



приоритет2030⁺
право для лидерства

Рекомендации

по развитию законодательства

Российской Федерации о цифровом аватаре

*Автор: Минбалеев Алексей Владимирович, доктор
юридических наук, профессор, заведующий кафедрой
информационного права и цифровых технологий
Университета имени О.Е. Кутафина (МГЮА)*



Рекомендации по развитию законодательства Российской Федерации о цифровом аватаре

Цифровой мир всегда представляет собой среду, в которой любой человек или организация может создать свой аватар. Использование таких механизмов и инструментов осуществляется ради разных целей: от создания цифрового персонажа в игре или том или ином чате для общения до создания электронного лица, который будет осуществлять самостоятельно ту или иную экономическую деятельность.

Сегодня встречается несколько категорий, которые схожи по своему значению и отражают возможность существования в цифровой среде того или иного пользователя – это «цифровой профиль», «цифровой двойник», «цифровой персонаж», «цифровой аватар». Все они сегодня рассматриваются неоднозначно. Данные понятия можно в определенной мере рассматривать как синонимы применительно к той общей цели, которую они преследуют – создать цифровое воплощение реального физического или юридического лица или какого-то объекта, например, населенного пункта, острова, реки, которые функционируют в цифровой среде.

При этом в сложившейся практике все же имеются определенные различия. Так, понятие «цифровой двойник» чаще всего рассматривается как общее понятие для цифрового персонажа и цифрового профиля. При этом цифровой профиль всегда точная копия (визуальная, в части совпадения персональных данных, реального отображения совершаемых действий, поступков). В отношении цифрового персонажа мы можем говорить о визуальном перевоплощении того или иного лица (физического или юридического) в некий образ, который функционирует специально для выполнения той или иной задачи¹. Так, Лил Микеле – виртуальный блоггер,

¹ В далеком 1899 году Фредерик Стэнли (один из первых художников, рисующих для коммерческих компаний) нарисовал образ мальчика для «National Biscuit Company». Мальчик нес под дождем печенье в коробке, в то время они продавались, в основном, на развес. Изображение показывало, как удобна такая упаковка. Так был создан первый

выдуманный персонаж, набравшая более миллиона подписчиков. Или группа Gorillaz, состоящая из виртуальных персон, получившая «Грэмми»². Цифровой персонаж часто становится синонимом «цифрового аватара». Последний изначально рассматривался как графическое представление о том или ином пользователе или группе, которыми могут быть физические и/или юридические лица. Аватар часто принимает двумерную форму в виде того или иного обозначения (личными значками) на форумах и иных веб-сервисах в сети Интернет, также это трехмерная форма в играх или виртуальных государствах и специально создаваемых иных виртуальных пространствах (мирах, метавселенных и т.п.). Как правило, это 3D-персонаж со своей особой историей и характером. Это не статичная картинка, а имитация реальной жизни, которую владелец аватара транслирует через социальные сети или в онлайн-игре, метавселенной.

Сегодня все чаще понятие «цифровой аватар» относится к личности, связанной с экраным именем или дескриптором пользователя сети Интернет. Цифровой аватар, в отличие от цифрового персонажа, ближе к понятию «цифровой профиль», поскольку он чаще предполагает неанонимное функционирование пользователя в лице аватара. Персонаж же всегда предполагает уход от собственного изображения, реальных данных и выстраивание политики по преувеличению своих способностей. Аватар, как и профиль сегодня чаще призван существовать для получения ряда новых возможностей в цифровой среде, использования ее выгод, в том числе в имущественном плане (например, в отношении расчетов через цифровые аватары и профили часто делаются скидки, многие компании специально создаются для работы исключительно с цифровыми аватарами). Сферы, в которых могут использоваться цифровые аватары, стремительно

персонаж. См.: Шулагина В. Digital-персонаж – новое лицо вашего бренда. URL: <https://www.cossa.ru/155/22225/> (дата обращения: 20.09.2023 г.).

² Елкина В. Все о цифровых людях: как виртуальные персонажи становятся самыми успешными блогерами. URL: <https://rb.ru/story/digital-humans/> (дата обращения: 20.09.2023 г.).

расширяются. Активно используются аватары в образовательном процессе, например, для чтения лекций и проведения занятий. Аватар Руби Грин продвигает магистерские программы в Германии. Аватар может помочь сотрудникам в решении рутинных задач, например, заменить администратора на ресепшене. Цифровой аватар «позволяет редактировать внешность, голос, психологический портрет, а, следовательно, и восприятие обществом человека или бренда»³.

Понятие «цифровой аватар» сегодня уже не связывается с конкретным лицом или лицами, это может быть аватар города или иного географического объекта; животного, которого хотят спасти экологи. Так, в целях сохранения культурного наследия Венеции «группа ученых, работающих в рамках Factum Foundation for Digital Technology in Conservation, работают над созданием цифрового аватара города»⁴. Активно развиваются цифровые аватары музеев и других объектов культуры, а также отдельных произведений. Так, сегодня активно функционирует Виртуальный русский музей.⁵

Функционирование современных цифровых двойников и аватаров сегодня приводит к очень серьезной зависимости людей к ним, стремлению к их продвижению в цифровой среде. Сегодня цифровая версия человека для самого же человека становится важнее его здоровья и даже жизни⁶. В цифровом мире сегодня формируются свои обычаи, система организационных норм, разрабатываемых на уровне платформенного права, свои стимулы и ограничения. Цифровой аватар уже диктует человеку или юридическому лицу, что ему необходимо сделать, как себя вести в той или

³ Цифровые аватары в бизнесе и творчестве. URL: <https://www.gpbspace.ru/blog/2367/> (дата обращения: 20.09.2023 г.).

⁴ Ученые собираются создать «цифровой аватар» Венеции в связи с разрушением города из-за изменения климата. URL: <https://artguide.com/news/7381> (дата обращения: 20.09.2023 г.).

⁵ Виртуальный русский музей. URL: <https://rusmuseumvrm.ru/index.php> (дата обращения: 20.09.2023 г.).

⁶ Ершов А. Чем опасен цифровой аватар человека, или Куда ведет ЕФИР? URL: <https://rossaprimavera.ru/article/09bfbfe3> (дата обращения: 20.09.2023 г.).

иной ситуации. Владелец аватара становится зависимым от него. Цифровой аватар, профиль может быть и незаконно скопирован и использован против лица. К нему может быть произведен несанкционированный доступ и распространение недостоверной информации. Часто создаются дипфейки имеющихся аватаров, которые полностью копируют данные и дискредитируют пользователей аватаров или используются в мошеннических целях.

Цифровые двойники и аватары порождают массу вопросов с точки зрения признания тех или иных действий, совершаемых ими как действий определенных лиц. Возникает много вопросов и в сфере защиты персональных данных, особенно в свете последних изменений законодательства в части получения согласий на распространение персональных данных в сети Интернет.

Анализ существующей практики применения цифровых двойников и аватаров свидетельствует об отсутствии правового регулирования данной сферы. К сожалению, в законодательстве Российской Федерации не выработана позиция ни в части единого понятийного аппарата в данной сфере, ни в части требований к процессу создания и использования цифровых двойников и аватаров. В то же время необходимо отметить, что действующее законодательство в целом позволяет обеспечить защиту прав и свобод владельцев цифровых двойников и аватаров, например, на защиту чести и достоинства. Но в целях эффективной защиты всего комплекса прав пользователей в части использования цифровых двойников и аватаров важно законодательно закрепить эти понятия, определить их правовую природу для использования уже имеющихся механизмов правовой защиты и разработки специальных.

Регулирование цифровых аватаров должно быть гибким и адаптируемым, чтобы учитывать быстрое развитие технологий и изменение потребностей пользователей. Это поможет обеспечить безопасное и этичное использование аватаров в цифровом пространстве.

Правовые режимы цифровых аватаров

Необходимо закрепить в законодательстве юридический статус цифровых аватаров и определить правовые аспекты их использования, включая вопросы о собственности, ответственности и правах их создателей и пользователей.

Существуют различные инструменты создания цифровых аватаров, а также то, как они представляют людей или киберфизические системы (системы искусственного интеллекта), управляющих ими. Их проявление в виде наборов цифровых данных, функционирование на алгоритмическом уровне кажется похожим, они возникают и функционируют по-разному, имеют разные правовые режимы и, соответственно, к ним должны применяться разные требования.

Помимо реалистичных цифровых персонажей и аватаров, которыми управляют люди, сегодня активно развиваются и полностью автоматизированные, взаимодействующие с человеком благодаря нейросетям, аватары. Они функционируют на основе использования технологий искусственного интеллекта и киберфизических систем. Прежде всего «искусственный интеллект используют для улучшения 3D-моделей: обученные на реальных изображениях нейросети делают аватаров реалистичными»⁷. Такие аватары очень удобны для использования их в качестве цифровых работников в виртуальной среде. Так, компании ХСОМ Labs, Apple и Google уже активно разрабатывают офисных аватаров. По данным PwC, к 2030 г. в мире около 23 млн. человек будут использовать технологии виртуальной реальности на работе. Используя технологии искусственного интеллекта, организации уже создают цифровых двойников. Цифровые аватары разрабатываются и в рамках видео-чат-ботов. Это так называемые неоны, которые выглядят и общаются как настоящие люди,

⁷ Цифровые аватары: как виртуальные помощники переселяются из фантастических фильмов в наши квартиры и офисы. URL: <https://vc.ru/future/218083-cifrovye-avatary-kak-virtualnye-pomoshchniki-pereselyayutsya-iz-fantasticheskikh-filmov-v-nashi-kvartiry-i-ofisy> (дата обращения: 20.09.2023 г.).

умеют поддерживать беседу, учиться и проявлять эмоции, а в будущем они смогут стать учителями, консьержами, финансовыми и медицинскими консультантами. Такие аватары, в отличие от виртуальных ассистентов и работников, предназначены для решения определенных задач, в том числе в сфере домашнего использования, смогут стать друзьями, сотрудниками и компаньонами, которые постоянно обучаются и сохраняют воспоминания⁸.

Главной особенностью цифровых аватаров, создаваемых на основе технологий искусственного интеллекта, является не столько представление в цифровой среде конкретного лица, сколько создание сущности, которая будет в какой-то мере представлять определенное лицо, но в то же время зависит от алгоритмов, которые закладываются при его создании. Они могут получать и обрабатывать значительный объем информации, способны к машинному обучению, а их действия способны выходить за пределы особенностей той или иной физической, интеллектуальной или психической ментальности представляемого ими реального лица. Искусственные цифровые аватары явно имеют свою специфику функционирования, что предполагает создание для них специальных нормативных требований. Так, в данном процессе участвует не только само лицо, создающее аватар, но и специализированные организации, связанные с разработкой специальных технологий в сфере искусственного интеллекта, визуализации, 3D-эффектов и других. Таким образом, создание аватаров с использованием искусственного интеллекта представляет собой развертывание значительной инфраструктуры цифрового аватара. Это определенный имущественный комплекс, направленный на получение прибыли, в связи с чем цифровых аватаров часто рассматривают как электронных лиц, специально создаваемых для ведения бизнеса. Например, они выступают сегодня в рамках фондовых и иных электронных бирж и торговых площадок в мире. Природа таких лиц

⁸ Там же.

рассматривается сегодня как один из наиболее дискуссионных вопросов в условиях цифровой трансформации,⁹ в том числе системы субъектов права.¹⁰

Иногда мы можем разговаривать с цифровым аватаром или дипфейком, даже не подозревая об этом. И этот вопрос становится все более актуальным, учитывая идею использования таких технологий для аватаров во время оказания государственных услуг. Даже сегодня не всегда можно отличить искусственно созданное изображение от реального человека – голограмма будет двигаться свободно и плавно, в то время как человек может говорить нечетко или делать резкие движения. В связи с этим возникает вопрос о необходимости предупреждать об использовании искусственного интеллекта. Полагаем, что, если влияние аватаров или голограмм на права человека значительно, человек имеет право требовать, чтобы услуга не выполнялась искусственным интеллектом, и требовать, чтобы она была оказана реальным лицом. Соответственно на уровне законодательства важно определить такие технологии.

Предложения по развитию законодательства Российской Федерации о цифровых аватарах

1. Введение специальных правил создания и использования цифровых аватаров

Цифровые аватары должны соответствовать определённым требованиям. Владельцы цифровых платформ и социальных сетей, информационных систем должны установить жесткие правила использования цифровых аватаров. Это может включать запрет на использование аватаров, которые содержат насилие, ненормативную

⁹ См.: Механизмы и модели регулирования цифровых технологий: монография. М. Проспект, 2020. С. 10-17.

¹⁰ Более подробнее см.: Чубукова С.Г. Цифровая трансформация системы субъектов информационного права // Вестник Университета имени О.Е. Кутафина (МГЮА). 2019. № 12 (64). С. 74-81; Чубукова С.Г. Информационная правосубъектность: цифровая трансформация // Информационное право. 2019. № 3. С. 24-28.

лексику, ненависть или дискриминацию. Также следует запретить использование аватаров в противоправных целях. При формулировке требований во многом необходимо ориентироваться на формы злоупотребления свободой массовой информации, поскольку любой цифровой аватар выполняет функцию массовой коммуникации и направлен на взаимодействие с неопределённым кругом лиц.

В связи с этим нормативно необходимо закрепить недопустимость злоупотребления использованием цифровых аватаров, в том числе:

1. Не допускается использование цифровых аватаров в целях совершения уголовно наказуемых деяний, для разглашения сведений, составляющих государственную или иную специально охраняемую законом тайну, для распространения материалов, содержащих публичные призывы к осуществлению террористической деятельности или публично оправдывающих терроризм, других экстремистских материалов, материалов, пропагандирующих порнографию, насилие и жестокость, материалов, содержащих нецензурную брань, а также материалов, пропагандирующих нетрадиционные сексуальные отношения и (или) предпочтения, педофилию, смену пола.

2. Запрещается при использовании цифровых аватаров скрытых вставок и иных технических приемов и способов распространения информации, воздействующих на подсознание людей и (или) оказывающих вредное влияние на их здоровье, а равно распространение информации об общественном объединении или иной организации, включенных в опубликованный перечень общественных и религиозных объединений, иных организаций, в отношении которых судом принято вступившее в законную силу решение о ликвидации или запрете деятельности по основаниям, предусмотренным Федеральным законом от 25 июля 2002 года № 114-ФЗ «О противодействии экстремистской деятельности» (далее – Федеральный закон «О противодействии экстремистской деятельности»), или об организации, включенной в опубликованный единый федеральный список организаций, в

том числе иностранных и международных организаций, признанных в соответствии с законодательством Российской Федерации террористическими, без указания на то, что соответствующее общественное объединение или иная организация ликвидированы или их деятельность запрещена.

3. Запрещаются распространение через цифровые аватары сведений о способах, методах разработки, изготовления и использования, местах приобретения наркотических средств, психотропных веществ и их прекурсоров, новых потенциально опасных психоактивных веществ, о способах и местах культивирования растений, содержащих наркотические средства или психотропные вещества либо их прекурсоры, пропаганда каких-либо преимуществ использования отдельных наркотических средств, психотропных веществ, их аналогов или прекурсоров, новых потенциально опасных психоактивных веществ, растений, содержащих наркотические средства или психотропные вещества либо их прекурсоры, и распространение иной информации, распространение которой запрещено федеральными законами.

4. Запрещается распространение через цифровые аватары информации о несовершеннолетнем, пострадавшем в результате противоправных действий (бездействия), включая фамилии, имена, отчества, фото- и видеоизображения такого несовершеннолетнего, его родителей и иных законных представителей, дату рождения такого несовершеннолетнего, аудиозапись его голоса, место его жительства или место временного пребывания, место его учебы или работы, иную информацию, позволяющую прямо или косвенно установить личность такого несовершеннолетнего.

5. Запрещается распространение через цифровые аватары сведений, содержащих инструкции по самодельному изготовлению взрывчатых веществ и взрывных устройств, незаконному изготовлению или переделке оружия, основных частей огнестрельного оружия, а равно незаконному изготовлению боеприпасов, за исключением сведений, содержащих

инструкции по самостоятельному снаряжению патронов к гражданскому огнестрельному длинноствольному оружию.

6. Запрещается распространение через цифровые аватары информации, содержащей предложения о розничной продаже дистанционным способом алкогольной продукции, и (или) спиртосодержащей пищевой продукции, и (или) этилового спирта, и (или) спиртосодержащей непищевой продукции, розничная продажа которой ограничена или запрещена законодательством о государственном регулировании производства и оборота этилового спирта, алкогольной и спиртосодержащей продукции и об ограничении потребления (распития) алкогольной продукции.

7. Запрещается распространение через цифровые аватары информации в информационно-телекоммуникационных сетях информации об иностранных агентах (за исключением информации, размещаемой в единых государственных реестрах и государственных информационных системах, предусмотренных законодательством Российской Федерации) и произведенных ими материалов без указания на статус иностранного агента.

Запреты на распространение данной и иной запрещенной для распространения информации необходимо установить в процессе использования цифровых аватаров в социальных сетях, в связи с чем необходимо распространить на них требования статьи 10.6. Особенности распространения информации в социальных сетях Федерального закона от 27.07.2006 № 149-ФЗ (ред. от 31.07.2023) «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.10.2023).

2. Обеспечение достоверности при функционировании цифровых аватаров. Возможности функционирования анонимных аватаров

Цифровой аватар или персонаж человека в социальных сетях и иных цифровых платформах, в том числе в метавселенных, и реальный человек – это часто две разные ипостаси, сущности. Цифровой профиль все же должен

предполагать четкое отождествление профиля с конкретным лицом, не вводить других лиц в заблуждение относительно его обладателя. Картинка, которую большинство пользователей транслируют в своем цифровом персонаже или аватаре, может значительно отличаться от реального положения дел, поэтому здесь сразу должно быть информирование других пользователей о такой возможности.

Цифровой двойник может полностью копировать реальное лицо или являть собой определенные представления и желания человека о себе самом только в новом образе применительно к цифровой реальности. Создание таких профилей и аватаров происходит для сокрытия подлинного имени лица и в этом смысле данные механизмы уходят своими корнями в хорошо известный всем институт псевдонима в сфере авторских отношений. В ряде случаев лицо может создавать деперсонализированный профиль, не позволяющий его прямо идентифицировать. Такие случаи всегда находятся под особым контролем со стороны общества и государства, поскольку часто используются для совершения противоправных действий. Естественно, что в каждом конкретном случае использования цифрового персонажа, профиля, аватара персонализированного и позволяющего идентифицировать его реального обладателя, а также неперсонализированного должны разрабатываться и применяться различные правила регулирования соответствующих отношений.

Рассмотрим особенности, связанные с цифровыми профилями, персонажами и аватарами, создаваемыми реальными людьми и организациями. Различия между формами цифровых представлений имеют большое значение для их связи и применения к связанным с ними реальными лицами. Традиционно считалось, что цифровые профили, как правило, связаны с конкретными лицами в реальном мире, персонализированы, а персонажи – не всегда, могут быть деперсонализированы. Аватары также бывают персонализированные и деперсонализированные. В то же время нужно учитывать, что различные типы идентификации могут установить

связь между профилем, персонажем или аватаром и автономным пользователем или пользователями. В современном мире персонаж, аватар может быть трансформирован в цифровую личность и официальный цифровой профиль. А в условиях проводимой многими государствами и цифровыми платформами политики деанонимизации пользователей цифровых платформ эта практика все чаще реализуется. Данные тенденции явно будут доминирующими в мире в условиях ужесточения контроля со стороны государств за отношениями в цифровой среде. Сегодня цифровые профили становятся все чаще публичными цифровыми двойниками тех или иных граждан и организаций. В связи с этим цифровые профили физических и юридических лиц, создаваемые органами государственной власти и органами местного самоуправления, являются персонализированными, напрямую отождествляющими то и или иное лицо. Также надо учитывать, что применительно к отношениям, возникающим в различных социальных сетях, цифровых платформах, цифровые профили и цифровые персонажи продолжают оставаться анонимными и в отношении них сложно определить конкретного пользователя.

Функционирование цифрового двойника происходит в различных целях. Это и стремление функционировать в сети Интернет инкогнито, чтобы раскрыть те или иные способности и наклонности. Многие психологи допускают такую форму реализации интересов и наклонностей личности, поскольку это помогает справиться с разными проблемами, побороть страхи, реализовать творческие способности. С другой стороны часто такая анонимизация пользователя связывается со стремлением совершить те или иные противозаконные действия и это выступает ключевым фактором противодействия процессам анонимизации в цифровой среде. Различия между цифровыми двойниками в зависимости от того персонализирован он или нет, влияют на применимость правил защиты данных и влияют на степень контроля отдельных лиц над своими представлениями и решениями, основанными на них. Все зависит от информационной системы, цифровой

платформы, на базе которых функционирует пользователь. Какие-то допускают конфиденциальность, какие-то нет.

Полагаем, что сегодня явно существует возможность идентификации пользователей практически во всех случаях. В то же время должны существовать системы, в которых конфиденциальность должна гарантироваться. Государство нормативно при этом может напрямую закрепить перечень тех систем, в рамках которых не может существовать анонимных профилей и аватаров. Как альтернатива могут быть установлены сферы общественных отношений, конкретные случаи, когда не допускается конфиденциальное функционирование цифрового аватара. Это прямо вытекает, например, из необходимости обеспечения интересов национальной безопасности. Функционирование анонимных профилей и аватаров всегда должно происходить при условии возможности модерирования со стороны администратора системы распространяемой информации в целях применения возможных санкций за нарушение теми или иными пользователями правил информационных систем и цифровых платформ.

В целях обеспечения достоверности информации о пользователе цифрового аватара важно разграничивать случаи, когда аватар полностью отождествляется с пользователем, для его создания используется реальное изображение, голос пользователя, а также случаи, когда аватар является вымышленным, функционирует на конфиденциальной основе. Такая дифференциация важна также для распознавания использования цифрового аватара для визуализации используемого робота (электронного лица), которые сегодня активно создаются и используются в цифровой среде для сбора информации.

В связи с этим при регулировании важно предусмотреть требование об информировании других лиц о таком расхождении, чтобы они осознавали вымышленный характер персонажа (естественно, за исключением случаев, когда создаются специальные анонимизированные системы и пользователи, подписывая соглашение, знают о вымышленном характере данных).

Необходимо нормативно предусмотреть специальное обозначение о реалистичном характере аватара или вымышленном, а также о использовании электронного лица. В отношении владельцев социальных сетей и метавселенных необходимо установить требование о контроле за наличием у аватаров такого обозначения. Также законодательно необходимо предусмотреть административную ответственность за отсутствие такого обозначения, а также за нарушение соответствующих требований.

3. Вопросы идентификации и аутентификации пользователей цифровых аватаров

Рекомендуется урегулировать процесс создания и использования цифровых аватаров путем введения методов верификации личности. Это может включать проверку личных данных, использование технологий распознавания лиц или других биометрических данных.

4. Возраст пользователей цифровых аватаров. Цифровые аватары несовершеннолетних.

Поскольку цифровые аватары требуют определённых навыков управления, соблюдения требований законодательства, предлагается целесообразным рассмотреть возможность установления минимального возраста для создания цифровых аватаров: законодательство должно устанавливать минимальный возраст, с которого граждане могут создавать цифровые аватары самостоятельно. Рекомендуется 14 лет (возраст возможности регистрации на Госуслугах). Это позволит защитить детей от получения потенциально вредной информации и не допустит нарушения прав других граждан.

Возникают вопросы, кто может контролировать использование технологий цифрового аватара несовершеннолетними? Не повлияет ли использование голограмм на способность адекватно выражать свою личность? В настоящее время большинство дипфейк-приложений не имеют

возрастных ограничений. Однако уже есть случаи, когда дети ассоциируют себя с изображением на экране. Насколько хорошо поддерживать такое обманчивое мнение?

Представляется возможным законодательно допустить возможность создания цифровых аватаров несовершеннолетних их родителями или иными законными представителями. В этом случае родители должны нести ответственность за действия их несовершеннолетних детей, совершаемые через цифровые аватары.

5. Правила использования цифровых аватаров.

Владельцы цифровых платформ и социальных сетей должны разработать и публиковать Правила использования цифровых аватаров. Законодательно рекомендуется установить, что Правила использования цифровых аватаров должны содержать:

- 1) не противоречащие законодательству Российской Федерации требования к распространению в информации через цифровые аватары;
- 2) права и обязанности пользователей цифровые аватары;
- 3) права и обязанности владельца социальной сети или цифровой платформы, на которой используются цифровые аватары;
- 4) порядок рассмотрения обращений пользователей цифровых аватаров, обеспечивающий их рассмотрение в срок, не превышающий 30 календарных дней со дня их поступления;
- 5) порядок осуществления мониторинга социальной сети или цифровой платформы в целях выявления информации, запрещенной к распространению через цифрового аватара, а также рассмотрения обращений о выявлении такой информации.

Правила использования цифровых аватаров должны быть размещены в социальной сети на русском языке. Владелец социальной сети должен обеспечить беспрепятственный и безвозмездный доступ пользователей к правилам использования социальной сети.

6. Обеспечение и защита прав потребителей.

Прозрачность в создании и использовании: Компании, создающие и использующие цифровых аватаров, должны предоставлять пользователю прозрачные и понятные сведения о том, как их данные могут быть использованы и распространены. Это поможет предотвратить злоупотребление или незаконное использование информации пользователей.

Важно обеспечить прозрачность алгоритмов, используемых для создания и управления цифровыми аватарами. Это поможет пользователям лучше понять, как их данные используются и как они могут повлиять на их аватаров. В связи с этим необходимо распространить действие статьи 10.2-2. «Особенности предоставления информации с применением рекомендательных технологий» Федерального закона от 27.07.2006 № 149-ФЗ (ред. от 31.07.2023) «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» на отношения по созданию и использованию цифровых аватаров.

Важно предусмотреть право пользователя на удаление или изменение своего цифрового аватара, если это не противоречит требованиям законодательства Российской Федерации.

Пользователям следует предоставить информацию о рисках и угрозах, связанных с использованием цифровых аватаров. Подобные риски должны быть описаны в Правилах использования цифровых аватаров или приложении к ним. Это поможет им осознать потенциальные угрозы и принять меры предосторожности при использовании аватаров.

Законодательство должно запрещать дискриминацию на основе цифровых аватаров и механизмов автоматизации. Не допустимо использовать цифровые аватары для установления цифровой подчиненности или предоставления более низкого качества услуг на основе внешности или других личных характеристик.

Мониторинг и обратная связь. Важно разрабатывать механизмы для мониторинга и обратной связи пользователей относительно цифровых аватаров. Пользователи должны иметь возможность сообщать о нарушениях, злоупотреблениях или других проблемах, связанных с цифровыми аватарами, чтобы они могли быть быстро устранены.

Законодательно возможно установление ограничений на использование цифровых аватаров в определенных отраслях или сферах, где они могут представлять риск для безопасности или создавать неприемлемую зависимость от технологий.

7. Защита информации пользователей цифровых аватаров.

Организации, разрабатывающие цифровые аватары, должны соблюдать строгие меры безопасности для защиты личной информации пользователей. Это может включать шифрование данных, использование сильных паролей и регулярное обновление программного обеспечения.

Цифровые аватары не должны содержать личную информацию пользователей без их согласия. Это поможет предотвратить возможные нарушения конфиденциальности и использование личных данных в неправомерных целях. Цифровые аватары могут обладать доступом к большому объему персональных данных пользователей.

В связи с этим важно разработать и нормативно урегулировать институт согласия на использование в цифровых данных персональных данных граждан, а также информацию, составляющую личную и семейную тайны. Пользователям цифровых аватаров должна быть предоставлена возможность доступа к своим данным, связанным с цифровым аватаром, и вносить изменения при необходимости. Это позволит пользователям исправлять неточности и обновлять свои данные, а также осуществлять контроль над актуальностью, точностью, достоверностью информации, связанной с их цифровым аватаром.

Правило согласия касается его добровольности, недвусмысленности и предварительного уведомления о любых процессах, которые будут происходить с персональными данными физического лица. Пробелов в регулировании здесь может не возникнуть по отношению к живым лицам, которые сами могут распоряжаться фотографиями, своим именем и техническим материалом для создания аватаров. Важно обеспечить защиту от использования цифрового аватара знаменитостей для иллюстрации своего собственного профиля без коммерческой цели. Здесь ключевыми факторами будут сходство и ущерб репутации изображенного человека. Проблема возникает также и в тех случаях, когда речь идет об использовании данных умершего человека. Уже сейчас можно воспроизвести тембр, интонацию и громкость голоса с помощью специальных модуляций. Реально и создание полноценной голограммы человека на основе фотографий и входных данных. При этом важно учитывать кто использует данные умершего (родственники покойного или другие лица) и для каких целей.

Социальные сети и цифровые платформы как операторы персональных данных, используемых в цифровых аватарах, должны применять меры безопасности данных для защиты персональных данных цифровых аватаров от несанкционированного доступа, утечек или использования.

8. Ответственность и безопасность.

Цифровые аватары могут выполнять задачи, влиять на действия других людей и принимать решения от их имени. Возникают вопросы о юридической ответственности и безопасности в случае аварийных ситуаций или использования их злоумышленниками. Цифровые аватары также могут быть убедительно реалистичными цифровыми копиями тех или иных людей.

И эти реплики могут быть использованы в контекстах, где изображенный человек никогда не присутствовал и не давал согласия, что его цифровой аватар был там. Диапазон такого потенциального несанкционированного использования цифровых аватаров увеличивается.

При этом могут незаконно использоваться изображение гражданина. Может быть использовано изображение или аватар умершего человека. Цифровой аватар человека, которому все доверяют, может быть использован для распространения «фейковых новостей». В цифровых аватарах могут быть использованы и дипфейки.

Важно определить ответственность за нарушение законодательства в отношении цифровых аватаров, включая правонарушения, связанные с использованием информации, содержащейся в цифровых аватарах, а также транслируемой в процессе их использования.

Важно обеспечить информационную безопасность и защиту цифровых аватаров от несанкционированного доступа, подделки или модификации.

9. Сотрудничество с правоохранительными органами.

Платформы и социальные сети должны сотрудничать с правоохранительными органами для раскрытия и пресечения преступлений, совершаемых с использованием цифровых аватаров.

10. Стимулирование инноваций.

Важно на уровне нормативных правовых актов поощрять инновации в области цифровых аватаров, предоставляя стимулы для разработки новых технологий и приложений. Это может включать финансовую поддержку и создание специальных программ для стартапов и исследовательских проектов в сфере цифровых аватаров.

11. Этика использования цифровых аватаров.

Важно разработать принципы этичного использования цифровых аватаров, чтобы предотвратить их злоупотребление или использование с целью ущемления прав других лиц. В перспективе эти принципы могут найти отражение в законодательстве.

Развитие системы цифрового профилирования и социального рейтингования в России неизбежно ведет к необходимости защиты прав граждан в части получения информации о том, как происходит сбор и оценка его цифрового профиля; как происходит формирование его рейтинга в рамках цифрового профиля и цифрового аватара; какие технологии и средства использовались в этом процессе, в том числе не использовались ли технологии искусственного интеллекта; не было ли дискриминационных параметров оценки и сопоставления данных на уровне алгоритмов систем искусственного интеллекта; использовались ли технологии веб-скрейпинга и давал ли гражданин согласие на их применение и др. Все эти положения должны найти отражение в российском законодательстве, в том числе установлена ответственность за нарушение этих требований. Также прямо предусмотрена возможность гражданско-правовой защиты своих прав при осуществлении этих процессов. Важно обеспечить защиту прав пользователей сети Интернет, социальных сетей, различных цифровых платформ при создании различных рейтингов и оценок; не допускать ограничения гражданской правоспособности, если оно осуществляется на основе решения принятого автоматизированным образом и гражданину не было предоставлено всей необходимой информации для определения возможности решить, стоило ли ему вступать в соответствующие цифровые отношения и создавать цифровой аватар. Однозначно должна предусматриваться гражданско-правовая защита прав граждан при осуществлении сбора, оценки и использования его данных в рамках цифрового профилирования, функционирующего на основе использования систем искусственного интеллекта на базе дискриминационных алгоритмов по тому или иному социальному критерию.