

Е.М. Смолянин, И.Н. Могдалева, К.А. Костенко

**ЗАЩИТА АВТОРСКИХ И СМЕЖНЫХ ПРАВ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ СИСТЕМ
ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В ОБЛАСТИ ТЕХНОЛОГИЙ
ВИРТУАЛЬНОЙ И ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ:
ЭФФЕКТИВНОСТЬ СУЩЕСТВУЮЩИХ СПОСОБОВ**

***Аннотация.** Совершенствование цифровых технологий касается многих сфер деятельности человека. Рост данных технологий, а также их повседневное применение порождает определенные правовые проблемы. В работе представлены концептуальные подходы к правовому статусу искусственного интеллекта (далее – ИИ). Искусственный интеллект отличается от других объектов права своей автономностью и способностью принимать рациональные решения. В статье рассматриваются особенности правовой природы технологий виртуальной и дополненной реальности. Раскрываются наиболее важные объекты интеллектуальных прав, применяемые в виртуальной среде. Выявлены и охарактеризованы существующие способы защиты авторских и смежных прав в области технологий виртуальной и дополненной реальности, а также определены проблемы использования указанных способов. Авторами делается вывод о необходимости обеспечения охраны рассматриваемых результатов интеллектуальной деятельности основными институтами права интеллектуальной собственности.*

***Ключевые слова:** интеллектуальные права; виртуальная реальность; дополненная реальность; результаты интеллектуальной деятельности; виртуальные объекты.*

Технологии виртуальной и дополненной реальности (VR/AR-технологии) – ключ к принципиально новому уровню взаимодействия человека с цифровым миром, который играет все большую роль в глобальной экономике, социальных отношениях. В настоящее время VR/AR-технологии получили наиболее серьезное развитие на рынках развлечений и маркетинга, но это не предел, а только первая ступень их внедрения. Наиболее перспективными с точки зрения экономического эффекта являются продукты на основе VR/AR-технологий в сфере промышленного производства, образования, здравоохранения, потребительских сервисов.

Широкое внедрение VR/AR-технологий способствует развитию экономики страны, существенному повышению производительности и эффективности на промышленных предприятиях, формированию новых подходов к процессу обучения и повышению уровня образования, качественному повышению уровня здравоохранения и доступности медицинской помощи за счет удаленного присутствия врача. Вместе с этим VR/AR-технологии создают новейшие способы коммуникаций и потребительских сервисов, формируют массовые медиа для современного поколения.

Существует большое количество определений, трактующих понятие «искусственный интеллект». В широком смысле это наука и технологии создания интеллектуальных машин и систем, которые могут выполнять творческие функции, традиционно считающиеся прерогативой человека.

Применение искусственного интеллекта в целом положительно сказывается на многих сферах деятельности, поскольку призвано упростить производственные процессы, облегчить жизнь как отдельного гражданина, так и общества в целом, однако наряду с этим возникают новые вызовы и проблемы. Автоматизация различных секторов экономики посредством внедрения роботов создает угрозу сбоев, несанкционированного доступа с возможностью модификации заложенных программ и действий, последствия которых крайне сложно просчитать. В то же время нормативно-правовое обеспечение в рассматриваемой сфере отстает от потребностей сегодняшнего дня.

Искусственный интеллект окажет большое влияние на регулирование прав человека на производстве (роботы, манипуляторы), в медицине (использование роботов-хирургов, трансплантация органов и др.), в какой-то степени все больше ущемляя эти права. Широкое использование роботов и систем ИИ ставит перед законодательной системой вызовы, решение которых представляется невозможным без учета множества технических, юридических и нравственных аспектов.

В последние 5–10 лет назрела необходимость на законодательном уровне разграничить права людей и роботов. Пока в мире практически не существует специальных законодательных актов, определяющих статус машин с искусственным интеллектом.

Первые шаги в этом направлении делаются в Европе. В феврале 2016 г. Европарламент принял резолюцию «Нормы гражданского права в робототехнике», в которой парламентарии обратили внимание на важность развития законодательной базы, а также отметили необходимость введения единой системы классификации роботов и общеевропейской системы их регистрации. Большое внимание в документе уделяется этическим принципам. Например, отмечается, что потенциал использования робототехники должен оцениваться с точки зрения отсутствия угроз безопасности и здоровью человека, свободе и неприкосновенности частной жизни.

В Республике Беларусь разработка и применение методов и средств искусственного интеллекта ведется давно. Пионером в сфере распознавания изображений, создания цифровых карт, распознавания и синтеза речи был еще в 70–80-е гг. прошлого века Институт технической кибернетики АН БССР (ныне – Объединенный институт проблем информатики НАН Беларуси). ОИПИ по сей день остается флагманом в данной области. В 2015 г. на его базе создан Межведомственный исследовательский центр искусственного интеллекта. Работы в этом направлении выполняются ведущими вузами республики и рядом других организаций, в числе которых такие известные, как MSQRD, AIMatter, Viber и EPAM. Появилось много стартапов, занимающихся машинным обучением, обработкой естественного языка, компьютерным зрением для медицины, финансового сектора, промышленности, строительства, транспорта, сельского хозяйства, туризма, экологии и других отраслей. Все это базируется на результатах работ отечественных исследователей и успехах образования в этой сфере. Так, в Беларуси много лет проходят международные конференции «Neural Network and Artificial Intelligence», уже состоялось 8 таких мероприятий. Другим примером является проведенный в Минске в 2018 г. по предложению мирового научного сообщества

15-й Международный симпозиум по нейронным сетям, в котором приняли участие многие иностранные ученые. В 2018 г. создано и зарегистрировано Белорусское общественное объединение специалистов в области ИИ.

В Стратегии развития информатизации в Республике Беларусь на 2016–2022 гг. робототехника и искусственный интеллект названы в числе основных направлений в сфере информационных и коммуникационных технологий [1, с. 40-44].

На сегодняшний день среди особо значимых результатов цифровой трансформации экономики выделяют технологии виртуальной и дополненной реальности. Рост данных технологий, а также их повседневное применение порождает определенные правовые проблемы. Одной из них является определение и эффективность способов защиты авторских и смежных прав в области технологий виртуальной и дополненной реальности нормами права интеллектуальной собственности [2, с. 90, 91, 93].

Технологии виртуальной реальности развиваются с такой скоростью, что законодатель не успевает «угнаться за ними». Правовые проблемы, относящиеся в этой сфере к интеллектуальной собственности, затрагивают как правообладателей, так и пользователей, и третьих лиц. В основном споры, которые возникают в связи с виртуальной реальностью, подпадают под охрану авторских прав [3, с. 509, 514-515, 519-520].

Теоретические исследования эффективности способов защиты авторских и смежных прав в виртуальной среде рассмотрены в работах: О.А. Рузакова, Е.С. Гринь, Е.Е. Богданова, О.А. Славина и др.

Вопрос об обеспечении охраны продуктов использования в виртуальной и дополненной реальности исследуется в юридической литературе. Так, А.И. Савельев предлагает рассматривать виртуальные объекты в качестве иного имущества. Между тем вопросы, связанные с охраной таких объектов с точки зрения интеллектуальной собственности, до сих пор не исследованы [2, с. 90, 91, 93].

Проблема защиты интеллектуальной собственности в виртуальной среде обусловлена тем, что, поскольку виртуальная реальность стремится погрузить пользователей в реалистичный опыт, разработчики могут включить защищенный, прежде всего, авторским правом контент в виртуальный мир, чтобы сделать его более реалистичным. При этом следует обеспечить защищенность авторским правом контента в виртуальных мирах таким же образом, как и в реальном мире [3, с. 509, 514-515, 519-520].

В связи с тем, что технологии AVR функционируют под управлением программного обеспечения, для большинства объектов интеллектуальных прав в области рассматриваемых технологий преимущественное значение имеют превентивные меры защиты. К таким мерам относятся использование договорных механизмов, технических средств защиты интеллектуальных прав, а также иные нетрадиционные способы предотвращения нарушения интеллектуальных прав.

Важным компонентом общей стратегии защиты интеллектуальной собственности в области AVR является эффективное использование договорных механизмов в дополнение к другим формам защиты интеллектуальной собственности. К таким средствам относятся условия обслуживания, а также лицензионные договоры на использование и условия использования.

Рассматриваемые договорные механизмы наиболее эффективны для программного обеспечения (в частности, мобильных приложений) в области AR. Вместе с тем в литературе отмечается, что использование условий обслуживания в играх, реализующих технологии VR, также является очень результативной мерой. Условия использования предоставляют разработчикам VR возможность активно избегать судебных исков со стороны пользователей, которые пытаются отстаивать интеллектуальные права в виртуальных мирах [4, с. 7-9].

Еще одной формой превентивных мер защиты, являются виртуальные арбитражные системы и виртуальные образовательные программы [3, с. 509, 514-515, 519-520].

К преимуществам указанного механизма можно отнести: 1) возможность включения условий о таком разрешении спора в договорные соглашения; 2) гарантированность разрешения спора к концу процесса (в отличие от переговоров и посредничества); 3) наличие процедуры. В споре, регулируемом арбитражными механизмами, сторонний арбитр контролирует процесс и принимает решение о его результате. Таким образом, арбитраж позволяет ускорить процесс разрешения споров; 4) внутриигровой арбитраж уменьшает издержки, которые традиционно сопровождают судебные решения [4, с. 7-9].

В дополнение к арбитражу в виртуальном мире все стороны должны заботиться о повышении осведомленности в правовых вопросах в этой среде, с тем чтобы содействовать созданию виртуальной платформы, открытой для творчества и свободной от правовых споров. Этому могут способствовать как реальные образовательные программы, так и виртуальные.

Такие способы защиты могут рассматриваться в качестве превентивных внесудебных форм. В то же время, безусловно, судебная форма защиты имеет приоритет и в стабильности, в том числе в части отношений, возникающих в виртуальной и дополненной реальности.

В целях защиты интеллектуальных прав в виртуальной среде правообладатели все чаще используют различные технические средства. В наиболее общем смысле под техническими средствами защиты интеллектуальных прав понимаются любые программные или программно-аппаратные средства, которые намеренно ограничивают либо затрудняют различные действия с данными в электронной форме.

Важно отметить, что рассматриваемые средства применяются для защиты авторских прав, а также прав, смежных с авторскими. В связи с этим условно их можно подразделить на средства защиты авторских прав и средства защиты смежных прав.

В настоящее время уровень технического развития достиг таких высот, что авторы и правообладатели могут воспользоваться огромным арсеналом программных или программно-аппаратных средств защиты своих интеллектуальных прав. К ним можно отнести следующие:

- управление цифровыми правами (DRM, Data Rights Management);
- вотермарки (водяные знаки);
- авторско-правовые ловушки.

Технические средства защиты интеллектуальных прав имеют ряд преимуществ: помогают бороться с нарушениями авторских и смежных прав в цифровой

среде и сохранять поступление доходов правообладателей. Таким образом, рассматриваемые инструменты предотвращают «кражу» интеллектуальной собственности.

Вместе с тем, несмотря на явные преимущества использования технических средств защиты в виртуальной среде, данные инструменты обладают рядом недостатков. Так, по мнению оппонентов, на сегодня нет точных доказательств того, что применение рассматриваемых средств защиты действительно помогает предотвратить нарушение авторских и смежных прав. Между тем технические средства защиты влекут неудобства для законных пользователей: крупные компании-правообладатели получают возможность тормозить инновационное развитие и сдерживать конкуренцию на соответствующих рынках. В связи с этим вопрос эффективности использования указанных средств можно признать дискуссионным [3, с. 509, 514-515, 519-520].

Приведённый анализ технологий виртуальной и дополненной реальностей показывает сложный и многогранный характер объектов, задействованных в их реализации. В связи с этим подход к защите прав на рассматриваемые результаты интеллектуальной деятельности должен иметь комплексный характер. Важно отметить, что природа объектов интеллектуальных прав нематериальна, поэтому права на них требуют особой системы способов защиты [4, с. 7-9].

Подводя итоги, следует отметить, что в настоящий момент возникают вопросы по применению способов защиты объектов, создаваемых в технологиях виртуальной и дополненной реальности.

В работе авторами выделены следующие меры по правовой охране рассматриваемых объектов: 1) использование договорных механизмов; 2) технические средства защиты интеллектуальных прав; 3) иные нетрадиционные способы предотвращения нарушения интеллектуальных прав; 4) виртуальные арбитражные системы и виртуальные образовательные программы. Наиболее эффективными механизмами защиты интеллектуальных прав в виртуальной среде можно назвать договорные способы защиты, а также технические средства.

Необходимо констатировать, что широкое разнообразие создания и использования результатов интеллектуальной деятельности в виртуальной среде выявляет проблемы их правовой охраны. Однако, как отмечают Славин О.А., Гринь Е.С., основные институты, которые являются традиционными по охране прав на результаты творческого труда применимы и к результатам, созданным в виртуальной и дополненной реальности.

Несмотря на то, что в статье раскрываются и освещаются способы охраны авторских и смежных прав в области виртуальной и дополненной реальности, проблемы защиты указанных объектов требуют дополнительного изучения и отражения в действующем законодательстве. Целесообразно провести совершенствование нормативной правовой базы, в сфере интеллектуальной собственности. Подготовить и принять кодифицированный нормативный правовой акт регулирующий вопросы охраны объектов интеллектуальной собственности. В кодифицированном акте помимо основных положений должны быть отражены терминологии виртуальной и дополненной реальности, а так же включены юридические нормы, регулирующие порядок защиты авторских и смежных прав в виртуальной среде.

Представляется, что вышеизложенные предложения по охране авторских и смежных прав в области виртуальной и дополненной реальности способствуют регулированию порядка применения традиционных способов защиты объектов, создаваемых в виртуальной среде и могут быть использованы для совершенствования белорусского законодательства.

Список источников

1. Абламейко, М. Правовое регулирование взаимодействия систем искусственного интеллекта и человека [Электронный ресурс] / М. Абламейко, С. Абламейко // Наука и инновации, 2020. № 1 (203). С. 40–44. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/pravovoe-regulirovanie-vzaimodeystviya-sistem-iskusstvennogo-intellekta-i-cheloveka/viewer>. – Дата доступа: 01.04.2022.
2. Гринь, Е.С. Формирование базовых моделей охраны технологий виртуальной и дополненной реальности в сфере права интеллектуальной собственности [Электронный ресурс] / Е.С. Гринь, А.Г. Королева // Актуальные проблемы российского права. 2019. № 6 (103) июнь. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-bazovyh-modeley-ohrany-tehnologiy>. – Дата доступа: 03.06.2021.
3. Рузакова, О.А. Вопросы защиты интеллектуальной собственности в области технологий виртуальной и дополненной реальности (VR, AR) [Электронный ресурс] / О.А. Рузакова, Е.С. Гринь // Вестник Пермского университета. Юридические науки. 2020. Вып. 49. С. 502–523. DOI: 10.17072/1995-4190-2020-49-502-523. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/voprosy-zaschity-intellektualnoy-sobstvennosti-v-oblasti-tehnologiy-virtualnoy-i-dopolnennoy-realno-sti-vr-ar/viewer>. – Дата доступа: 03.06.2021.
4. Славин, О.А. Концепция защиты объектов интеллектуальной собственности, полученных с помощью технологий виртуальной и дополненной реальности [Электронный ресурс] / О.А. Славин, Е.С. Гринь // Труды ИСА РАН. Том 70. 2/2020. – Режим доступа: <http://www.isa.ru/proceedings/images/documents/2020-70-2/3-11.pdf>. – Дата доступа: 03.06.2021.