dzhendubaeva, S. A. (2024). Artificial intelligence and metaverses: legal regulation and prospects for integration. *Economic Problems and Legal Practice*, 20(3), 100–108. (In Russ.).

Efremova, M. A., & Russkevich, E. A. (2025). Criminal-legal issues of countering crime in the metaverse: current state and prospects of development. *Journal of Digital Technologies and Law*, 3(2), 187–202. <https://doi.org/10.21202/jdtl.2025.8>

Ermakov, A. V. (2025). Avatars in the digital space. *Copyright (Bulletin of the Academy of Intellectual Property)*, 1, 44–56. (In Russ.).

Fatkhi, V. I. (2022). Legal status of virtual game property in the context of civil legal regulation. *Vestnik Yuridicheskogo Fakulteta Yuzhnogo Federalnogo Universiteta*, 9(4), 113–121. (In Russ.).

Fedorov, M. V., Ponchenko, A. E., & Luneva, A. V. (2025). Virtual gaming property as an object of civil law relations. *Russian Juridical Journal*, 3, 111–122. (In Russ.).

- Feklushin, A. V. (2025). Digital avatar: an extension of the personality or a “crooked mirror”? *Tendenczii Razvitiya Nauki i Obrazovaniya*, 117-1, 178–180. (In Russ.).
- Filipova, I. A. (2023). Creating the Metaverse: Consequences for Economy, Society, and Law. *Journal of Digital Technologies and Law*, 1(1), 7–32. <https://doi.org/10.21202/jdtl.2023.1>
- Khilyuta, V. V. (2021). Dematerialization the object of stealing and classification issues of crimes on virtual property. *Journal of Russian Law*, 25(5), 68–82. (In Russ.). <https://doi.org/10.12737/jrl.2021.061>
- Kochoi, S. M. (2021). The doctrine and legal positions developed by the courts in theft of someone’s property cases. *Lex Russica*, 74(6), 108–117. (In Russ.). <https://doi.org/10.17803/1729-5920.2021.175.6.108-117>
- Kuznetsova, O. A., & Majumaev, M. M. (2025). Protection of privacy in virtual reality: liability for the use of deepfake content in the metaverse. *Courier of the Kutafin Moscow State Law University (MSAL)*, 5(129), 244–253. (In Russ.). <https://doi.org/10.17803/2311-5998.2025.129.5.244-253>
- Li, Yao, (2025). Legal regulation of the institution of the digital human being in China. *Vestnik of Saint Petersburg University. Law*, 16(4), 995–1011. (In Russ.).
- Mansurov, G. Z. (2023). The legal regime of NFT avatars in the metaverse. *Vestnik UralSkogo Yuridicheskogo Instituta MVD Rossii*, 4(40), 47–51. (In Russ.).
- Martynov, B. V. (2025). Legal conflicts in the application of educational digital technologies: a case study of the metaverse. *Intellektualnye Resursy – Regionalnomu Razvitiyu*, 2, 37–44. (In Russ.).
- Minaeva, A. I. (2021). Individual subjects of law in the context of the development of digital technologies: problems of theory and practice. *Yuridicheskaya Nauka*, 8, 3–7. (In Russ.).
- Minbaleev, A. V. (2021). Digital profile of an athlete: legal regulation and protection. *Human. Sport. Medicine*, 21(S2), 154–160. (In Russ.).
- Nigmatzyanova, D. A. (2022). NFT as a ground for the meta universe economy. *Pravo i Biznes*, 4, 26–31. (In Russ.).
- Novitskaya, L. Yu. (2021). Legal personality of the «digital avatar». *Leningrad Law Journal*, 3(65), 128–136. (In Russ.). https://doi.org/10.35231/18136230_2021_3_128
- Ponkin, I. V. (2023). Metaverse: legal perspective. *International Journal of Open Information Technologies*, 11(1), 118–127. (In Russ.).
- Popova, S. S. (2024). Digital profile: issues of definition and use in Public Administration. *Moscow University Bulletin. Series 21. Public Administration*, 21(1), 98–120. (In Russ.). <https://doi.org/10.55959/msu2073-2643-21-2024-1-98-120>
- Prokhorova, E. N. (2023). A digital avatar in the legal dimension. *Topical issues of the modern Russian state and law: proceedings of the annual All-Russian scientific and practical conference*, Kaliningrad, May 19, 2023 (pp. 147–151). Kaliningrad: Saint Petersburg University of the Ministry of Internal Affairs of the Russian Federation. (In Russ.).
- Pyatkov, D. V., Pyatkova, M. D., & Serebryakov, A. A. (2022). Legal problems of using another works of art for registration of account in social networks. *Russian-Asian Legal Journal*, 2, 29–34. (In Russ.). [https://doi.org/10.14258/ralj\(2022\)2.6](https://doi.org/10.14258/ralj(2022)2.6)
- Rabets, A. P., & Naydenov, K. D. (2023). Civil legal regime of non-fungeable tokens (NFT): current state and prospects of development of legislation. *Pacific RIM: Economics, Politics, Law*, 25(2), 142–154. (In Russ.). <https://doi.org/10.24866/1813-3274/2023-2/142-154>
- Reshetnyak, S. R. (2021). Classification of Digital Rights. *Vestnik Ecspertnogo Soveta*, 1(24), 96–105. (In Russ.).
- Rodionov, A. S., Vishnyakova, S. P., & Murava-Sereda, A. V. (2025). Digital avatars of education as drivers of (non-) dangerous life activities? *Mir Nauki. Pedagogika i Psikhologiya*, 13(5). (In Russ.).
- Sarkisyan, V. V., & Fedorova, I. V. (2023). On the issue of the legal personality of the avatar in the metaverse. *Vestnik Yuridicheskogo Fakulteta Yuzhnogo Federalnogo Universiteta*, 10(1), 114–119. (In Russ.).
- Sitnikov, M. S. (2024). How and why should we regulate the metaverse? *Digital Law Journal*, 5(1), 69–93. (In Russ.). <https://doi.org/10.38044/2686-9136-2024-5-1-4>
- Sitnikov, M. S. (2025). Revisiting personal data protection in the context of the metaverse. *Legal Concept*, 24(2), 45–54. (In Russ.). <https://doi.org/10.15688/lc.jvolsu.2025.2.6>
- Takano, M., & Taka, F. (2022). Fancy avatar identification and behaviors in the virtual world: Preceding av atar customization and succeeding communication. *Computers in Human Behavior Reports*, 6, Article 100176. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2022.100176>
- Ushakov, R. M. (2023). *Qualification of thefts committed using information technologies*: monograph. Moscow: Yuridicheskij dom “Yusticzinform”. (In Russ.).
- Vinogradova, M. M. (2024). Possibilities of forensic economic examinations in the investigation of crimes related to the circulation of cryptocurrency. *Rossiyskiy Sledovatel*, 8, 2–5. (In Russ.). <https://doi.org/10.18572/1812-3783-2024-8-2-5>
- Yagubyan, A. V. (2022). Copyright on NFT, or The Problems of Digital Assets in the Russian Federation. *Khozyaystvo i Pravo*, 2, 84–90. (In Russ.).
- Yani, P. S. (2024). Illegal appropriation of the results of intellectual activity – is it a property crime? *Zakonmost*, 8, 29–33. (In Russ.).
- Yi, An, Xin, Lv. (2025). Avatar Identification and Psychological Ownership of Virtual Items: Key Drivers of Post-Purchase Intention in Online Games. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 3, 122–154. <https://doi.org/10.46539/gmd.v7i3.590>
- Cheong, B. Ch. The Rise of AI Avatars: Legal Personhood, Rights and Liabilities in an Evolving Metaverse. *Journal of Digital Technologies and Law*, 2(4), 857–885. <https://doi.org/10.21202/jdtl.2024.42>

Вклад автора

Автор подтверждает, что полностью отвечает за все аспекты представленной работы.

Author's contribution

The author confirms sole responsibility for all aspects of the work.

Информация об использовании искусственного интеллекта

ИИ не использовался.

Information about the use of artificial intelligence

AI was not used.

Конфликт интересов / Conflict of Interest

Автором не заявлен / No conflict of interest is declared by the author

История статьи / Article history

Дата поступления / Received 17.02.2026

Дата одобрения после рецензирования / Date of approval after reviewing 29.04.2026

Дата принятия в печать / Accepted 18.05.2026