

УДК 347.78.025 (028)

ОСНОВНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВА ОБ АВТОРСКОМ ПРАВЕ В СВЕТЕ РАЗВИТИЯ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

О. О. ЯДРЕВСКИЙ¹⁾

¹⁾Белорусский государственный университет, пр. Независимости, 4, 220030, г. Минск, Беларусь

Рассматриваются основные направления совершенствования законодательства об авторском праве в связи с развитием цифровых технологий. Обосновывается необходимость его корректировки по причине возрастания актуальности вопросов расширения применения технологий больших данных (*big data*) и вовлечение в их обработку объектов авторского права, совершенствования технологий искусственного интеллекта, способных создавать объекты, обладающие чертами объектов авторского права, развития технологий 3D-печати и необходимости соблюдения исключительного права авторов и иных правообладателей, определения места объектов виртуальной и дополненной реальности в системе авторского права.

Ключевые слова: авторское право; произведение; большие данные; искусственный интеллект; виртуальные цифровые модели и объекты (3D-модели); объекты виртуальной и дополненной реальности.

Благодарность. Исследование выполнено при финансовой поддержке Белорусского республиканского фонда фундаментальных исследований (БРФФИ) в рамках научного проекта № Г20Р-080.

MAIN DIRECTIONS FOR THE IMPROVEMENT OF COPYRIGHT LEGISLATION IN CONNECTION OF DEVELOPMENT OF DIGITAL TECHNOLOGIES

A. A. YADREUSKI^a

^aBelarusian State University, 4 Niezaliežnasci Avenue, Minsk 220030, Belarus

The article discusses the main directions of improving copyright legislation in connection with the development of digital technologies. The need to amend legislation is substantiated in connection with the increasing relevance of the following issues: the expansion of the use of big data technologies and the involvement of copyright objects in their processing, the improvement of artificial intelligence technologies capable of creating objects that have the features of copyright objects, the development of 3D-printing technologies and the need to comply with the exclusive rights of authors and other rightholders, determining the place of objects of virtual and augmented reality in the copyright system.

Keywords: copyright; work; big data; artificial intelligence; virtual digital models and objects (3D models); objects of virtual and augmented reality.

Acknowledgements. The research was carried out with the financial support of the Belarusian Republican Foundation for Fundamental Research within the framework of the scientific project No. Г20Р-080.

Образец цитирования:

Ядревский ОО. Основные направления совершенствования законодательства об авторском праве в свете развития цифровых технологий. *Журнал Белорусского государственного университета. Право.* 2021;3:3–00.

For citation:

Yadreuski AA. Main directions for the improvement of copyright legislation in connection of development of digital technologies. *Journal of the Belarusian State University. Law.* 2021;3:3–00. Russian.

Автор:

Олег Олегович Ядревский – кандидат юридических наук, доцент; доцент кафедры гражданского права юридического факультета.

Author:

Aleh A. Yadreuski, PhD (law), docent; associate professor at the department of civil law, faculty of law. oleg501@yandex.ru

Введение

Актуальность темы исследования обусловлена стремительным развитием цифровых технологий и внедрением их во все сферы общественной жизни. При этом такое развитие приводит к все более учащающимся ситуациям столкновения данных технологий с необходимостью обеспечения охраны прав интеллектуальной собственности, в особенности авторского права. Существующий в авторском праве принцип сочетания интересов авторов и иных правообладателей с интересами общества в современной реальности дополняется принципом сочетания авторских интересов и необходимостью развития научно-технического прогресса с доступом к нему широких слоев общества. Использование произведений в интернете уже является одним из основных способов реализации исключительного права, при этом в некоторых случаях можно вести речь о необходимости предоставления особой, отличающейся от традиционной, охраны объектов авторского права.

Вместе с тем следует отметить, что в Республике Беларусь в настоящее время вопросы взаимодействия цифровых технологий и авторского права исследуются немногими авторами. Так, имеются

публикации Д. В. Ивановой [1], К. Д. Савицкой [2], Г. Н. Москалевич [3], касающиеся отдельных вопросов такого взаимодействия.

В Российской Федерации защищены докторская диссертация П. М. Морхата¹ и кандидатская диссертация Е. П. Сесицкого² по вопросам искусственного интеллекта в сфере интеллектуальной собственности, кандидатские диссертации А. А. Карцхия³ по гражданско-правовой модели регулирования цифровых технологий, А. В. Гурко⁴ по правовой охране трехмерных цифровых моделей. По теме виртуальной и дополненной реальности и объектов интеллектуальной собственности исследования проведены Е. С. Гринь, А. Г. Королевой [4]

Настоящая статья представляет собой попытку выявить основные направления, по которым может развиваться законодательство в сфере авторского права в связи с применением цифровых технологий. Задачами исследования являются определение круга цифровых технологий, в которых могут присутствовать объекты авторского права, проблемных аспектов, возникающих при их применении, предложение законодательных путей решения возникающих в данной сфере вопросов.

Материалы и методы исследования

Исследование проводилось с использованием общенаучных, общеправовых и частнонаучных методов. Основными стали формально-юридический,

сравнительно-правовой методы, а также метод моделирования и метод правового (юридического) прогнозирования.

Результаты и их обсуждение

Стремительное развитие цифровых технологий способствует возникновению новых вызовов, связанных в том числе с правовым регулированием общественных отношений в процессе использования таких технологий. Одной из сфер, в существенной степени затронутой использованием цифровых технологий, является сфера интеллектуальной собственности. В связи с появлением новых технологий возникают специфические объекты, обладающие характеристиками результатов интеллектуальной деятельности (объекты, созданные искусственным интеллектом, объекты виртуальной и дополненной реальности и т. д.) либо предполагающие специфические способы их использования, к которым не может быть применено действующее законодательство в силу его разработки и утверждения до начала массового внедрения указанных технологий.

В Республике Беларусь основным документом, регулирующим гражданско-правовые и иные отношения в области цифровой экономики и цифровых технологий, является Декрет Президента Республики Беларусь от 21 декабря 2017 г. № 8 «О развитии цифровой экономики». Вместе с тем данный нормативный акт не содержит каких-либо положений, определяющих особенности регулирования прав интеллектуальной собственности в цифровой сфере. Существует также программный акт, в котором определяются основные направления развития цифровых технологий в Республике Беларусь – государственная программа «Цифровое развитие Беларуси» на 2021–2025 годы, утвержденная постановлением Совета Министров Республики Беларусь от 2 февраля 2021 г. № 66. Данный акт содержит различные направления развития циф-

¹Морхат П. М. Правосубъектность искусственного интеллекта в сфере права интеллектуальной собственности: гражданско-правовые проблемы : дис. ... д-ра юрид. наук : 12.00.03. М., 2018. 420 с.

²Сесицкий Е. П. Проблемы правовой охраны результатов, создаваемых системами искусственного интеллекта : дис. ... канд. юрид. наук : 12.00.03. М. : РГАИС, 2018. 218 с.

³Карцхия А. А. Гражданско-правовая модель регулирования цифровых технологий : дис. ... канд. юрид. наук : 12.00.03. М. : РГАИС, 2019. 394 с.

⁴Гурко А. В. Правовая охрана трехмерных цифровых объектов : дис. ... канд. юрид. наук : 12.00.03. М. : РГАИС, 2020. 182 с.

ровых технологий в зависимости от сфер деятельности (государственное управление, образование, здравоохранение), указывает на развитие информационно-коммуникационной инфраструктуры, расширение доступа населения к электронным услугам. Вместе с тем документ носит сугубо программный характер и также не содержит правового регулирования возникающих юридических проблем при применении таких технологий.

В Российской Федерации существует федеральный проект «Цифровые технологии», входящий в состав национальной программы «Цифровая экономика Российской Федерации» (утверждена протоколом заседания президиума Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам от 4 июня 2019 г. № 7). Данный документ интересен тем, что в нем использован термин «сквозные цифровые технологии» и дан их перечень: большие данные, новые производственные технологии, промышленный интернет, искусственный интеллект, технологии беспроводной связи, компоненты робототехники и сенсорики, квантовые технологии, системы распределенного реестра, технологии виртуальной и дополненной реальности.

Полагаем, что подобный перечень было бы целесообразно закрепить и в белорусском законодательстве, по меньшей мере на уровне постановления правительства, что позволило бы установить конкретные технологии цифровой экономики и впоследствии развивать комплексное правовое регулирование каждой из них. Указанный перечень можно использовать и для выявления проблемных вопросов права интеллектуальной собственности, и, в частности, авторского права, при использовании каждой из технологий.

Представляется, что основными проблемами авторского права, которые могут возникнуть при применении цифровых технологий, являются правомерное использование произведений, используемых при применении технологии больших данных, охраноспособность результатов, обладающих признаками произведений, создаваемых системой искусственным интеллектом, статус и порядок использования объектов, создаваемых при помощи новых производственных технологий, главным образом технологий трехмерной печати, правовое регулирование объектов виртуальной и дополненной реальности.

Иные вопросы, как, например, применение системы распределенного реестра (блокчейн) в отношении авторского права, в частности, в системе коллективного управления имущественными правами авторов, носят в большей степени процедурный характер и не требуют концептуального пересмотра норм об объектах либо содержании данной отрасли права.

Применение цифровых технологий невозможно без обработки больших массивов данных. При этом широко применяются технологии больших данных (*big data*).

Наиболее упрощенно термин *big data* понимается как огромные массивы разнообразной информации (данных), постоянный поток огромных объемов информации, непрерывно поступающей из различных источников⁵

Если проанализировать различные определения *big data*, то можно сделать вывод, что общим признаком, на котором сделан акцент в данных определениях, является большой массив данных. Вместе с тем в качестве еще одного признака *big data* называется необходимость использовать специальные инструменты и методы сохранения, анализа и использования таких данных⁶.

Распространен подход, получивший название «три V», согласно которому большие данные определяются наличием следующих основных характеристик: большой объем (*volume*), разнообразие данных (*variety*), высокая скорость их изменения (*velocity*).

Источники, из которых поступают данные, можно условно объединить в две основные группы:

- технические, создающие порядка 90 % всей новой информации;
- социальные, включающие, в частности, социальные медиа (социальные сети, специализированные форумы, блоги, сайты отзывов и т. д.), розничную торговлю (информация о совершенных транзакциях, сведения из товарных чеков, дисконтных карт и т. д.), здравоохранение (сведения о поставленных диагнозах, методах лечения, оценке его эффективности, отраженные в медицинских картах, результатах лабораторных исследований и т. д.)⁷.

При обработке источников второй группы отдельные из них могут содержать охраняемые результаты интеллектуальной деятельности, например, произведения литературы, дизайна, географические карты и т. д. При этом может возникнуть во-

⁵Рожкова М. А. Что такое большие данные (big data), чем они отличаются от обычных данных и в чем состоит проблема правового регулирования big data [Электронный ресурс]. URL: https://zakon.ru/blog/2019/04/22/chto_takoe_bolshie_dannye_big_data_chem_oni_otlichayutsya_ot_obychnyh_dannyh_i_v_chem_sostoit_proble (дата обращения: 30.09.2021).

⁶Корнев М. С. История понятия «большие данные» (big data): словари, научная и деловая периодика [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/istoriya-ponyatiya-bolshie-dannye-big-data-slovari-nauchnaya-i-delovaya-periodika/viewer> (дата обращения: 30.09.2021).

⁷Рожкова М. А. Что такое большие данные (big data), чем они отличаются от обычных данных и в чем состоит проблема правового регулирования big data...

прос о правомерности использования таких источников. В обратном случае надлежащее исполнение требований законодательства об исключительных правах повлечет ограничение в области развития технологий *big data*.

В настоящее время в национальном законодательстве об авторском праве существуют следующие возможности правомерного использования источников при применении технологий больших данных. Так, Д. В. Иванова в качестве эффективного решения вопроса использования объектов, авторское право на которые невозможно оперативно установить, предлагает использование категорий свободных лицензий. Это позволяет игнорировать вопросы применимости авторского права, поскольку если оно действует, то свободные лицензии решают вопрос правомерности, а если не действует, то результат ничем не отличается с точки зрения коммерческой деятельности [1, с. 23].

Следует отметить, что законодательство Республики Беларусь не содержит понятие «свободная лицензия». Вместе с тем с 27 мая 2020 г. в Законе Республики Беларусь от 17 мая 2011 г. «Об авторском праве и смежных правах» (далее – Закон об авторском праве) получило закрепление более общее понятие «открытые лицензии» (ст. 45). Под открытыми лицензиями понимаются лицензионные договоры, условия которых должны быть доступны неопределенному кругу лиц и размещены таким образом, чтобы лицензиат имел возможность ознакомиться с ними перед началом использования соответствующего объекта авторского права или смежных прав. Полагаем, что данную статью необходимо дополнить нормой о возможности использования лицензиатом произведения для создания нового результата интеллектуальной деятельности (по аналогии с п. 2 ст. 1286.1 Гражданского кодекса Российской Федерации). Это позволит также обеспечить возможность применения свободных лицензий⁸ в отношении произведений, основанных на больших данных.

Другой возможностью правомерного использования объектов авторского права при использовании технологий *big data* является применение к ним положений о свободном (без необходимости выдачи лицензий) использовании произведений. В рассматриваемом нами случае может быть применена норма п. 2 ст. 32 Закона об авторском праве, согласно которой допускается воспроизведение отрывков из правомерно обнародованных произведений (цитирование) в оригинале и переводе в исследовательских, образовательных, полемических, критических или информационных целях в том объеме, который

оправдан целью цитирования, в частности, для образовательных, научных и иных социальных целей посредством использования их в интернете.

В этом контексте следует также привести положения п. 2 ст. 36 Закона об авторском праве о возможности использования отрывков из литературных произведений посредством репродуцирования и иного воспроизведения в образовательных и исследовательских целях (п. 2 ст. 36 Закона об авторском праве).

Данные положения приведены в свете действия в Европейском союзе Директивы (ЕС) № 2019/790 Европейского Парламента и Совета Европейского союза от 17 апреля 2019 г. об авторском праве и смежных правах в рамках единого цифрового рынка, дополняющая директивы 96/9/ЕС и 2001/29/ЕС. Ст. 3, 4 раздела 2 данного документа определяют правила в отношении интеллектуального анализа текстов и данных, под которым понимается любой автоматизированный аналитический метод, направленный на анализ текстов и данных в цифровой форме с целью получения информации, включающей модели, тенденции и корреляции, но не ограничивающейся ими. Указанный интеллектуальный анализ разрешено проводить научно-исследовательским организациям и учреждениям культурного наследия.

Представляется, что названные положения могут быть восприняты и национальным законодателем, прежде всего путем расширения нормы п. 2 ст. 36 Закона об авторском праве иными способами свободного использования произведений, наряду с воспроизведением.

Технологии *big data* активно применяются и при функционировании систем искусственного интеллекта, получивших стремительное развитие в последние десятилетия. Термин «искусственный интеллект», введенный в оборот Дж. Маккарти в 1956 г. на специализированной научной конференции по вопросам науки и технологии создания «интеллектуальных» машин, имеет немало различных определений⁹, в которых вместе с тем можно выделить отличительные черты: он включает программные и (или) аппаратные средства, т. е. компьютерные программы и составляющие материальные устройства; обладает определенной степенью автономности, т. е. самостоятельности по отношению к решениям или действиям человека; способен к обучению и принятию решений, поскольку система искусственного интеллекта не статична, а может овладевать новыми умениями и знаниями.

Группы технологий искусственного интеллекта разнообразны и включают, например, обработ-

⁸Open Definition 2.1 [Electronic resource]. URL: <http://opendefinition.org/od/2.1/en/> (date of access: 30.09.2021).

⁹Морхат П. М. Правосубъектность искусственного интеллекта в сфере права интеллектуальной собственности... ; Что такое цифровая экономика? Тренды, компетенции, измерение. М. : Издательский дом Высшей школы экономики, 2019. С. 15.

ку текстов на естественном языке, распознавание и синтез речи, компьютерное зрение, разработку интеллектуальных систем поддержки принятия решений, предиктивную аналитику (*legal tech*), беспилотный транспорт, медицинские роботы, технологии «Умный дом», «Умный город» и т. д.

В процессе функционирования систем искусственного интеллекта ими могут создаваться объекты, обладающие признаками результатов интеллектуальной деятельности, что ставит перед правом интеллектуальной собственности ряд вопросов, в связи с актуальностью которых Всемирная организация интеллектуальной собственности в 2020 г. открыла отдел, посвященный проблемам интеллектуальной собственности и искусственного интеллекта. 21 мая 2020 г. был принят пересмотренный Концептуальный документ по вопросам, касающимся политики в области искусственного интеллекта и интеллектуальной собственности. Указанный документ не вырабатывает каких-либо единых подходов к регулированию объектов, обладающих признаками результатов интеллектуальной деятельности, созданных искусственным интеллектом, а лишь содержит перечень вопросов, подлежащих разрешению (в частности о том, являются ли охраноспособными объекты, созданные системами искусственного интеллекта, кто будет считаться автором результата интеллектуальной деятельности, созданного системой искусственного интеллекта, кому будет принадлежать исключительное право на объекты, созданные системами искусственного интеллекта).

В доктрине выделяют определенные концепции решения вопроса о носителе прав на объекты, созданные системой искусственного интеллекта либо при ее участии, и обладающие признаками объекта авторского права: от машиноцентрической концепции, предполагающей наделение системы искусственного интеллекта правами обладателя исключительного права, до антропоцентрической, где все права принадлежат человеку, и концепции нулевого авторства, т. е. отсутствия автора¹⁰.

Наиболее распространена точка зрения, что роботы не могут создавать принципиально новые творческие решения или произведения по примеру человеческого разума и интеллекта. Если же машиной создается уникальный результат, то это происходит либо благодаря копированию уже известных произведений, либо исполнению команд, заложенных в алгоритмах программно-аппаратного комплекса искусственного интеллекта, либо новой компиляции уже известных решений и произведений, которые прописаны в программных кодах или математически составляются нейросетью. Иными

словами, искусственный интеллект не может осуществлять творческую деятельность и не может считаться автором созданного творческого произведения¹¹.

Таким образом, на сегодняшний день этапе система искусственного интеллекта в национальных юрисдикциях не признается субъектом права. Вместе с тем необходимо решить вопрос о том, можно ли признавать автором какое-либо иное лицо (разработчика, оператора), будет ли это лицо являться обладателем исключительного права и как будет осуществляться правовая охрана такого произведения. При решении данного вопроса возможны следующие варианты:

- автором и обладателем исключительного права является разработчик системы;
- автором и обладателем исключительного права является владелец системы;
- автором и обладателем исключительного права является оператор системы;
- автором является разработчик, а обладателем исключительного права – владелец либо оператор системы;
- автором нельзя признать ни одного из субъектов.

Однозначного ответа на этот вопрос нет в судебной практике, которая по этим вопросам пока практически отсутствует. Вместе с тем согласно доминирующему подходу при возникновении подобных споров автором следует признавать разработчика систем искусственного интеллекта¹².

Ранее нами высказывалось мнение о необходимости правовой охраны результата деятельности, подпадающей под признаки творческой и созданной системой искусственного интеллекта. При этом исключительное право на такое произведение может быть признано как за разработчиком такой системы, если в появлении результата не участвуют другие лица, так и за владельцем либо оператором системы, если они оказывают определяющее влияние на фиксацию результата. В каждом случае необходимо устанавливать четкую причинную связь между вкладом каждого из перечисленных субъектов в создание объекта и самим объектом [5, с. 61].

В то же время с развитием технологий искусственного интеллекта все более актуальной становится ситуация, когда такую причинную связь установить невозможно.

В п. 80 постановления Пленума Верховного Суда Российской Федерации от 23 апреля 2019 г. № 10 «О применении части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации» указывается: «Вместе с тем результаты, созданные с помощью технических средств в отсутствие творческого характера

¹⁰ Морхат П. М. Правосубъектность искусственного интеллекта в сфере права интеллектуальной собственности... С. 33.

¹¹ Карцхия А. А. Гражданско-правовая модель регулирования цифровых технологий... С. 160.

¹² Сесицкий Е. П. Проблемы правовой охраны результатов, создаваемых системами искусственного интеллекта... С. 68.

деятельности человека (например, фото- и видеосъемка работающей в автоматическом режиме камерой видеонаблюдения, применяемой для фиксации административных правонарушений), объектами авторского права не являются».

Предполагается, что в среднесрочной перспективе (10–15 лет) возникнет необходимость закрепления в законодательстве особого вида объектов, которые обладают признаками произведений, но созданы системами искусственного интеллекта.

По мнению В. О. Калятина, в данном случае представляется логичным выделить соответствующее смежное право на созданный роботом объект по аналогии с правом на нетворческие базы данных, фонограммы и вещание, охраняемые в Российской Федерации [6, с. 25–26].

Ю. С. Харитоновна предлагает ввести право *sui generis* на цифровые результаты деятельности искусственного интеллекта [7, с. 82–83].

Вместе с тем на данном этапе развития технологий вводить особые нормы для результатов деятельности искусственного интеллекта, обладающих признаками объекта авторского права, представляется несколько преждевременным. Предварительным этапом решения вопросов охраноспособности таких объектов является формирование единой судебной практики.

Одними из перспективных новых производственных технологий являются аддитивные технологии – технологии послойного создания трехмерных объектов на основе их цифровых моделей, позволяющие изготавливать изделия сложных геометрических форм и профилей. Их также обозначают как технологии трехмерной печати (*3D-печати*)¹³.

3D-печать имеет ряд преимуществ по сравнению с традиционными технологиями: сравнительно низкие издержки на воспроизведение объекта, высокая скорость и точность воспроизведения оригинала, возможность производства объекта непосредственно потребителем.

Следует отметить, что правовой режим охраны 3D-моделей может рассматриваться в различных вариантах, как цифровой файл изделия, изображение изделия в трехмерной модели в электронной форме, программное обеспечение 3D-моделирования или печати, конечное изделие, полученное способом 3D-моделирования или печати.

Что касается программного обеспечения по созданию 3D-модели, то его можно отнести к компьютерным программам¹⁴.

Более интересным представляется вопрос правового режима изображений изделия в трехмерной

модели в электронной форме и конечного изделия, полученного путем 3D-печати.

Технология трехмерной печати базируется на моделях, существующих в виртуальной реальности. На основании такой модели при помощи 3D-принтера создаются объекты материального мира. По определению, данному А. В. Гурко, трехмерная цифровая модель – это имитация средствами трехмерной графики реального или несуществующего объекта, включая собственно модель (виртуальный объем) объекта, все примененные к данному объекту настройки, материалы и текстурные карты, а также относящиеся непосредственно к имитируемому объекту иные подобъекты (источники света, системы частиц и т. п.). Подчеркивается, что это первый результат работы человека с трехмерными цифровыми объектами и изображениями, который может охраняться правом интеллектуальной собственности¹⁵.

При этом автор выделяет трехмерный цифровой объект – любой объект, существующий в электронно-цифровой системе трехмерных координат, который может быть использован при помощи специальных программных и аппаратных средств. Охраняемый трехмерный цифровой объект – это трехмерный цифровой объект, в котором воплощен охраняемый результат интеллектуальной деятельности или средство индивидуализации¹⁶.

Само же воплощение 3D-модели в реальности при помощи технологии 3D-печати не представляет собой самостоятельный объект. По мнению автора, способ использования произведения в данном случае – воспроизведение¹⁷. Отмечаем, что согласно ст. 4 Закона об авторском праве воспроизведением признается изготовление, в том числе тиражирование, одного или более экземпляра объекта авторского права или смежных прав в любой объективной форме (в том числе отличной от той, в которой существует оригинал), включая постоянное или временное хранение в цифровой или иной объективной форме в электронном средстве или на другом материальном носителе. При этом согласно п. 2 ст. 6 упомянутого закона, авторское право распространяется на произведения, существующие в какой-либо форме, в том числе объемно-пространственной, которой может быть также и модель. Таким образом, законодательство Республики Беларусь позволяет считать трехмерную модель и созданный на ее основании трехмерный объект воспроизведением в форме модели или изделия соответственно.

Однако актуальным остается вопрос о том, к какому виду произведения отнести объект, если он

¹³Что такое цифровая экономика? Тренды, компетенции, измерение: доклад НИУ ВШЭ... С. 15.

¹⁴Текст отчета по 1 этапу разработки концепции [Электронный ресурс]. URL: <https://sk.ru/legal/improving-rule-making-and-st-manag/> (дата обращения: 19.02.2021).

¹⁵Гурко А. В. Правовая охрана трехмерных цифровых объектов... С. 35–36.

¹⁶Там же. С. 40.

¹⁷Там же. С. 47.

является оригинальным, т. е. не представляет собой воспроизведение уже существующего объекта?

Несмотря на то, что 3D-объект возникает в цифровой форме, его нельзя признать компьютерной программой. В соответствии со ст. 4 Закона об авторском праве компьютерная программа – представленная в объективной форме упорядоченная совокупность команд и данных, предназначенных для использования на компьютере и в иных системах и устройствах в целях обработки, передачи и хранения информации, производства вычислений, получения аудиовизуальных изображений и других результатов.

На основании анализа российского законодательства А. В. Гурко делает вывод, что 3D-модель является особым видом произведения¹⁸. Е. Ю. Мартянова придерживается точки зрения, что 3D-модель является самостоятельным объектом интеллектуальных прав¹⁹.

На наш взгляд, представленные выше позиции представляются неприменимыми к национальному законодательству. В научных исследованиях высказывается мнение, что 3D-модель может признаваться промышленным образцом²⁰. О нарушении прав на промышленный образец при использовании технологии 3D-печати упоминает также А. Ю. Чурилов [8, с. 126]. Таким образом, поскольку 3D-модель отражает внешнее решение определенного изделия, представляется, что ее можно отнести к произведениям дизайна, выраженным в пространственно-объемной форме.

Широкое распространение во многих сферах деятельности получают и технологии виртуальной и дополненной реальности.

Технологии виртуальной реальности представляют собой технологии компьютерного моделирования трехмерного изображения или пространства, посредством которых человек взаимодействует с синтетической (виртуальной) средой с последующей сенсорной обратной связью.

Технологии дополненной реальности – технологии визуализации, основанные на добавлении информации или визуальных эффектов в физический мир посредством наложения графического и (или) звукового контента для улучшения пользовательского опыта и интерактивных возможностей²¹.

Различия между виртуальной и дополненной реальностью состоят в том, что с помощью виртуальной реальности конструируется новый искусственный мир, в то время как дополненная реальность позволяет вносить ряд искусственных элементов в восприятие реальности. Кроме того, отличитель-

ной особенностью технологии дополненной реальности является то, что она накладывает виртуальные объекты на окружающую среду. Виртуальная же реальность предлагает автономный искусственный мир [4, с. 90–91].

В сфере технологий виртуальной и дополненной реальности могут существовать множество объектов авторского права, образующих сложную систему.

Так, с учетом возможности активного взаимодействия пользователя с виртуальной и дополненной реальностью можно выделить две группы объектов авторского права. В первую из них входят созданные творческим трудом авторов объекты, формирующие виртуальную или дополненную реальность. Вторую группу составляют объекты, полученные пользователями технологий виртуальной и дополненной реальности путем создания или приобретения. Вместе с тем объекты второй группы также имеют свои особенности, поскольку функциональные возможности платформы виртуальной или дополненной реальности могут значительно ограничивать свободу творчества [4, с. 92–93].

Таким образом, различный характер имеют как сами объекты, так и субъекты, творческим трудом которых они созданы.

Кроме того, технологии виртуальной и дополненной реальности позволяют совмещать оригинальные и уже существующие объекты. В данном случае речь идет о воспроизведении уже существующего произведения, что требует получения соответствующего разрешения автора или правообладателя.

С учетом вышеизложенного можно сделать вывод о необходимости урегулирования прав на объекты виртуальной и дополненной реальности либо при помощи лицензионных соглашений между авторами, пользователями таких объектов и авторами произведений, которые в них используются, либо путем использования конструкции сложного объекта авторского права.

В литературе отмечается, что владельцы большинства платформ, применяющих технологии виртуальной или дополненной реальности, могут использовать созданные пользователями объекты благодаря лицензионным соглашениям, ограничивая тем самым исключительное право пользователя.

Виртуальная среда в большинстве случаев формируется благодаря компьютерным играм (например, игра *Pokemon go*, разработанная и изданная компанией *Niantic*). Ядро технологии виртуальной и дополненной реальности составляет программное обеспечение [4, с. 93].

¹⁸Гурко А. В. Там же. С. 65.

¹⁹Мартянова Е. Ю. Интеллектуальная собственность и 3D-печать: 3D-модель как объект интеллектуальных прав // E-commerce и взаимосвязанные области (правовое регулирование) : сб. статей // отв. ред. М. А. Рожкова. М., Статут, 2019.

²⁰Текст отчета по 1 этапу разработки концепции...

²¹Что такое цифровая экономика? Тренды, компетенции, измерение... С. 16.

Таким образом, для анализа возможности охраны объектов виртуальной и дополненной реальности при помощи сложных объектов авторского права исследуем правовой режим компьютерных игр. Чаще игры рассматриваются в качестве составного произведения, включающего программный код, сюжет, персонажей, диалоги, музыкальное, визуальное сопровождение.

Так, в судебной практике США сложилась позиция, согласно которой мультимедийные продукты относятся к аудиовизуальным произведениям²².

В Законе об авторском праве дается определение вышеизложенного понятия (произведение, состоящее из зафиксированной серии связанных между собой изображений (с сопровождением или без сопровождения их звуком), создающих впечатление движения, и предназначенное для зрительного и слухового (в случае сопровождения звуком) восприятия с помощью соответствующих технических устройств). К аудиовизуальным произведениям относятся кинофильмы, телефильмы, видеофильмы и другие кино- и телепроизведения независимо от способа их первоначальной или последующей фиксации.

Таким образом, компьютерная игра не подпадает под понятие «аудиовизуальное произведение».

Одним из вариантов правовой охраны объектов виртуальной и дополненной реальности является возможность признания их мультимедийными произведениями.

Е. С. Котенко считает, что под мультимедийным продуктом понимается выраженный в электронной (цифровой) форме объект авторских прав, который включает в себя несколько охраняемых результатов интеллектуальной деятельности (таких как программа для ЭВМ, произведения изобразительного искусства, музыкальные произведения и др.) и с помощью компьютерных устройств функционирует в процессе взаимодействия с пользователем [9, с. 34].

Г. Н. Москалевич понимает мультимедийный продукт как объект интеллектуальной собственности, в котором содержатся несколько охраняемых результатов интеллектуальной деятельности, выраженных в электронном (цифровом) варианте, и функционирующий при помощи компьютерных программ и устройств в процессе взаимодействия с пользователем [3, с. 508].

Вместе с тем признать компьютерную игру мультимедийным произведением было бы не совсем верно, поскольку последнее не предполагает взаимодействие пользователя с содержанием этого произведения и вариативность в зависимости от его действий.

Разрешить данную проблему видится возможным с помощью введения понятия «сложный объект интеллектуальной собственности». В Законе об авторском праве данное понятие не содержится, в то время как в Гражданском кодексе Российской Федерации в ст. 1240 упоминается понятие «сложный объект», которое включает несколько охраняемых результатов интеллектуальной деятельности (кинофильм, иное аудиовизуальное произведение, театрально-зрелищное представление, мультимедийный продукт, база данных). Вместе с тем недостатком данного определения является закрытый перечень объектов. Так, К. Д. Савицкая называет в качестве причины появления новых сложных объектов развитие информационных технологий. Следовательно, при формулировке дефиниции «сложный объект» нужно определить его содержательные границы, не ограничиваясь исчерпывающим перечнем [2, с. 37]. Таким образом, как сложный объект можно охранять объекты виртуальной и дополненной реальности. На основании изложенного, указанное понятие целесообразно включить в перечень объектов авторского права.

Заключение

Развитие цифровых технологий, появление новых реально существующих и виртуальных объектов приводит к возникновению все большего количества вопросов в сфере их правового регулирования. Проведенный анализ основных видов цифровых технологий относительно применения законодательства об авторском праве позволил сделать выводы следующего характера.

Кардинального пересмотр национального законодательства об авторском праве не представляется в настоящий момент целесообразным, поскольку многие вопросы, связанные с применением цифровых технологий, могут быть решены на основе

действующего законодательства путем анализа сущности таких технологий и выбора наиболее оптимального способа регулирования. В связи с этим более важной задачей на текущем этапе видится разъяснение на уровне судебной практики, например путем издания постановления Пленума Верховного Суда Республики Беларусь, особенностей применения законодательства об авторском праве при возникновении споров в области цифровых технологий. Это поможет формированию единой судебной практики в данных вопросах.

В то же время тенденции развития законодательства об авторском праве должны быть направлены

²²Midway Mfg. Co. v. Dirkschneider, 543 F. Su. Pp. 466 (D. Neb. 1981) [Electronic resource]. URL: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/543/466/1460981/> (date of access: 19.02.2021).

прежде всего на увеличение количества случаев свободного использования произведений и упрощение получения разрешений от правообладателя, а также на возможность предоставления единого правового режима сложным объектам интеллектуальной собственности.

Введение принципиально новых объектов авторского права представляется задачей среднесрочной перспективы. Вместе с тем с учетом стремительного роста научно-технического прогресса указанные задачи могут приобрести максимальную степень актуальности уже в самое ближайшее время.

Библиографические ссылки

1. Иванова ДВ. Большие данные и право интеллектуальной собственности. *Право интеллектуальной собственности*. 2019;4:21–24.
2. Савицкая КД. Признаки сложного объекта. В: Быков АА, Морозевич ОА, Бондарь АВ, Гаркавая ВГ, Голомазова ЕС, Зарецкий ВО и др., редакторы. *Экономика глазами молодых: сборник статей XII Международного экономического форума молодых ученых; г. Минск, 11–12 октября 2019 г.* Минск: БГАТУ; 2019. с. 35–41.
3. Москалевич ГН. Понятие и правовая сущность мультимедийных продуктов как охраняемых объектов интеллектуальной собственности. В: Шимов ВН, редактор. *Научные труды Белорусского государственного экономического университета: юбилейный сборник. Выпуск 6.* Минск: БГЭУ; 2013. с. 503–509.
4. Гринь ЕС, Королева АГ. Формирование базовых моделей охраны технологий виртуальной и дополненной реальности. *Актуальные проблемы российского права*. 2019;6:90–97. DOI: 10.17803/1994-1471.2019.103.6.090-097.
5. Ядревский ОО. Гражданско-правовые аспекты функционирования искусственного интеллекта. *Юстиция Беларуси*. 2021;8:57–61.
6. Калятин ВО. Объекты авторского права, созданные с использованием компьютера. *Патенты и лицензии*. 2011;5:22–26.
7. Харитоновна ЮС. Правовой режим результатов деятельности искусственного интеллекта. В: Вайпан ВА, Северин ВА, Куренной АМ, Костян ИА, Харитоновна ЮС, Козлова НВ и др. *Современные информационные технологии и право. Книга 15.* Москва: Статут; 2019. с. 68–83.
8. Чурилов АЮ. Интеллектуальная собственность в эпоху трехмерной печати. *Актуальные проблемы российского права*. 2020;15(3):121–127. DOI: 10.17803/1994-1471.2020.112.3.121-127.
9. Котенко ЕС. *Авторские права на мультимедийный продукт*. Москва: Проспект; 2013. 185 с.

References

1. Ivanova DV. Big data and intellectual property law. *Pravo intellectual'noi sobstvennosti*. 2019;4:21–24. Russian.
2. Savitskaya KD. Features of a complex object. In: Bykov AA, Morozovich OA, Bondar' AV, Garkavaya VG, Golomazova ES, Zaretskii VO, et al., editors. *Ekonomika glazami molodykh: sbornik statei XII Mezhdunarodnogo ekonomicheskogo foruma molodykh uchenykh; g. Minsk, 11–12 oktyabrya 2019 g.* [Economy through the eyes of the young: collection of articles of the 12th International economic forum of young scientists; Minsk, Belarus; 2019 October 11–12]. Minsk: Belarusian State Agrarian Technical University; 2019. p. 35–41.
3. Moskalevich GN. Concept and legal essence of multimedia products as protected objects of intellectual property. In: Shimov VN, editor. *Nauchnye trudy Belorusskogo gosudarstvennogo ekonomicheskogo universiteta: yubileinyi sbornik. Vypusk 6.* [Scientific works of the Belarusian State Economic University: jubilee collection. Issue 6]. Minsk: BSEU; 2013. p. 503–509. Russian.
4. Grin ES, Koroleva AG. Formation of basic models of protection of technologies of virtual and augmented reality in the context of intellectual property rights. *Aktual'nye problemy rossiiskogo prava*. 2019;6:90–97. Russian. DOI: 10.17803/1994-1471.2019.103.6.090-097.
5. Yadrevsky OO Civil law aspects of the functioning of artificial intelligence. *Yustitsiya Belarusi*. 2021;8:57–61. Russian.
6. Kaljatin VO. *The objects of copyright created with use of computer*. Patenty i litsenzii. 2011;5:22–26. Russian.
7. Kharitonova YuS. [The legal regime of the results of the activity of artificial intelligence]. In: Vaipan VA, Severin VA, Kurennoi AM, Kostyan IA, Kharitonova YuS, Kozlova NV, et al. *Sovremennye informatsionnye tekhnologii i pravo. Kniga 15* [Modern information technologies and law. Book 15]. Moscow: Statut; 2019. p. 68–83. Russian.
8. Churilov AYU. Intellectual property in the age of 3D Printing. *Aktual'nye problemy rossiiskogo prava*. 2020;15(3):121–127. Russian. DOI: 10.17803/1994-1471.2020.112.3.121-127.
9. Kotenko ES. *Avtorskie prava na mul'timediinyi produkt* [Copyright for the multimedia product]. Moscow: Prospekt; 2013. 185 p. Russian.

Статья поступила в редакцию 05.10.2021.
Received by the editorial board 05.10.2021.