

Научная статья

УДК 347.78.02

DOI 10.25205/2542-0410-2022-18-1-48-54

Правовой режим результатов цифровой фабрикации

Андрей Алексеевич Богустов

Гродненский государственный университет им. Янки Купалы
Гродно, Республика Беларусь
bogustov_aa@grsu.by, <https://orcid.org/0000-0001-6557-1494>

Аннотация

Исследуется возможность признания результатов цифровой фабрикации объектами права интеллектуальной собственности. Сделан вывод, что правовой режим результатов цифровой фабрикации определяется отсутствием отличительных черт объектов авторского права, что не препятствует признанию их объектами смежных прав. Правовой режим результатов цифровой фабрикации должен включать охрану прав лиц, обладающих правомочиями на персонаж либо изображение, служащих основой для цифровой фабрикации. Первоначальным субъектом права на результат цифровой фабрикации является лицо, наделенное правомочием использовать как объект, служащий основой для применения технологии цифровой фабрикации (например, охраняемый персонаж или изображение), так и программный продукт, наделенный чертами искусственного интеллекта.

Ключевые слова

интеллектуальная собственность, произведение, авторское право, смежные права, искусственный интеллект, цифровая фабрикация, право на изображение, субъективные права

Для цитирования

Богустов А. А. Правовой режим результатов цифровой фабрикации // Юридическая наука и практика. 2022. Т. 18, № 1. С. 48–54. DOI 10.25205/2542-0410-2022-18-1-48-54

Legal Regime of the Results of Digital Fabrication

Andrey A. Bogustov

Yanka Kupala State University of Grodno,
Grodno, Belarus
bogustov_aa@grsu.by, <https://orcid.org/0000-0001-6557-1494>

Abstract

The article explores the possibility of recognizing the results of digital fabrication as objects of intellectual property rights. The conclusion is that the legal regime of the results of digital fabrication is determined by the absence of distinctive features of the objects of copyright, which does not prevent recognition of their objects of neighbouring rights. The legal regime for the results of digital fabrication should include the protection of the rights of persons who have rights to character or image that is the basis for digital fabrication. The original subject of digital fabrication is a person who has the right to use as a basis for the use of digital fabrication technology (such as a protected character or image) and a software product with AI features.

Keywords

intellectual property, work, copyright, neighbouring rights artificial intelligence, right to an image, digital fabrication, subjective law

For citation

Bogustov A. A. Legal Regime of the Results of Digital Fabrication. *Juridical Science and Practice*, 2022, vol. 18, no. 1, pp. 48–54. (in Russ.) DOI 10.25205/2542-0410-2022-18-1-48-54

© Богустов А. А., 2022

ISSN 2542-0410

Юридическая наука и практика. 2022. Т. 18, № 1. С. 48–54
Juridical Science and Practice, 2022, vol. 18, no. 1, pp. 48–54

Развитие технологий искусственного интеллекта (далее – ИИ) все чаще приводят к возникновению требующих правового регулирования отношений. Например, в результате использования ИИ могут создаваться объекты, обладающие признаками литературных, художественных произведений либо изобретений. Это порождает вопрос об определении их правового режима.

Нахождению путей его решения была посвящена организованная ВОИС дискуссия «Интеллектуальная собственность (ИС) и искусственный интеллект (ИИ)», итогом которой явился «Проект концептуального документа по вопросам, касающимся политики в области интеллектуальной собственности и искусственного интеллекта» (далее – Проект)¹. Определяя основные проблемы в этой области, Проект акцентирует внимание на необходимость уяснения природы объектов, созданных в результате использования технологии цифровой фабрикации, представляющей собой «генерирование сфабрикованных образов людей и их отличительных особенностей (включая, например, их голос и внешность)» (п. 14 Проекта).

ВОИС не только говорит о необходимости выработки единой позиции о целесообразности отражения этого явления в системе авторского права, но и указывает на существование вопросов частного характера: «Поскольку цифровые фабрикация создаются на основе данных, которые могут являться объектами авторско-правовой охраны, кому должны принадлежать права автора на такие фабрикация? Следует ли создать систему справедливого вознаграждения для лиц, внешность и «исполнения» которых используются при создании цифровых фабрикаций?» (п. 15 Проекта).

В настоящий момент в доктрине права не выработано общепризнанного подхода к решению проблемы цифровой фабрикации. Этот вопрос рассматривается лишь вскользь (причем зачастую представителями технических, а не юридических наук [1; 2]) в процессе анализа поставленных Проектом задач. Автор настоящей статьи ранее обращался к вопросу определения правовой природы цифровой фабрикации [3], но форма доклада на научной конференции объективно не позволяет выйти за рамки анализа его отдельных аспектов.

Однако представляется, что доктринальный анализ отношений, возникающих в процессе использования цифровой фабрикации, необходим, поскольку только он способен сформировать основу для создания эффективных механизмов правового регулирования в этой области. Сложность проведения подобного исследования возрастает в связи с тем, что на сегодняшний день в законодательстве и доктрине еще не найдено общепризнанного ответа на вопрос более общего характера о правовом режиме ИИ как такового. При этом автор не претендует на создание целостной концепции правового регулирования отношений связанных с результатами цифровой фабрикации, а лишь стремится определить теоретические положения, способные выступить отправной точкой для дальнейшей дискуссии в этой области.

Использование технологий цифровой фабрикации может привести к последствиям, выходящим за рамки отношений интеллектуальной собственности и затрагивающим иные принадлежащие гражданину нематериальные блага (например, право на собственное изображение, право на честь, достоинство и деловую репутацию). На это, например, указывает п. 14 Проекта, в котором закреплено следующее: «Практика цифровой фабрикации вызывает весьма неоднозначное отношение, особенно когда материалы фабрикуются без разрешения лиц, которые в них фигурируют, а также когда в них изображаются действия или взгляды, не являющиеся аутентичными. Некоторые требуют наложить конкретный запрет или ограничения на использование технологий, связанных с цифровой фабрикацией. При этом другие указывают на возможность регулярного создания новых аудиовизуальных произведений с участием популярных или знаменитых исполнителей после их смерти; более того, такой исполнитель будет иметь возможность дать заблаговременное разрешение на подобные действия». Однако представляется, что юридическая природа результатов цифровой фабрика-

¹ Проект концептуального документа по вопросам, касающимся политики в области интеллектуальной собственности и искусственного интеллекта: Подготовлен Секретариатом ВОИС 13 декабря 2019 г. WIPO/IP/AI/2/GE/20/1. URL: https://www.wipo.int/meetings/ru/doc_details.jsp?doc_id=470053 (дата обращения 06.02.2022).

ции не может быть выяснена без их анализа с точки зрения права интеллектуальной собственности.

Ключевым вопросом, требующим выработки согласованной позиции, является проблема признания результата цифровой фабрикации объектом авторского права. По мнению автора настоящей статьи, на него необходимо ответить отрицательно.

Это следует из того, что, во-первых, предоставление такого режима продуктам цифровой фабрикации противоречило бы целям авторско-правовой охраны. Например, в литературе высказывается справедливое замечание о том, что изначально законодательное признание авторского права «объяснялось стремлением способствовать развитию литературы и искусства путем поощрения деятельности авторов» [4, с. 24]. По мнению Г. Ф. Шершеневича, назначение этого права состоит «в необходимости материального обеспечения автора, в устранении для него необходимости изыскания источников существования, в обеспечении независимого положения в обществе, но не в простой охране результатов труда, как это имеет место в экономической деятельности» [5, с. 9]. Однако в случае использования технологии цифровой фабрикации вопрос о поощрении творческого труда либо о материальном обеспечении автора не может возникать вследствие невозможности признания подобных интересов у ИИ. Это лишает оснований предоставления авторско-правовой охраны результатам цифровой фабрикации.

Во-вторых, невозможность признания подобных результатов объектами авторского права следует из того, что цифровая фабрикация является частным случаем использования ИИ для создания продуктов, обладающих признаками произведений науки, литературы и искусства. Ранее автором настоящей статьи был предложен подход к определению правового режима подобных объектов [6], который может быть применен и к результатам цифровой фабрикации.

Для признания возможности распространения на результаты цифровой фабрикации действия норм авторского права необходимо выявить наличие у них конститутивных черт его объектов. Общепризнано, что к их числу относится то, что такие объекты «должны быть оригинальными результатами творчества. Это означает, что они должны быть рождены в творческой лаборатории автора, причем их не следует подвергать проверке на новизну и качество» [7, с. 201].

Иными словами, возникновение авторско-правовой охраны возможно лишь в том случае, когда создаваемые объекты выступают результатом творческой деятельности, т. е. процесса, направленного на создание «качественно новых материальных и духовных ценностей» [8, с. 554], «порождающего нечто... никогда ранее не бывшее» [9, с. 642]. При этом ИИ «пишет» картины путем обработки специальным алгоритмом определенного числа ранее созданных конкретным художником произведений изобразительного искусства и генерации на их основе собственных изображений. «Написанные» ИИ книги являются не более чем подготовленными при помощи особого алгоритма дайджестами исследований, проведенных ранее, в той или иной области. Точно так же результаты цифровой фабрикации, выражающиеся в воспроизведении образов людей, основываются на анализе ИИ ранее сыгранных актерами ролей, исполненных певцами музыкальных произведений и т. п. Итог – выявление наиболее характерных черт, свойственных этим образам, и на их основе генерация неких новых изображений, композиций и т. п.

Говоря о невозможности признания творческого характера за результатами деятельности ИИ, можно согласиться с Н. Н. Апостоловой, указавшей, что «цифровое “сознание” сугубо рационально, оно лишено чувственно-эмоциональной составляющей, имеющей в образе мышления людей немаловажное значение. Даже, если признать, что роботы со временем обретут свое сознание и самосознание – оно все равно не будет человеческим. Это будет алгоритм мыслей в другой системе координат и приоритетов. Эмоции робота – это всего лишь цифровой навык (в такой-то ситуации я делаю то-то), а для человека это боль, радость, страдание и т. п. – все то, что не всегда возможно описать словами, тем более, оцифровать» [10, с. 113].

Следует так же учитывать, что ИИ в итоге является компьютерной программой. Например, М. А. Рожкова справедливо замечает, что «ИИ – это компьютерная программа, которая на основе специально разработанных алгоритмов и с опорой на имеющуюся базу данных, призвана разрешить вопросы, поставленные перед ней человеком... сегодня ИИ как технология, основанная на математических вычислениях, не способна к многофакторному анализу ситуации, в том числе на основе морально-этических принципов, интуитивному и эмоциональному восприятию, критической оценке вводимой информации» [11, с. 138].

Следовательно, все создаваемые ИИ объекты (включая цифровые фабрикации) возникают в результате использования того или иного алгоритма, являющегося «точным предписанием о выполнении в определенном порядке некоторой системы операций, ведущих к решению всех задач данного типа» [8, с. 20]. Можно предположить, что созданные ИИ цифровые фабрикации представляет собой не итог творческого процесса, а результат исполнения заранее установленных правил, направленных на достижение предварительно заданного результата.

Для определения сущности результата цифровой фабрикации, как и любого другого созданного ИИ объекта, следует обратиться к точке зрения В. Я. Ионаса, разделявшего продуктивную (творческую) деятельность, которая порождает авторские права на произведение и репродуктивную деятельность, выражающуюся в воспроизводстве готовых мыслей или образов по правилам формальной логики или иным известным правилам и, соответственно, не способную породить подобных прав [12, с. 9–10]. Именно результатом такой репродуктивной деятельности и следует признать объекты, возникающие в результате цифровой фабрикации. В силу этого на них не может распространяться авторско-правовая охрана.

Сказанное выше приводит к необходимости выработки позиции по вопросу о том, является ли использование объектов, созданных при помощи цифровой фабрикации, правомерным. Можно предположить, что решение этого вопроса будет зависеть от целей создания и области использования этой технологии.

На наш взгляд, следует выделить два случая использования цифровой фабрикации, влекущих возникновение различных правовых последствий. Во-первых, возможно генерирование образов и их отличительных особенностей ранее уже использовавшихся в тех или иных произведениях (например, воспроизведение персонажей фильма для создания новых эпизодов, сиквелов, приквелов и т. п.). Во-вторых, следует выделять фабрикацию изображения либо голоса лица для создания нового персонажа.

В первом случае ключевым моментом для определения правового режима результата цифровой фабрикации должно выступать то, что посредством ИИ воссоздается ранее созданный персонаж, представляющий собой «некий художественный образ, который наделяется индивидуальными свойствами, позволяющими публике воспринимать творческое произведение как единое целое» [13, с. 235].

При этом персонаж как объект правовой охраны является более широким понятием, чем изображение лица, воплотившего его. Например, высказывается мнение, что под данным термином подразумеваются «вымышленные персонажи, в том числе создаваемые артистами (одушевленные персонажи); анимационные персонажи, в том числе из мультфильмов, кинофильмов и комиксов (неодушевленные персонажи); реальные лица-знаменитости» [14, с. 17]. Зарубежная правовая доктрина и правоприменительная практика трактуют персонаж еще более широко. В этой связи достаточно упомянуть подробно рассматриваемый в научных публикациях [15, с. 159] случай признания в США Бэтмобиля в качестве подлежащего правовой охране персонажа.

Все они имеют для правообладателя несомненную ценность, поскольку, как справедливо отмечает Е. А. Останина, «автор вправе сам создать еще одно (или несколько) произведений с участием того же персонажа» [16, с. 33]. С точки зрения правообладателя, генерация при помощи цифровой фабрикации одушевленных персонажей технически не будет отличаться от использования для создания новых произведений персонажей неодушевленных (анимаци-

онных). Представляется, что в подобной ситуации цифровую фабрикацию следует признать правомерной, а ее результаты – охраноспособными.

Если цифровая фабрикация преследует цель создания нового образа, то необходимо исходить из того, что их генерирование возможно лишь на основе использования и обработки уже существовавшего ранее персонажа либо изображения. В этом случае создание результата цифровой фабрикации будет правомерным только при наличии согласия правомочных в отношении упомянутых объектов лиц.

Признание возможности предоставления охраны результатам цифровой фабрикации приводит к возникновению вопроса о характере прав на подобные объекты. Непринятие авторско-правовых механизмов охраны результатов цифровой фабрикации не означает невозможность причисления их к объектам интеллектуальной собственности вообще.

Представляется, что решение этого вопроса должно основываться на том, что лицо, использующее ИИ для правомерной цифровой фабрикации образа, несет в связи с этим финансовые затраты, прилагает организационные усилия, решает технические проблемы и обладает заинтересованностью в признании за ним прав на данный объект. За подобным субъектом должно быть закреплено право на исключительное использование полученных результатов, т. е. подобные права имеют определенное сходство с авторскими. Кроме того, объекты, возникшие в результате цифровой фабрикации, подобны произведениям, охраняемым авторским правом.

Сказанное позволяет определить права на результаты цифровой фабрикации как особую разновидность смежных прав. Подобное предположение не противоречит юридической природе смежного права, определение которого «теоретически не обосновано, а его содержание остается неопределенным» [17, с. 302]. При этом доктрина объясняет их сущность тем, что «они являются результатом технических или организационных усилий, а не индивидуального творчества, так что и права на них закрепляются не за человеком творцом созданного им произведения, а за юридическим или физическим лицом, взявшим на себя финансовую или организационную ответственность за производство культурного продукта» [18, с. 64]. Приведенная выше характеристика в полной мере применима и в отношении прав на продукты цифровой фабрикации.

Это порождает еще один вопрос, состоящий в определении надлежащего субъекта прав на результаты цифровой фабрикации. В литературе высказывается мнение, что им должен являться создатель ИИ. Например, Р. О. Оморов указывает, что «права автора на цифровые фабрикации должны принадлежать человеку (коллективу) – разработчику программ ИИ» [2, с. 47].

Подобный подход представляется несколько упрощенным. Он не мог бы вызывать возражений лишь при условии, что ИИ будет использоваться для цифровой фабрикации исключительно его создателем. Однако практика использования ИИ указывает на то, что данная технология далеко не всегда применяется только ее разработчиком.

На наш взгляд, сложно согласиться с тем, что права на фотографию, снятую на камеру, использующую ИИ, должна принадлежать не сделавшему этот снимок лицу, а разработчику ИИ. При этом и в случае с цифровой фабрикацией, и со сделанной фотографией ИИ не независимо от уровня сложности используемой технологии выступает в качестве инструмента, используемого для достижения определенного результата.

Кроме того, необходимо учитывать упомянутые ранее условия правомерности создания результатов цифровой фабрикации. С учетом всего сказанного выше можно предположить, что первоначальным субъектом прав на результат цифровой фабрикации должно признаваться лицо, которое наделено правомочием использовать как объект, служащий основой для применения технологии цифровой фабрикации (например, охраняемый персонаж или изображение), так и программный продукт, наделенный чертами ИИ.

На основании проведенного в настоящей статье исследования можно сделать вывод, что правовой режим цифровой фабрикации должен определяться, во-первых, отсутствием конститутивных черт, присущих объектам авторского права, что не препятствует распростране-

нию на него охраны, предоставляемым объектам смежных прав; во-вторых, необходимостью охраны прав лиц, обладающих правомочиями на персонаж либо изображение, служащие основой для фабрикации нового объекта; в-третьих, возможностью признания первоначальным субъектом прав на результат цифровой фабрикации лица, наделенного правомочием использовать как объект, служащий основой для применения технологии цифровой фабрикации (например, охраняемый персонаж или изображение), так и программный продукт, наделенный чертами ИИ.

Список литературы

1. **Оморов Р. О.** Интеллектуальная собственность и искусственный интеллект // *E-Management*. 2020. № 1. С. 43–49. DOI 10.26425/2658-3445-2020-1-43-49
2. **Оморов Р. О.** Искусственный интеллект и интеллектуальная собственность // *Право интеллектуальной собственности*. 2021. № 1. С. 9–13.
3. **Богустов А. А.** О некоторых правовых аспектах цифровой фабрикации // *Book of Abstracts. international conference: XXI century, new challenges and modern development tendencies of law, December 21–22, 2021*. Baku: Baku State University, 2021. С. 198–199.
4. **Вейнке В.** Авторское право. Регламентация, основы, будущее. М.: Юрид. лит., 1979. 232 с.
5. **Шершеневич Г. Ф.** Экономическое обоснование авторского права. Казань: Тип. Императорского университета, 1890. 26 с.
6. **Богустов А. А.** Проблема распространения авторско-правовой охраны на объекты, созданные искусственным интеллектом // *Правова держава*. 2020. № 38. С. 64–69. DOI 10.18524/2411-2054.2020. 38.204110
7. *Интеллектуальная собственность. Основные материалы / РАН. Сиб. отд-ние; Гос. науч.-техн. б-ка; пер. с англ. под ред. Л. Б. Гальперина. Новосибирск: Наука, 1993. Ч. 2. 365 с.*
8. *Философский словарь / Под ред. И. Т. Фролова. М.: Республика, 2001. 719 с.*
9. *Философский энциклопедический словарь / Редкол.: С. С. Аверинцев, Э. А. Араб-Оглы, Л. Ф. Ильичёв и др. М.: Сов. энциклопедия, 1989. 815 с.*
10. **Апостолова Н. Н.** Ответственность за вред, причиненный искусственным интеллектом // *Северо-Кавказский юридический вестник*. 2021. № 1. С. 112–119. DOI 10.22394/2074-7306-2021-1-1-112-119
11. **Рожкова М. А.** О правовом регулировании искусственного интеллекта и интеллектуальных роботов // *Юридическая наука, законодательство и правоприменительная практика: закономерности и тенденции развития: Сб. науч. ст.: В 2 ч. Гродно: ГрГУ, 2020. Ч. 2. С. 136–140.*
12. **Ионас В. Я.** Произведения творчества в гражданском праве. М.: Юрид. лит., 1972. 168 с.
13. **Копылов А. Ю.** Персонаж произведения как самостоятельный объект авторского права: теория и практика // *Вестник Том. гос. ун-та*. 2019. № 449. С. 235–240. DOI 10.17223/15617793/449/29
14. **Абакумов Д. В., Абакумова Н. В.** Охрана персонажей как объекта авторских прав // *Актуальные проблемы современности: наука и общество*. 2019. № 2. С. 16–20.
15. **Лазарева Ю. А.** Правовая охрана персонажа как объекта авторского права // *Вопросы российской юстиции*. 2021. № 12. С. 158–163.
16. **Останина Е. А.** К вопросу о защите права на персонаж произведения: сравнительно-правовой аспект // *Правопорядок: история, теория, практика*. 2016. № 1 (8). С. 32–37.
17. **Липщик Д.** Авторское право и смежные права. М.: Ладомир; Изд. ЮНЕСКО, 2002. 788 с.
18. **Бентли Л., Шерман Б.** *Право интеллектуальной собственности: Авторское право*. СПб.: Юрид. центр Пресс, 2004. 535 с.

References

1. **Omorov R. O.** Intellectual property and artificial intelligence. *E-Management*, 2020, no. 3 (1), pp. 43–49. (in Russ.). DOI 10.26425/2658-3445-2020-1-43-49

2. **Omorov R. O.** Artificial intelligence and intellectual property. *Intellectual Property Law*, 2021, no. 1, pp. 9–13. (in Russ.)
3. **Bogustov A. A.** On some legal aspects of digital fabrication. In: Book of Abstracts. international conference: XXI century, new challenges and modern development tendencies of law, December 21–22, 2021. Baku, Baku State University, 2021, pp. 198–199. (in Russ.)
4. **Weinke V.** Copyright. Regulation, fundamentals, future. Moscow, Yuridicheskaya literatura, 1979, 232 p. (in Russ.)
5. **Shershenevich G. F.** Economic rationale for copyright. Kazan, Imp. Uni. Press, 1890, 26 p. (in Russ.)
6. **Bogustov A. A.** The problem of the extension of copyright protection to objects created by artificial intelligence. *Constitutional state*, 2020, no. 38, pp. 64–69. (in Russ.). DOI 10.18524/2411-2054.2020.38.204110
7. **Galperin L. B.** (ed.). Intellectual property. Basic materials. Novosibirsk, Nauka, 1993, pt. 2, 365 p. (in Russ.)
8. **Frolov I. T.** (ed.). Philosophical Dictionary. Moscow, Respublika, 2001, 719 p. (in Russ.)
9. Philosophical Encyclopedic Dictionary. Moscow, Sov. Entsiklopediya, 1989, 815 p. (in Russ.)
10. **Apostolova N. N.** Liability for damage caused by artificial intelligence. *North Caucasian legal bulletin*, 2021, no. 1, pp. 112–119. (in Russ.) DOI 10.22394/2074-7306-2021-1-1-112-119
11. **Rozhkova M. A.** On the legal regulation of artificial intelligence and intellectual robots. In: Legal Science, Legislation and Law Enforcement Practice: Patterns and Development Trends. Grodno, GrSU, 2020, pt. 2, pp. 136–140. (in Russ.)
12. **Jonas V. Ya.** Works of creativity in civil law. Moscow, Yuridicheskaya literatura, 1972, 168 p. (in Russ.)
13. **Kopylov A. Yu.** The Character of a Work of Art as an Independent Object of Copyright: Theory and Practice. *Tomsk State University Journal*, 2019, no. 449, pp. 235–240. (in Russ.) DOI 10.17223/15617793/449/29
14. **Abakumov D. V., Abakumova N. V.** Fictional character as an object for copyright protection. *Actual issues of modern science and society*, 2019, no. 2, pp. 16–20. (in Russ.)
15. **Lazareva J. A.** Legal protection of character as an object of copyright. *Issues of Russian justice*, 2021, no. 12, pp. 158–163. (in Russ.)
16. **Ostanina E. A.** Revisited the right protection of literary characters: comparative legal aspect. *Legal order: History, Theory, Practice*, 2016, no. 1 (8), pp. 32–37. (in Russ.)
17. **Liptsik D.** On Copyright and Neighbouring Rights. Moscow, Ladomir; Izd. YUNESKO, 2002, 788 p. (in Russ.)
18. **Bently L., Sherman B.** Intellectual Property Law: Copyright. St. Petersburg, Yuridicheskyy Center Press, 2004, 535 p. (in Russ.)

Информация об авторе

Андрей Алексеевич Богустов, кандидат юридических наук, доцент
SPIN 1905-6539
Author ID 532074

Information about the Author

Andrey A. Bogustov, Candidate of Sciences (Law), Associate Professor
SPIN 1905-6539
Author ID 532074

*Статья поступила в редакцию 25.12.2021;
одобрена после рецензирования 01.02.2022; принята к публикации 01.02.2022
The article was submitted 25.12.2021;
approved after reviewing 01.02.2022; accepted for publication 01.02.2022*