

В. А. Энтин³

ОБЕСЧЕЛОВЕЧИВАНИЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО ПРАВА: УГРОЗА ИЛИ ПЕРСПЕКТИВА?

«Человек есть мера всех вещей» — этот тезис древнегреческого философа Протагора из города Абдеры стал краеугольным камнем антропоцентричного концепта действующего авторского права. Статья 1228 Гражданского кодекса (ГК) РФ называет автором результата интеллектуальной деятельности гражданина, творческим трудом которого создан такой результат. И чтобы развеять возможные сомнения, что речь идет о физическом лице, в ч. 2 п. 1 статьи уточняется, что для признания автором творческий вклад в создание результата должен быть *личным*.

Из данного принципа, закрепленного в Общих положениях разд. VII ГК РФ «Права на результаты ин-

³ Директор Центра правовой защиты интеллектуальной собственности, доцент кафедры адвокатуры МГИМО (Университета) МИД России, кандидат юридических наук. Автор более 130 научных публикаций, в т. ч.: «Авторское право в виртуальной реальности (новые возможности и вызовы цифровой эпохи)», «Интеллектуальная собственность в праве Европейского Союза», «Адвокатура и адвокатская деятельность» (в соавт.), «Европейское право. Отрасли права Европейского Союза и Евразийского экономического союза» (в соавт.) и др. Соавтор Закона РФ «О средствах массовой информации». Член Совета по внешней и оборонной политике, Научно-консультативного совета Суда по интеллектуальным правам, Комитета Российского союза промышленников и предпринимателей по интеллектуальной собственности и креативным индустриям. Эксперт ЮНЕСКО по законодательству о СМИ и авторскому праву. Член-корреспондент Международной академии сравнительного права (Франция). Награжден медалью Федеральной палаты адвокатов РФ «За заслуги в защите прав и свобод граждан».

теллектуальной деятельности и средства индивидуализации», следует, что наличие или отсутствие гражданской право- и дееспособности для авторства безразлично. Следовательно, авторами могут быть и дети, и лица, страдающие психическими расстройствами...

Для охраны произведения авторским правом достаточно, чтобы оно было создано человеком в личном качестве. Эстетические и познавательные свойства произведения праву безразличны. Но произведение, попав в сферу действия права, становится многомерным. Оно обладает объективными потребительскими свойствами, находящимися за рамками правовой охраны.

Так, если произведение используется только для удовлетворения личных потребностей (например, похвастаться перед гостями картиной, созданной искусственным интеллектом, или развлечь их музыкой, или видеоклипом, полученным таким же путем), оно окажется в сфере, изъятой из действия авторского права. Право считает это использованием для удовлетворения личных потребностей, не нарушающим авторское право.

Если же у потребителя возникнет желание поделиться подобным произведением, разместив творение искусственного интеллекта (ИИ) в социальных сетях, продать его с аукциона или иным образом ввести в гражданский оборот, то он столкнется с проблемой. Использование ИИ в творческом процессе делает полученный результат юридически токсичным по состоянию на данный момент. Помещение результата, полученного с помощью ИИ, в сложный объект создает юридические риски, которые на сегодняшний день превышают полученную выгоду.

Популярные системы ИИ типа ChatGPT для текстов, Dall-E или Midjourney для создания изображений по текстовому описанию порождают не только нравственные, но и правовые проблемы. Функционирование таких систем основывается на способности к самообучению, то есть машинному или глубокому самообучению с использованием оцифрованных данных, доступных в сети Интернет. Тем самым осуществляется воспроизведение и переработка неопределенного числа объектов, охраняемых авторским правом. В результате неизбежно происходит масштабное нарушение прав собственности и интеллектуальных прав третьих лиц. Произведение, созданное с нарушением авторских прав третьих лиц, считается контрафактным.

Включение произведения, созданного нейросетью, в состав сложного объекта формирует риск предъявления коллективных исков авторами или объединениями авторов, чьи права были незаконно использованы. Иск может быть предъявлен и потребителями конечного продукта или ассоциациями в защиту прав потребителей, возражающими против размещения контрафактного или ненатурально модифицированного продукта в сетях дистрибуции.

Наконец, традиционные создатели развлекательного контента могут обратиться за защитой от недобросовестной конкуренции в антимонопольные органы.

Личные неимущественные права авторов оказываются подвержены эрозии в силу того, что указать конкретных авторов, чьи произведения в той или иной сте-

пени использовались, хотя отдельные фрагменты или авторский почерк может казаться узнаваемым, не представляется возможным.

Попытки добиться регистрации полученного ИИ результата в качестве объекта авторского права, промышленного образца или получить патент на изобретение, где нейросеть указана автором, встретили отказ регистрирующих ведомств.

Если мы обратимся к нормам российского права, регулирующим использование результата интеллектуальной деятельности в составе сложного объекта, сконцентрированным в ст. 1240 ГК РФ, то столкнемся с еще одним барьером, препятствующим легализации использования ИИ. Для признания объекта в качестве сложного, дающего лицу, организовавшему его создание, право указывать свое имя либо требовать такого указания, необходимо включение в него *охраняемых* результатов интеллектуальной деятельности. Отсутствие охраняемых результатов, латентное нарушение прав третьих лиц превращают легализацию объектов, созданных ИИ, в головоломку, нарушающую основную ценность права — юридическую определенность.

В то же время, несмотря на сомнения нравственного порядка и юридические барьеры, распространение применения ИИ для неафишируемого создания контента вряд ли можно остановить.

Современное авторское право, основные постулаты которого закреплены в универсальных международных конвенциях, администрируемых Всемирной организацией интеллектуальной собственности, представляет собой причудливое сочетание двух начал: права автора в смысле «droit d'auteur», в центре которого стоит физическое лицо, создающее произведение благодаря личным интеллектуальным усилиям творческого характера, и права продюсера, изготовителя (producer, maker), где объектом охраны становятся инвестиции, вложенные в создание и/или приобретение прав на использование объекта, охраняемого авторским и/или смежным правом.

Повышение эффективности коммерческой эксплуатации потребовало жертв со стороны авторов. В результате появились механизмы редукции исключительного права автора на созданное им произведение, вплоть до отчуждения его в полном объеме. Права автора на распоряжение произведением ограничиваются непосредственно в силу закона, когда право на использование произведения на условиях исключительной лицензии или отчуждения переходит к работодателю в силу наличия трудового договора или к заказчику — при наличии гражданского договора.

Эрозия права автора на защиту своих моральных и материальных интересов, являющихся результатом его научного, литературного или художественного труда, к чему призывает ст. 27 «Всеобщей декларации прав человека», происходит в силу буквального понимания юридической фикции, когда права юридического лица приравниваются к авторским. Так было сделано для советских киностудий. За ними были сохранены авторские права в отношении снятых на них кино- и телевизионных фильмов, предоставленные им

ст. 486 ГК РСФСР, что привело к коллизии с правами авторов произведений, вошедших в фильмы составными частями.

Но принесение прав человека как создателя произведений в жертву повышению эффективности их эксплуатации приобретает собственную автономную логику и динамику. На сегодняшний день использование компьютера для создания литературных текстов, написания музыки, проектирования и других видов творческой деятельности не ставит под сомнение авторства человека, сидящего за компьютером. Такое использование считается обычным применением технического средства. Оно не умаляет личного творческого вклада автора в получение охраняемого авторским правом результата благодаря соединению физических усилий скульптора, отбивающего все лишнее от каменной глыбы, или живописца, расписывающего кистью плафон Опера Гарнье в Париже. А неговорящие орудия соавторами не становятся.

Использование труда подмастерьев, создание мануфактурных производств для изготовления циклов картин, множества серий сериалов, идущих несколько лет от сезона к сезону, потребовало постановки творческого процесса на поток. В рамках массового производства, носящего промышленный характер, роль автора изменилась. Титульный автор становится брендом изделия, созданного многими людьми. Личные неимущественные права прочих соавторов размещаются в титрах, которые прокручиваются с повышенной скоростью, дабы не потерять драгоценное для рекламы время.

Таким образом, происходит постепенное становление традиции пренебрежения авторством людей, обеспечивших результат. Но если в интересах повышения рентабельности так легко отказались от человеческого признания авторства сложных произведений, то где гарантии того, что та же участь не будет уготована правообладателям, приобретшим права у авторов за умеренное вознаграждение. Симптомы такого развития событий наблюдаются в новых законодательных инициативах. Не считается нарушением авторских прав или, в крайнем случае, использованием, требующим выплаты справедливого вознаграждения, воспроизводство произведений, охраняемых авторским правом, в процессе майнинга, осуществляемого в научных и исследовательских целях специализированными организациями.

Такой подход в Директиве 2019/790 ЕС «Об авторском праве на едином цифровом рынке», имплементацию которой в национальном законодательстве государств-членов с последующим внедрением в практику хозяйствующих субъектов планировалось завершить к 7 июня 2022 года, оправдывается тем, что таким образом снижаются административные и финансовые издержки, связанные с выполнением соответствующих

научных и исследовательских работ. Интересно, что почти 20 лет назад Директивой 2001/29 ЕС об авторском праве в цифровом обществе была предпринята попытка подвести черту под перечнем случаев, когда использовать без разрешения авторов и правообладателей и выплаты им вознаграждения. Теперь, по мере расширения возможностей использования произведений с подключением к числу активных пользователей искусственного интеллекта, черту под свободным использованием вновь приходится отодвигать.

Защита человека творческого от рисков, которые несет развитие информационных технологий, вызывающих переуплотнение управления и свертывание человеческого участия в производственной деятельности, меняя оснащение рабочих мест, строится на праве и нравственных предубеждениях. Неприятие развлекательного продукта, полученного с помощью искусственного интеллекта, основывается на инстинктивном отторжении всего искусственного и неестественного, страхом перед разной глубины «фейками».

Киберпространство как среда обитания права, защищающего человека и его творчество, сталкивается с все более многочисленными вызовами. Усиливается конкуренция креативных индустрий и онлайн-платформ, стремящихся дать свое толкование авторскому праву, расширив сферу промышленного производства контента за счет деривативов результатов интеллектуальной деятельности. Мода на NFT привела к тому, что удостоверенное право владения репликой произведения искусства стало восприниматься общественным сознанием как доступный и достойный заменитель оригинала. Ценность эксплуатации NFT, помимо демонстрации сопричастности новым технологиям, состоит в том, что позволяет минимизировать риски, связанные с транспортировкой и страхованием при проведении выставок.

Все большее число произведений малых форм, рождаемых и пребывающих в интернет-пространстве, типа шуток и речевок в Twitter, фото на социальных платформах воспринимаются скорее не как объекты авторского права, а как элементы коммуникации.

Самостоятельное бытие произведений в сети Интернет порождает все чаще встречающуюся ситуацию, когда репутация автора компрометирует результат, созданный трудом многих людей. Это объясняет стремление бизнеса к обезличиванию итогового результата, а здесь искусственный интеллект с избытком компенсирует подобную потребность как в видеоиграх, так и в реальной жизни.

Не исключено, что под давлением императивов экономической целесообразности мы придем к ситуации, когда присутствие результата, полученного с помощью ИИ, перестанет рассматриваться как токсичный элемент, мешающий правовой охране авторским правом.