

Научная статья  
УДК 347.78.01  
DOI: 10.17323/fis.2023.18218

Original article

## РОЛЬ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В СФЕРЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ: СОЦИАЛЬНО-ПРАВОВЫЕ ПРОБЛЕМЫ ТВОРЧЕСТВА

### THE ROLE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN INTELLECTUAL PROPERTY: SOCIAL AND LEGAL PROBLEMS OF CREATIVITY

#### Михаил Александрович ФЕДОТОВ

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Москва, Российская Федерация,  
[mfedotov@hse.ru](mailto:mfedotov@hse.ru),  
ORCID: 0000-0002-2591-1770

#### Виктор Борисович НАУМОВ

Институт государства и права Российской академии наук, Москва, Российская Федерация,  
[nau@russianlaw.net](mailto:nau@russianlaw.net),  
ORCID: 0000-0003-3453-6703

#### Руслан Александрович БУДНИК

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Москва, Российская Федерация,  
[rbudnik@hse.ru](mailto:rbudnik@hse.ru),  
ORCID: 0000-0001-8076-1560

#### Екатерина Владимировна ТЫТЮК

Юридическая фирма «Nextons»,  
[ekaterina.tytiuk@nextons.ru](mailto:ekaterina.tytiuk@nextons.ru)

#### Информация об авторах

М.А. Федотов — директор Международного научно-образовательного центра «Кафедра ЮНЕСКО по авторскому праву, смежным, культурным и информационным правам» НИУ «Высшая школа экономики», доктор юридических наук, профессор, заслуженный юрист РФ

- В.Б. Наумов — главный научный сотрудник сектора информационного права и международной информационной безопасности ИГП РАН, управляющий партнер офиса в Санкт-Петербурге юридической фирмы Nextons, руководитель проекта «Сохраненная культура», доктор юридических наук
- Р.А. Будник — заместитель директора Международного научно-образовательного центра «Кафедра ЮНЕСКО по авторскому праву, смежным, культурным и информационным правам» НИУ «Высшая школа экономики», доктор юридических наук
- Е.В. Тытюк — юрист практики в области интеллектуальной собственности юридической фирмы Nextons
- **Аннотация.** Создание творческих продуктов с применением генеративных нейронных сетей и иных технологий искусственного интеллекта входит в повседневную практику граждан. Данное явление закономерно породило вопросы об отношении пользователей к произведениям, созданным непосредственно искусственным интеллектом или с использованием технологий искусственного интеллекта. Массовая адаптация творческих инструментов, усиленных технологиями искусственного интеллекта, актуализовала в юридическом сообществе дискуссию о природе и механике творчества, о принадлежности и распределении авторских прав и возна-

граждения за использование произведений, созданных с применением таких средств.

Цель настоящей статьи заключается в обнаружении и анализе результатов опроса экспертов по вопросу об их отношении к творческим продуктам, которые полностью или частично созданы искусственным интеллектом. Методика исследования построена на изучении реакции респондентов на вопросы, об актуальности которых сигнализирует научная литература и новостная повестка. Предложенные варианты ответов представляют собой наиболее релевантные опции, обнаруженные в серии предварительных интервью, проведенных организаторами с потенциальными участниками голосования.

Авторы настоящей статьи предлагают вниманию научного сообщества анализ итогов проведенного целевого исследования, позволившего обнаружить и обобщить социокультурные тенденции в отношении граждан к творчеству искусственного интеллекта, мысленно построить и спрогнозировать их развитие.

**Ключевые слова:** право интеллектуальной собственности, право автора, искусственный интеллект, компьютерное творчество, теория творчества, произведения искусства, производные произведения, пользователь произведения, вознаграждение за использование произведения

**Для цитирования:** Федотов М.А., Наумов В.Б., Будник Р.А., Тытюк Е.В. Роль искусственного интеллекта в сфере интеллектуальной собственности: результаты экспертного опроса // Труды по интеллектуальной собственности (Works on Intellectual Property). 2023. Т. 47, № 4. С. 68–83; DOI: 10.17323/tis.2023.18218

#### Mikhail A. FEDOTOV

National Research University “Higher School of Economics”, Moscow, Russian Federation,  
mfedotov@hse.ru,  
ORCID: 0000-0002-2591-1770

#### Viktor B. NAUMOV

State and Law Institute of the Russian Academy of Sciences, Moscow, Russian Federation,  
nau@russianlaw.net,  
ORCID: 0000-0003-3453-6703

#### Ruslan A. BUDNIK

National Research University “Higher School of Economics”, Moscow, Russian Federation,  
rbudnik@hse.ru,  
ORCID: 0000-0001-8076-1560

#### Ekaterina V. TYTIUK

Legal firm «Nextons»,  
ekaterina.tytiuk@nextons.ru

#### Information about the authors

M.A. Fedotov — Doctor of Legal Sciences, Professor, Director of the International Scientific and Educational Center “UNESCO Chair on Copyright, Neighboring, Cultural and Information Rights” at the National Research University “Higher School of Economics”, Honorable Lawyer of the Russian Federation

V.B. Naumov — Principal Researcher of the Information Law and International Information Security Sector of the Institute of Information Law of the Russian Academy of Sciences, Managing Partner of the St. Petersburg office of Nextons law firm, Head of the “Preserved Culture” Project, Doctor of Legal Sciences

R.A. Budnik — Doctor of Legal Sciences, Deputy Director of the International Scientific and Educational Center “UNESCO Chair on Copyright, Neighboring, Cultural and Information Rights” at the National Research University “Higher School of Economics”

E.V. Tytiuk — associate with “Nextons” law firm, IP/IT practice group

**Abstract.** The creation of creative products using generative neural networks and other artificial intelligence technologies has become part of the everyday practice of citizens. This phenomenon naturally raised questions about the attitude of users towards works created directly or using artificial intelligence technologies. The massive adaptation of creative tools, enhanced by artificial intelligence technologies, has updated the discussion in the legal community about the nature and mechanics of creativity, the ownership and distribution of copyrights, and remuneration for the use of works created using such tools.

The purpose of this article is to publish and analyze the results of a survey of citizens on the question of their attitude towards creative products that are fully or partially created by artificial intelligence. The research methodology is based on studying respondents’ reactions to questions whose relevance is indicated by scientific literature and the news agenda. The suggested answers represent the most relevant options found in a series of preliminary interviews conducted by organizers with potential voters.

The result of this article was the author’s analysis of the results of the targeted research, which made it possible to detect and generalize sociocultural trends in the attitude of citizens to the creativity of artificial intelligence, mentally construct, and predict their development.

**Keywords:** intellectual property rights, copyright, artificial intelligence, computer creativity, theory of creativity, works of art, derivative works, user of a creative work, remuneration for the use of a creative work

**For citation:** Fedotov M.A., Naumov V.B., Budnik R.A., Tytiuk E.V. The role of artificial intelligence in the field of intellectual property: results of an expert survey // Trudi po Intellectualnoy Sobstvennosti (Works on Intellectual Property). 2023. Vol. 47 (4). P. 68–83; DOI: 10.17323/tis.2023.18218

Технологии — это ответ. Но в чем вопрос?  
Седрик Прайс

Сложные проблемы всегда имеют простые,  
легкие для понимания неправильные решения.  
Марсель Гроссман

## ВВЕДЕНИЕ

Искусственный интеллект и его применение в различных областях — это, бесспорно, одна из самых актуальных тем в информационном поле на сегодняшний день. При этом креативная сфера отреагировала на возникновение искусственного интеллекта (ИИ), возможно, наиболее чувствительным образом: сложно назвать какую-то другую область, где применение ИИ вызывало бы больше споров. Ведь если в области медицины, техники, дистанционном оказании услуг населению, банковском деле и даже в юридической отрасли ограниченное применение ИИ и информационных технологий (ИТ) в целом уже привычно, то творческая сфера, в частности искусство, традиционно считалась практически «последним оплотом» антропоцентризма. Но когда совсем недавно появились новые версии сервисов на базе GPT-решений<sup>1</sup>, желание «сотворить» текст или изображение с помощью ИИ стало массовым. Современные результаты работы этих систем впечатляют. С учетом перспектив их развития можно предположить, что в сфере творчества человечество ожидает кардинальные изменения.

Несомненно, технологии опережают готовность общества к достижению консенсуса в том, как относиться к использованию ИИ в креативных индустриях и как должны быть скорректированы под это нововведение доктрина права интеллектуальной собственности (ИС) и соответствующее предметное законодательство.

Очевидно, что применение ИИ в креативной сфере — это вопрос не отдаленного будущего, а данность сегодняшнего дня, и острота дискуссии о том, как че-

<sup>1</sup> GPT (Generative Pre-trained Transformer) — модель машинного обучения, которая способна генерировать тексты и изображения.

ловечество может и должно использовать ИИ, будет нарастать. Например, в 2023 г. в Голливуде прошла волна забастовок представителей творческих профессий в кинематографе, одно из требований — ограничить использование ИИ при создании фильмов и сериалов. В то же время компания Netflix разместила вакансию менеджера по ИИ с заработной платой 900 тыс. долларов в год [1]. Очевидно, что многие вопросы, связанные с применением ИИ, требуют решения в ближайшее время.

Как юристы, специализирующиеся в сферах ИС и ИТ, авторы не могут не отметить растущее число запросов от клиентов, связанных с правовыми последствиями внедрения ИИ. Если еще недавно подобные запросы были скорее экзотикой либо предметом теоретико-правовых исследований (см., например, [2]), то в последнее время наблюдается растущий интерес компаний к консультациям в области применения этих технологий. Более того, технологии LegalTech, развивающиеся в первую очередь за рубежом, но теперь и в России [3], связанные с применением ИИ и созданием или переработкой объектов интеллектуальной собственности, ставят непосредственно перед авторами статьи вопросы о том, какова юридическая природа переработанных и сгенерированных ИИ текстов.

Отметим, что отсутствие специального регулирования использования технологий ИИ в ряде сфер и имеющаяся в связи с этим правовая неопределенность заставляют многие компании с осторожностью относиться к инвестициям в новые технологии, что в конечном счете тормозит прогресс.

## МЕТОДИКА

Кафедра ЮНЕСКО по авторскому праву, смежным, культурным и информационным правам Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики» и юридическая фирма Nextons решили внести свой вклад в дальнейшее развитие дискуссии о том, как должны соотноситься в правовом поле ИИ и ИС, для чего провели прикладное социологическое исследование. Были собраны экспертные мнения о решении актуальных правовых проблем в данной сфере. Опрос был проведен весной 2023 г. на базе III Международной научно-практической конференции «АВТОР/AUTHOR — 2023»<sup>2</sup>.

Предыдущее исследование авторы осуществили в начале 2021 г. в рамках деятельности междуна-

ной юридической фирмы Dentons. Тогда респонденты — представители крупного бизнеса из разных стран — не включили ИС в состав наиболее актуальных вопросов правового регулирования ИИ, куда вошли три основных направления: конфиденциальность (61% опрошенных), защита прав потребителей (52%), уголовная ответственность (46%) [4].

Выбирая в рамках нового исследования место для проведения опроса, авторы выдвинули гипотезу, что его организация на площадке одного из ключевых мероприятий по проблематике ИС позволит обеспечить достаточную репрезентативность выборки. Эти расчеты оправдались — в опросе приняли участие практикующие юристы, представители бизнеса (в том числе креативной сферы), государственные (муниципальные) служащие, преподаватели и студенты.

Вопросы были разделены на несколько частей. Одна часть была направлена на выявление общего отношения респондентов к ИИ и определение роли, которую играет или может играть ИИ в креативной сфере. Другая часть была посвящена решению практических проблем, связанных с распределением прибыли и возникновением прав. В основу таких вопросов легли реальные жизненные ситуации, возникающие в связи с использованием технологий ИИ.

## РЕЗУЛЬТАТЫ: КОЛИЧЕСТВЕННОЕ РАСПРЕДЕЛЕНИЕ И АНАЛИЗ ОТВЕТОВ УЧАСТНИКОВ ОПРОСА

Вначале перед респондентами были поставлены вопросы, которые должны были определить общее отношение к использованию технологий ИИ в креативной индустрии. В основном эксперты проявили лояльность к использованию ИИ при создании фильмов и ответили, что готовы смотреть фильм, созданный ИИ (диаграмма 1). При этом следует обратить внимание на мотивацию интереса, которая предопределена не качеством фильма, а возможностями ИИ.

На **вопрос 1**: «Будете ли вы смотреть фильм, созданный искусственным интеллектом?» респондентам было предложено дать следующие варианты ответов: а) да, интересно посмотреть, на что способен искусственный интеллект; б) да, но если его покажут бесплатно; в) нет, я уверен, что хорошее кино может быть создано только человеком.

Когда авторы настоящего исследования предложили респондентам рассмотреть обратную ситуацию (они уже посмотрели фильм, не зная о том, что он был создан ИИ, и он им понравился), результаты опроса показали, что для большинства данный факт не будет иметь определяющего значения при оценке качества фильма (диаграмма 2).

<sup>2</sup> Опрос по теме «Искусственный интеллект и интеллектуальная собственность» доступен по ссылке: <https://www.hse.ru/unesco/news/818386140.html?ysclid=llglftgu44214117465> (дата обращения: 18.08.2023).



Диаграмма 1. Распределение ответов на вопрос 1

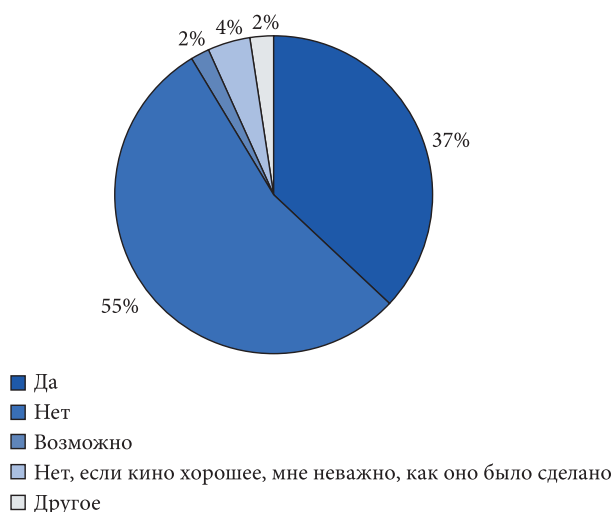


Диаграмма 2. Распределение ответов на вопрос 2

**Вопрос 2** был сформулирован так: «Если вам понравится фильм, но после его просмотра вы узнаете, что он целиком создан искусственным интеллектом, это повлияет на его оценку?». Информантам были предложены следующие варианты ответов: а) да; б) нет; в) возможно; г) нет, если кино хорошее, мне неважно, как оно было сделано; д) другое.

При этом две трети опрошенных экспертов считают, что ИИ творчеством заниматься не может. Половина из них уточняют, что данный ответ касается именно нынешнего этапа развития технологий ИИ. То есть в принципе они не исключают, что в будущем ИИ может приобрести способность к занятию творчеством. Лишь треть респондентов придерживаются противоположного мнения (диаграмма 3).

**Вопрос 3** сформулирован следующим образом: «Способен ли искусственный интеллект, по вашему

мнению, заниматься творчеством?». Участникам опроса были предложены варианты ответов: а) да; б) нет; в) возможно, в будущем, но не сейчас; г) другое.

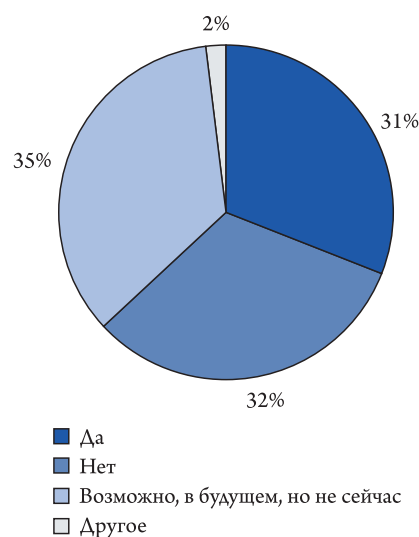


Диаграмма 3. Распределение ответов на вопрос 3

Здесь необходимо отметить, что под творчеством обычно понимают создание чего-то нового, ранее не существовавшего, например, оригинального произведения искусства или уникального технического решения. Согласно идеалистической трактовке творчества, его сердцевиной выступает внутреннее озарение — инсайт — как состояние, в котором и совершается акт создания уникального творческого продукта. Описанная динамика присуща одушевленным существам и не может реализоваться в исполнительном устройстве. Продуцирование системами искусственного интеллекта иногда очень даже впечатляющих художественных артефактов является следствием исполнения детерминированных алгоритмических процессов, таких как поиск, сравнение, выбор вариантов, анализ, синтез, балансировка весов элементов, вошедших в финальную сборку, применение методик конструирования, лингвистических моделей и др. Инсайт в этом процессе отсутствует, поскольку не может быть запрограммирован вследствие научной неопределенности данного явления; следовательно, результаты работы генеративных инструментов, согласно идеалистической концепции творчества, не могут считаться творческими. В соответствии с формальной логикой, если генеративные искусственные нейронные сети вдруг начнут проявлять то, что может быть квалифицировано как инсайт, то данный факт придется признать обретением ими способностей к творчеству и констатировать рождение ИИ по данному критерию.

Другая концепция творчества не полагается на божественную искру инсайта и оперирует строгими

научными закономерностями. Данный подход предполагает, что творчество реализуется через множество итераций, проб, ошибок и попыток, большое количество которых может приводить к возникновению нового качества — уникальных произведений, выполненных в оригинальных стиле и технике. Эту концепцию можно описать как перерастание множества повторений — сеансов репродуцирования известного материала, в продуцирование — рождение оригинального произведения.

Мысленный шаг вперед позволяет дать следующее авторское определение творчества: *творчество — это интеллектуальная деятельность человека, приводящая к реализации трех законов диалектики в отношении исходной креативной идеи и ее составляющих*. Количество усилий творца переходит в качество произведения, единство формы объекта достигается в борьбе составивших его элементов, рождение нового произведения становится актом отрицания предшествующих творений, послуживших источником вдохновения, содержания, научных, технических и художественных подходов [5]. Если в этой конструкции человека-творца заменить условным компьютером, то закономерность останется рабочей, что и происходит сегодня на примере нейронных сетей, обученных генерировать разнообразный контент. Такой взгляд на творчество, с нашей точки зрения, вполне допускает запрограммированный вычислительно-итеративный креатив компьютера уже сегодня на уровне узкого искусственного интеллекта.

При этом в профессиональном сообществе на нынешнем этапе доминирует подход, согласно которому ИИ в творческой деятельности может пока выступать только как инструмент, а не как полноценный субъект интеллектуальной деятельности (хотя каждый третий респондент не исключает такой возможности в будущем). На практике это означает, что эксперты не ждут в ближайшей перспективе принципиальных изменений в антропоцентристском подходе Бернской конвенции и ГК РФ к вопросу об авторстве. Согласно этому подходу, автором результата интеллектуальной деятельности признается гражданин, творческим трудом которого создан такой результат (ч. 1 ст. 1228 ГК РФ).

Очевидно, что вопрос о способности ИИ заниматься творческой деятельностью выходит далеко за пределы доктрины интеллектуальной собственности и ставит философские вопросы о сущности человека, его роли в живой и неживой природе, о характере его когнитивных способностей и т.д. Естественно, отказ от антропоцентризма в вопросе о природе познания и потенциально возможных субъектах когнитивной деятельности представляется крайне болезненным

для современного человека. Однако прояснить его крайне необходимо для решения вопроса о дальнейшей роли ИИ в развитии человеческой цивилизации.

В плохом сценарии нельзя исключать, что массовое повсеместное использование ИИ и созданные в этой связи поведенческие привычки приведут к резкому сокращению творческих способностей человека и снижению креативности человеческого вида. Даже если эти ожидания кажутся маловероятными и «алармистскими», невозможно отрицать того факта, что мода на ИИ и, по сути, начавшаяся в мире массовая пропаганда удобства и привлекательности новых технологий создают условия для наступления неблагоприятных последствий в ряде сфер человеческой деятельности. Например, если в сфере образования навязать использование технологий ИИ и сделать их «нормой» для подрастающего поколения, то молодежь довольно быстро позабудет или вообще не узнает о собственных творческих возможностях.

В этой связи авторы предлагают задуматься над формированием нового поколения прав человека, которые непосредственно связаны с развитием технологий ИИ и остро нуждаются в международном признании.

Во-первых, необходимо защитить человека от опасности роботизации, когда поступательная алгоритмизация производственных процессов в самых разных сферах, включая, например, медицину, среднее и высшее образование, культуру и науку, приводит к подмене реального творчества выполнением стандартных протоколов с последующей строгой и детально регламентированной отчетностью. За этим просматривается стремление шире использовать технологии ИИ в подобных сферах, чтобы в максимальной степени сократить применение человеческого труда, который хуже поддается нормированию и «осмечиванию». Но результатом подобного развития событий может стать, с одной стороны, роботизация человека, а с другой — подмена творчества имитацией творчества, врачевания — здравоохранением, науки — наукометрией, культуры — статистикой посадочных мест в театрах и человеко-посещений в музеях. Авторы убеждены, что «только через совместные фундаментальные исследования можно будет выйти на юридически операциональные определения основных понятий в сфере создания и использования искусственного интеллекта, найти четкие критерии отграничения «сильного AI» от «слабого AI». Только так можно будет выйти на проблему алгоритмизации интеллектуальной деятельности, избегая *роботизации человеческого творческого процесса*» [6].

Во-вторых, нужно гарантировать каждому право не только на использование информационных тех-

нологий, но и на отказ от их использования. Такой отказ может быть мотивирован самыми разными причинами — от цифровой неграмотности до веры в греховность подобных технологий. В рамках права на отказ от использования цифровых технологий «государство будет обязано предоставить (или потребовать предоставить от хозяйствующих субъектов, осуществляющих их коммерческое использование) равносильную альтернативу использованию технических средств в сферах, которые наибольшим образом затрагивают права и свободы субъекта». Данное новое право, а также право на отказ от участия в отдельных цифровых отношениях должны стать одними из основных в законодательстве [7].

В-третьих, авторы убеждены в самоценности права человека на коммуникацию с человеком, а не с ИИ. Во всех случаях, когда человеку предлагается коммуницировать с ИИ (например, с голосовыми помощниками в авиакомпаниях, страховых компаниях, банках, государственных учреждениях и т.д.), ему должна быть предоставлена возможность получить услугу или объясниться именно с человеком. Авторы на собственном примере неоднократно убеждались в том, что, например, с решением стандартных задач ИИ справляется четко и быстро. Однако, если ситуация нестандартна или обратившийся за услугой человек понимает либо интерпретирует ее не так, как запрограммировано в ИИ, то знаменитый тест Тьюринга [8] оказывается проваленным, а потребность человека — неудовлетворенной. К сожалению, как показывает практика, замена ИИ человеком тоже не всегда дает положительный результат, но все-таки вероятность того, что люди смогут лучше объясниться между собой и понять друг друга, значительно выше, чем в случае коммуникации человека с ИИ.

В-четвертых, нельзя не учитывать тот факт, что развитие социальных сетей и иных цифровых платформ различной организационно-технологической природы в огромной степени опирается на использование ИИ. В результате на наших глазах формируется и развивается новая система социальных регуляторов, в которой центральная роль принадлежит ИИ. Сама же эта система в своем генезисе не имеет ни общественного договора, ни государственной воли, ни международного консенсуса.

С одной стороны, речь идет о программном коде, который управляет поведением пользователей в киберпространстве, не обнаруживая себя вовне в понятных неспециалисту словах или символах [9]. Какими нравственными и правовыми принципами руководствуются программисты, обучая ИИ, мы не знаем. Остается только надеяться, что, создавая программное обеспечение ИИ, они не забудут нравствен-

ные законы робототехники, сформулированные еще А. Азимовым. Что же касается законов юридических, то назрела необходимость правовыми средствами урегулировать деятельность по созданию программного обеспечения для технологий ИИ.

С другой стороны, цифровые платформы, экономические ресурсы которых отличаются диверсифицированностью (от рекламных платежей до собственных криптовалют) и могут превышать бюджеты отдельных государств, «живут и развиваются по своим собственным правилам, которые вполне могут соответствовать “офлайновому” законодательству одних государств и резко противоречить — другим» [10]. Более того, мониторинг соблюдения этих правил осуществляется с помощью ИИ, который выполняет функции надзора, контроля, правосудия и исполнения. Вот почему авторы полагают важным закрепить право человека не подвергаться суду и (или) принуждению со стороны ИИ.

В рамках проведенного опроса авторов интересовал вопрос об отношении респондентов к теме маркировки контента, созданного с использованием ИИ. Фактически подобная практика уже начала складываться в сфере креативных индустрий. Так, компании, занимающиеся разработкой технологий искусственного интеллекта, включая OpenAI, Meta (признана в РФ экстремистской и запрещена), Amazon, Microsoft и другие, взяли на себя добровольные обязательства по нанесению «водяных знаков» на контент, созданный нейросетью [11]. В Евросоюзе подобное правило о прозрачности использования ИИ уже попало в проект документа, касающегося правил регулирования ИИ на территории ЕС [12]. Представляется, что в скором будущем требование маркировки контента будет закреплено и в национальном законодательстве разных стран.

Подчеркнем, что проблематика маркировки контента, созданного ИИ, относится к более широкому вопросу — об идентификации систем и технологий ИИ. Соответствующая тема стала рассматриваться российской правовой наукой несколько лет назад, когда было указано на «необходимость установления требований по самоидентификации устройств и решений на основе технологии искусственного интеллекта до начала их взаимодействия с физическим лицом по вопросам, затрагивающим права, обязанности и законные интересы гражданина (человека)» [13]. Вот почему в рамках проведенного опроса авторов интересовало мнение респондентов относительно обязанности соответствующей маркировки (диаграмма 4).

**Вопрос 4** задан так: «Нужно ли при создании объекта интеллектуальной собственности с помощью

технологий искусственного интеллекта указывать, какие именно технологические решения были использованы?». Варианты ответов: а) да; б) нет; в) достаточно сделать общее указание на искусственный интеллект; г) другое.

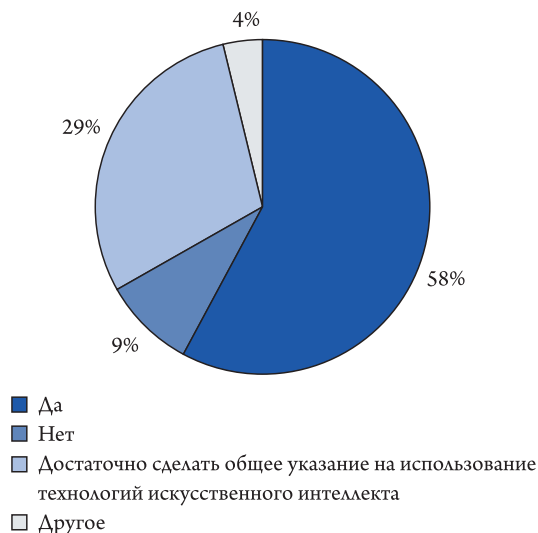


Диаграмма 4. Распределение ответов на вопрос 4

Особую актуальность проблема маркировки контента, созданного с применением ИИ, приобретает в связи с распространением феномена омнимедиа. Как отметил Ю.М. Батулин, «поскольку учитываются предпочтения, склонности и вкусы клиента, в искусственный интеллект, осуществляющий отбор информации, должны быть заложены какие-то алгоритмы, отсекающие определенную информацию. Как будет применять «ограничительные алгоритмы» искусственный интеллект, какие новые «ограничительные алгоритмы» он выработает в результате самообучения на миллионах и миллиардах «пакетов» информации, нам неизвестно. Таким образом, в «интеллектуальные» СМИ, использующие искусственный интеллект, оказывается изначально встроен механизм «интеллектуальной цензуры». Очевидно, требуется сформулировать понятие «алгоритмическая цензура» и продумать меры для удержания ее в определенных пределах, поскольку избежать ее вовсе невозможно» [14].

Отдельного внимания заслуживает вопрос о том, как опрошенные эксперты предлагают подойти к распределению прав и доходов от коммерциализации результатов интеллектуальной деятельности (РИД), созданных с использованием ИИ, между пользователем и разработчиком технологии. Вопросы умышленно были сконструированы таким образом, чтобы описать крайние ситуации, когда по факту основную работу делает ИИ, а пользователь вносит лишь точечный вклад: придумывает тему, наигрывает короткую мелодию.

**Вопрос 5:** «Кому должны принадлежать права на производство, созданное программой, функционирующей на основе технологий искусственного интеллекта?». Опции ответов: а) искусственному интеллекту; б) пользователю (владельцу) технологий искусственного интеллекта; в) право на созданный объект не возникает; г) разработчику программы, функционирующей на основе технологий искусственного интеллекта; д) права должны делиться между разработчиком и пользователем; е) другое.



Диаграмма 5. Распределение ответов на вопрос 5

Ответы участников обнаруживают следующую тенденцию: 41% респондентов склоняются к признанию именно пользователя автором РИД и наделению его соответствующими интеллектуальными правами (диаграмма 5). В пользу разработчика ИИ высказались 23% опрошенных. Еще 3% поддержали идею разделения прав и доходов от их использования между пользователем и разработчиком ИИ, а 4% отдали все права самому искусственному интеллекту. При этом немногие (16%) поддержали точку зрения, согласно которой права интеллектуальной собственности на созданный объект вообще не возникают. Таким образом, 84% респондентов склонны считать, что создаваемый объект будет охраноспособен.

Авторам настоящей статьи такой подход представляется дискуссионным, ведь одним из главных признаков объекта интеллектуальной деятельности является творческий характер авторского труда. Но корректно ли считать, что речь идет о творческой деятельности в ситуации, когда вклад пользователя ми-



нимален? Как верно заметил в своем интервью А. Савельев, в случае, когда «вклад» пользователя сводится к постановке перед ИИ общей задачи, такой результат не будет охраноспособен, поскольку в нем отсутствует творческий элемент [15]. По сути, подобная ситуация ничем принципиально не отличается от создания служебного РИД, где пользователь выступает в роли работодателя, но никак не создателя РИД, а объект становится результатом не творческого труда работника, а функционирования технического устройства [16].

При этом отдельные респонденты отмечали необходимость разработки альтернативного подхода, описывающего распределение прав — например, соавторство пользователя и ИИ либо разработку нового статуса таких авторских прав (в дополнение к концепции исключительных прав). Непопулярным также оказался вариант, когда созданные с использованием ИИ РИД находятся в общественном достоянии. При этом с практической точки зрения этот вариант весьма логичен — особенно если говорить о массово создаваемых объектах с минимальным или отсутствующим творческим вкладом. Возможно, такой подход может показаться несколько чужеродным для традиционного в сфере интеллектуальной собственности правового порядка, где в общественное достояние объект переходит после истечения срока правовой охраны. Однако в некоторых юрисдикциях концепция общественного достояния подразумевает не только истечение срока охраны, но также окончание ситуации, когда такой охраны никогда не возникало (например, такие примеры есть в праве США).

Любопытно, что программы, подобные описанным в вопросах, уже существуют на рынке и активно используются (см., например, <https://www.unite.ai/best-ai-music-generators/>). Как правило, используют сервисы на основании лицензии. Вопросы распределения прав и условий коммерциализации сгенерированных ИИ объектов решаются по-разному. Некоторые сервисы ставят возможность коммерциализации и получения копирайта на объект в зависимости от вида подписки, другие указывают, что правообладателю сервиса предоставляется простая лицензия для разных целей. В некоторых случаях этот вопрос в целом никак не решен, а значит, должен быть определен с учетом норм применимого права. В рамках опроса мы не ставили перед собой задачу исследовать условия таких лицензий, но считаем, что это интересный вопрос, которому можно уделить внимание.

Респондентам было предложено определиться в вопросе о признании авторства в отношении текста, созданного с помощью ИИ. Большинство опрошенных (38%) высказались за то, чтобы признать пользователя компьютерной программы автором произведения (диаграмма 6).

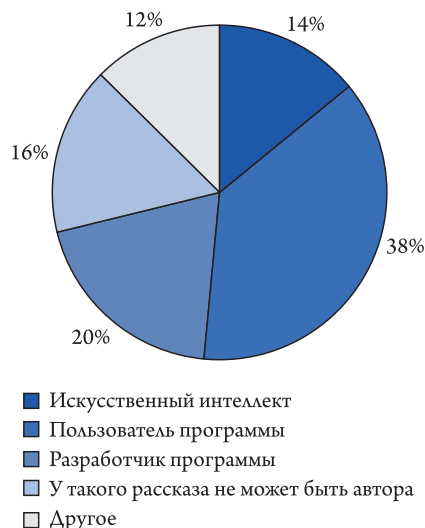


Диаграмма 6. Распределение ответов на вопрос 6

**Вопрос 6** был сформулирован следующим образом: «Компания-разработчик создала программу, функционирующую на основе технологий искусственного интеллекта. С помощью программы любой пользователь может «самостоятельно» написать рассказ; для этого достаточно указать тему и краткое изложение сюжета. Кто должен считаться автором такого рассказа?». Предложенные ответы: а) искусственный интеллект; б) пользователь программы; в) разработчик программы; г) у такого рассказа не может быть автора; д) другое.

Анализируя правовой характер предложенной респондентам ситуации, в качестве аналогии можно использовать компьютерные игры, которые предлагают пользователю самостоятельно сделать анимационный фильм с помощью движущихся и озвученных изображений людей, животных, растений и т.д. Если сама эта мультимедийная игра (например, игровая программа «*Mon théâtre magique*») является экземпляром произведения, то создаваемые с ее помощью квазифильмы обладают всеми чертами произведений. Причем они могут интерпретироваться как производные, но, будучи сохранены в игровом файле, уже становятся частью... экземпляра исходного произведения, который, в свою очередь, утрачивает идентичность с оригиналом, переставая быть копией. Нечто подобное делают дети с книжками-«раскрасками», когда закрашивают предложенные контуры. Но принципиальное отличие в том, что потом эти детские картинки можно найти разве что в архивах чадолюбивых родителей, а не в киберпространстве — в качестве произведений, на которые может автоматически распространяться авторское право.

Еще в конце XX в. было замечено, что «границы между творчеством и интерпретацией ранее заложенных данных становятся все более размытыми. Ясно, что говорить о появлении объекта авторского права

в результате взаимодействие человека с компьютером правомерно лишь в том случае, если деятельность “кибернавта” была творческой и имела целью именно создание произведения. ... Может ли разработчик компьютерной программы претендовать на соавторство в таком произведении или права должны признаваться только за пользователем? В то же время можно ли считать автором пользователя, который лишь поставил перед компьютером задачу создания произведения? Логика требует, чтобы мы обусловили положительный ответ на последний вопрос наличием некоего творческого начала в постановке задачи пользователем. Например, “кибернавт” при формулировании задачи может задать алгоритм ее выполнения или сформулировать главную идею будущего произведения. Творческий характер подобных действий несомненен, как несомненно и то, что все действующие конвенции выводят охрану идей, процессов, алгоритмов и т.п. за рамки авторского права. Следовательно, природа творчества в киберпространстве заставляет нас вновь вернуться к далеко не новому вопросу, своего рода “квадратуре круга” интеллектуальной собственности — о правовой защите идей. Революционизируя способы создания, распространения и использования произведений, новые информационные и коммуникационные технологии объективно подталкивают мировое сообщество ко все более и более глубокой ревизии устоев общепризнанной авторско-правовой доктрины» [17].

Несколько иную картину показывают ответы на вопрос о распределении вознаграждения в случае коммерциализации объекта, созданного с помощью ИИ (диаграмма 7). Здесь большинство (54%) склоняются в пользу того, чтобы полученные доходы были поделены между пользователем и разработчиком (правообладателем) программы. Лишь 34% респондентов полагают правильным отдать все доходы пользователю.



Диаграмма 7. Распределение ответов на вопрос 7

**Вопрос 7** был поставлен следующим образом: «Компания разработала программу для создания музыкальных композиций, функционирующую на основе технологий искусственного интеллекта. Пользователь начинает играть мелодию, а программа генерирует ее продолжение. Как должны распределяться доходы от коммерциализации получившейся композиции?». Варианты ответов: а) в зависимости от условий лицензий на программу; б) вознаграждение — пользователю; в) все деньги — искусственному интеллекту; г) поделены между пользователем и разработчиком программы; д) другое.

В публичное пространство часто попадают споры, связанные с вопросом о принадлежности прав на музыку, сгенерированную нейронной сетью [18]. Для ответа на вопросы об авторстве и адресате вознаграждения за использование таких произведений исследователи предлагают следующие теоретически возможные варианты: 1) создатель ИИ; 2) пользователь ИИ; 3) создатель и пользователь являются соавторами; 4) сам ИИ (допускают и такой экзотический вариант — видимо, при условии признания правоспособности ИИ); 5) произведение необходимо включать в массив общественного достояния, поскольку отсутствует субъект, который может быть наделен правами автора [19].

Правоведы в разных странах отреагировали на этот вызов разработкой концепции произведения, которое создано компьютером или с помощью компьютера — Computer Generated Work (далее — CGW) [20]. Эта концепция предполагает три гипотезы: 1) произведение целиком и полностью создано компьютером без участия человека (подача электричества и запуск автоматического устройства в расчет не принимаются); 2) произведение создано компьютером в результате выполнения детальных инструкций человека; 3) произведение создано человеком, но значимая часть творческой работы выполнена с помощью алгоритмов, специально разработанных для реализации креативных методов и техник.

Концепция CGW допускает, что произведение, которое создано компьютером или с его помощью, может получать охрану авторским правом. Однако в большинстве стран для возникновения авторских прав на произведение должен существовать человек-автор — физическое лицо, которое только и может признаваться автором. Для достижения задуманного, заранее воображенного либо оформившегося в творческом процессе результата требуется ввод информации и сообщение компьютеру инструкций, что само по себе составляет мастерство, отражает суждения, умозаключения и креативные способности человека. Эта норма означает, что компьютер, программа

для ЭВМ, генеративная нейронная сеть или система ИИ, не будучи человеком, не может получить статус автора.

Данное противоречие в рамках концепция CGW снимается посредством дифференциации степени вовлеченности программно-технических средств в творческий процесс.

Первая гипотеза этой концепции предполагает, что произведение создано компьютером целиком и полностью. Речь идет о литературных, драматических, музыкальных, программно-технических и других художественных произведениях, в создании которых человек не участвовал. Вклад человека был ограничен лишь нажатием условной кнопки «пуск» для включения компьютерной системы. Так, прогнозы погоды часто целиком и полностью генерируются компьютером, который находится в прямой связи с метеорологическим спутником, и фотографии делаются с помощью камер автоматической съемки. В этом случае оператор генерирующей системы никак не влияет на форму и содержание результирующего вывода данных. Важно ответить на вопрос: кто является автором такого произведения? В деле *Nova Productions Ltd vs Mazooma Games Ltd (2007)* было установлено [21], что отдельные кадры, генерируемые и отображаемые на экране компьютерной игрой, представляют собой художественные произведения, созданные компьютером. Автором этих фреймов был признан человек — программист, который разработал правила и логику генерации имиджей в динамике игры. Пользователь же игры не привнес ни художественного мастерства, ни творческого труда, поэтому он не является автором полученного результата. Несмотря на обоснованность и прецедентность данного решения, оно является сугубо казуальным, то есть удовлетворительно работающим лишь в данных конкретных обстоятельствах, и не покрывает всех возможных случаев с иным балансом творческого вклада со стороны разработчика и пользователя ИИ.

Вторая гипотеза концепции CGW предполагает создание произведения в результате отработки компьютером команд и инструкций, полученных от человека. Движение к искомому результату может осуществляться в итерационном режиме постановки уточняющих задач (так называемых *prompts*), то есть по мере того, как человек критически оценивает результат выполнения компьютером предыдущей команды. В качестве примеров созданных по такой методике произведений можно привести текст, написанный нейросетью GhatGPT по инструкциям пользователя, архитектурный план, образ которого сложился в голове архитектора, но вычерчен системой автоматизированного проектирования (САПР), или отчет,

сведенный компьютером в электронную таблицу по запрограммированному человеку макросу. С юридической точки зрения этот вариант представляется наиболее простым, поскольку компьютер очевидным образом выступают лишь в качестве инструмента, который применяется для достижения конечного результата, — точно так же, как кисть художника при написании полотна. Электронный вычислитель, так же как карандаш, холст и краски, не имеет отношения к авторству картины, творческий продукт де-факто создан не компьютером, а человеком, поэтому автором признается то лицо, которое использовало компьютер и софт для создания произведения. Авторское право пользователя аппаратно-программного комплекса действует в отношении созданного произведения с момента сохранения объекта на носителе постоянной памяти устройства, его распечатки или иной фиксации в объективной форме.

Третий вариант находится между полюсами двух ранее рассмотренных и является наиболее сложным. Произведения третьего типа попадают в нишу между теми, что созданы человеком с помощью программно-аппаратных инструментов, и теми, что целиком и полностью сгенерированы компьютером без участия человека. Именно к этой категории следует отнести произведения, сгенерированные музыкальным синтезатором на основе инструкций человека, но с использованием алгоритмов автоматического производства музыки, обученных применению законов композиции.

Ответ на вопрос о том, кто должен быть признан автором произведения третьего типа, наиболее сложен с юридической точки зрения. По номенклатуре внесших творческий вклад участников такое произведение можно рассматривать как совместный результат творческого труда следующих субъектов: 1) пользователя генератора произведений; 2) разработчика или коллектива разработчиков алгоритмов и/или программного обеспечения для реализации творческих техник; 3) создателя базы данных, которая использовалась для тренировки генеративной искусственной нейронной сети.

При создании генератора произведений нередко используются охраняемые работы других авторов — для обучения нейронной сети как функционального ядра данного инструмента тому, как может выглядеть искомый результат, и обучения техникам его достижения. Авторы использованных работ зачастую публично высказываются против такой эксплуатации результатов их творческого труда и требуют защиты своих прав, которые, как они считают, оказываются нарушенными. Они заявляют, что компьютерные генераторы обесценивают их творчество, потому что натренированная сеть способна быстро и без затрат

выдать бесконечное множество имитацией, выполненных в их уникальной манере. Авторы фактически требуют отмены правила о свободном использовании произведений в образовательных целях применительно к машинному обучению нейронных сетей и введения правила о необходимости испрашивать возмездное разрешение на такое использование их работ. В соответствии с этой позицией условия получения лицензии должны предусматривать выплату роялти за использование сгенерированного результата или плату за право на переработку произведений. Данная правовая инициатива, условно именуемая «справедливое обучение» («fair learning»), активно обсуждается специалистами и пока не получила доктринального закрепления. Однако если это произойдет, то указанный выше список претендентов на соавторство произведений третьего типа будет дополнен еще одним субъектом — автором охраняемых работ, использованных для обучения творческого генератора.

Притязания на соавторство перечисленных выше субъектов имеют под собой основания в действующих нормах законодательства об интеллектуальной собственности. Так, активность пользователя генеративного инструмента может быть квалифицирована в качестве творческого труда при условии, что полученный результат зафиксирован в объективной форме. Изготовителю базы данных принадлежит исключительное право на ее использование. Автор или коллектив авторов, создавших генератор творческих продуктов, также может требовать признания его соавтором на тех основаниях, которые мы обсудим далее.

Отношения между соавторами, включая случаи раздельного и нераздельного соавторства, регулируются заключенным между ними соглашением. Необходимо проанализировать важную особенность данных отношений. Сегодня «творческо-генеративные» модели, такие как GPT, DALL-E 2, Stable Diffusion, Midjourney, Autodraw и другие, находятся на стадии тестирования, доработки и продолжающегося обучения. На текущем этапе активность взаимодействующих с ними пользователей является важным ресурсом для анализа качества их функционирования, источником информации для тестирования, повышения точности итеративной кооперации, восприятия и отработки задач, развития возможностей алгоритмического ядра, то есть фундаментом их совершенствования.

Правообладатели «творческо-генеративных» инструментов в условиях своих лицензионных соглашений пока еще не претендуют на передачу им исключительных (имущественных) прав на создаваемые с их помощью произведения. При этом некоторые из них уже требуют указания того факта, что творческий продукт создан с применением их инструмента. Дан-

ное требование в системе континентального права именуется правом авторства и входит в состав личных неимущественных правомочий автора. В англо-американской системе правила примерно такие же, за исключением того, что в качестве автора и носителя личных прав может выступать юридическое лицо — корпорация (например, Google, IBM или Microsoft). Важно понимать, что законодательство об интеллектуальных правах позволяет правообладателю творчески ориентированного генератора, реализованного в виде такого охраняемого объекта, как программа для ЭВМ, требовать признания его соавтором произведения инаделения исключительными — имущественно-экономическими — правами. Для этого ему достаточно включить соответствующее императивное условие в лицензионное соглашение на использование результата интеллектуальной деятельности, собственником которого он является. Если потенциальный пользователь не согласен с условием соавторства и вытекающим из него порядком совместного распоряжения имущественными правами на произведение, то он не сможет правомерно использовать данный инструмент.

Логически развивая данный подход, можно усмотреть вероятность того, что в случае узкоспециализированных преднастроенных «творческо-генеративных» инструментов (например, музыкальный синтезатор, мультипликационный аниматор или хореографический визуализатор) их правообладатели могут требовать признания созданных пользователями произведений — производными. Данное условие достаточно продекларировать в лицензионном соглашении с обоснованием, что творческий материал, который содержится в памяти инструмента (программный код, литературный текст, изображения, музыка) и используется при генерации результата по запросу внешнего пользователя, сам по себе обладает достаточным уровнем новизны и оригинальности, создан творческим трудом и выражен в объективной форме исходного текста программы для ЭВМ, то есть охраняется авторским правом как одно или несколько самостоятельных произведений. Кроме того, правообладатель имеет возможность заявить, что запуск принадлежащей ему программы инициирует творческий труд ее разработчиков, упакованный в код системы. Нам представляется, что активация этой теоретической конструкции на практике в коммерческих целях является лишь вопросом времени.

**Вопрос 8** — «Изменится ли количество авторов в мире в связи с появлением искусственного интеллекта?» — представляется не только важным, но и крайне противоречивым. Сознательно редуцировав его до вопроса о влиянии ИИ на изменение количества авторов в мире, мы получили четкое разделение

респондентов на три приблизительно равновеликие группы (диаграмма 8). В пользу грядущего увеличения числа авторов высказались 36,5% опрошенных, в пользу уменьшения — 30%, 31,5% убеждены, что общее число авторов не изменится.



Диаграмма 8. Распределение ответов на вопрос 8

Вопрос о потенциальном изменении числа авторов уместно проиллюстрировать следующим примером. Известный журнал научной фантастики и фэнтези *Clarkesworld* объявил о приостановке приема заявок после наплыва спама, вызванного активным использованием сервисов на основе искусственного интеллекта [22]. Так, за один месяц в журнал поступило 700 заявок, написанных людьми, и 500 — сгенерированных ИИ. Редактор журнала *Asimov's Science Fiction* также заметила, что в редакцию массово стали поступать однотипные истории, которые, как выяснилось, были сгенерированы ИИ. Любопытно, что истории при этом могли иметь одинаковые или схожие названия. Так что формально мы уже имеем ответ на поставленный вопрос: количество авторов будет увеличиваться, если результаты функционирования ИИ будут признаваться РИД, а подходы к тому, кого считать автором, не будут пересмотрены.

В рамках экспертного опроса респондентам было предложено подумать над **вопросом 9**, носящим скорее философский характер: «Согласны ли вы со следующим утверждением: “Искусственный интеллект может попасть в “цифровое рабство” к человеку”?». Большинство (59%) не рассматривает этот сценарий как вероятный (диаграмма 9). Но если допустить, что искусственный интеллект может быть в отдаленном будущем наделен правосубъектностью по аналогии с юридическим лицом, то положение, в котором он

в таком случае окажется, вполне вписывается в определение понятия «рабство». Так, в соответствии с определением словаря Брокгауза и Ефрона существенная особенность рабства заключается в том, что господин владеет личностью своего раба на правах собственности [23]. В качестве собственности другого раб не принадлежит самому себе, его индивидуальность уничтожается, при этом все продукты рабского труда поступают в распоряжение владельца.

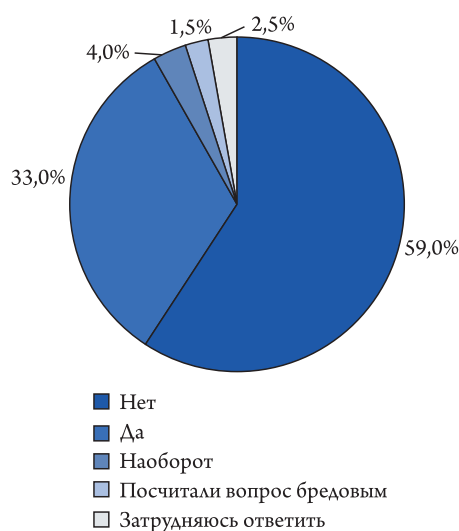


Диаграмма 9. Распределение ответов на вопрос 9

Представляется, что ответ на этот вопрос должен зависеть от того, какая юридическая конструкция будет принята за основу при создании модели правосубъектности ИИ. Так, если модель правосубъектности ИИ будет сконструирована по аналогии с юридическим лицом, то отношения между ИИ и его создателем (учредителем) будут существенно отличаться от отношений раба и рабовладельца.

## ВЫВОДЫ

Основной вывод, который можно сделать по результатам анализа собранных данных, заключается в том, что по ряду ключевых вопросов рассматриваемой проблематики единство в профессиональном сообществе отсутствует. Респонденты выражают прямо противоположные позиции, причем проследить прямую корреляцию между ответами и сферой профессиональных интересов опрошенных удается далеко не всегда. В целом, из результатов опроса следует, что респонденты руководствовались в первую очередь личными убеждениями, а не соображениями практической пользы. При этом в вопросах распределения прав и вознаграждения общая тенденция ответов — предоставление наибольшего объема прав пользователям

ИИ. Возможно, это связано с тем, что сами респонденты видят себя в первую очередь именно пользователями. Важно, что, несмотря на отсутствие единства оценок в ответах на ключевые вопросы, большинство опрошенных в итоге согласилось с необходимостью разработки специального регулирования.

Авторы настоящей статьи отдают себе отчет в том, что значительная часть вопросов, относящихся к проблематике использования ИИ в сфере интеллектуальной собственности, осталась за рамками исследования. Так, актуальными представляются вопросы установления правовых и этических принципов машинного обучения систем, связанных с генерацией различного контента, и ответственности разработчиков технологий, поскольку при использовании, например, решений типа ChatGPT нельзя исключать генерацию объектов, похожих на оригинальные авторские произведения [24]. Речь идет о том, что неосведомленный пользователь этих решений, ожидая получить свободный от прав третьих лиц результат, будет оказываться в конфликтных ситуациях нарушения прав на объекты интеллектуальной собственности, разработчик же при этом будет ссылаться на обычную в практике ИТ оговорку поставки решений “as is”. Чтобы уменьшить негативный эффект, в данных обстоятельствах придется требовать от разработчиков руководствоваться теми или иными принципами разработки систем и их обучения; в частности, здесь «принципы этики — это тот практический инструмент, который могут применять как организации, так и частные лица, занимающиеся разработкой технологического искусственного интеллекта» [25].

За пределами проведенного экспертного опроса осталась и проблематика борьбы с плагиатом «со стороны» ИИ с учетом способности алгоритмов ИИ к самообучению. В целом, для функционирования таких систем необходимо обеспечить возможность для человека контролировать эти процессы и при необходимости корректировать принципы работы алгоритмов [26].

Иницируя исследование вопроса об интеллектуальной собственности в сфере искусственного интеллекта, авторы стремились получить представление о доминирующих в экспертном сообществе мнениях. Опрос представил интересный срез мнений и дал важные ориентиры развития междисциплинарной дискуссии о пределах использования ИИ и развитии отечественного предметного законодательства об ИС в условиях повсеместного распространения цифровых технологий.

#### СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. *Klippenstein Ken*. As actors strike for ai protections, Netflix lists \$900,000 AI job // *The Intercept*. 25 июля 2023. — URL: [As Actors Strike for AI Protections, Netflix Lists \\$900,000 AI Job \(theintercept.com\)](https://www.theintercept.com) (accessed 18.08.2023).
2. НИР «Комплексное исследование правовых и этических аспектов, связанных с разработкой и применением систем искусственного интеллекта и робототехники» / под рук. В.Б. Наумова. Грант № 18-29-16015 Российского фонда фундаментальных исследований, 2018; Информационное право: учебник для вузов / под ред. М.А. Федотова. М.: Юрайт, 2023. С. 40–57, 88–100, 247–252, 658–667 и др.
3. Совместная разработка Интернет-компании «Яндекс» и юридической фирмы Nextons — [Lawrify.io](https://lawrify.io).
4. Наумов В.Б. Проблемы и направления развития правового регулирования цифровых технологий // Новые горизонты развития системы информационного права в условиях цифровой трансформации [электронный ресурс] / отв. ред.: Т.А. Полякова, А.В. Минбалеев, В.Б. Наумов. Электрон. дан. (2,5 Мб). М.: Институт государства и права РАН, 2022. С. 52–53.
5. Будник Р.А. Токенизация творчества: мотивация пользователей, консенсуальная ценность и авторское право Китая // *Правоприменение*. 2023. Т. 7. № 2. С. 135–143. DOI: 10.52468/2542-1514.2023.7(2).135–143.
6. Федотов М.А. Роль университетской науки в формировании права искусственного интеллекта // *Цифровая среда и политика университетов в сфере интеллектуальной собственности: сб. научных работ* / отв. ред. проф. И.А. Близначев. М.: Юрист, 2021. С. 18–19.
7. Наумов В.Б. Отказ от цифровых технологий: абсурд или новое право человека и гражданина // *Бачиловские чтения. Материалы четвертой международной научно-практической конференции* / отв. ред. Т.А. Полякова, А.В. Минбалеев, В.Б. Наумов. Саратов: Институт государства и права РАН, 2022. С. 83.
8. Коломийцев С.Ю. Тест Тьюринга и искусственное мышление в XXI веке // *Человек*. 2015. № 4. С. 59–68.
9. *Lessig L. Code and Other Laws of Cyberspace*. — N.Y.: Basic Books, 1999. P. 2; *Lessig L. Code. Version 2.0*. N.Y.: Basic Books, 2006. P. 338.
10. Федотов М.А., Дейнеко А. Г. Конституционные идеи академика Андрея Сахарова: взгляд из цифровой эпохи // *Труды по интеллектуальной собственности*. 2023. Т. 44, № 1. С. 19.
11. *Diane Bartz, Krystal Hu*. OpenAI, Google, others pledge to watermark AI content for safety, White House says // *Reuters*. 21 июля 2023 г. — URL: <https://www.reuters.com/technology/openai-google-others-pledge-watermark-ai-content-safety-white-house-2023-07-21> (дата обращения: 18.08.2023).

12. См. п. 52 Проекта закона ЕС об искусственном интеллекте от 25.11.2022 («The Articles of the EU Artificial Intelligence Act») // Artificial intelligence act. — URL: [https://artificial-intelligence-act.com/Artificial\\_Intelligence\\_Act\\_Article\\_52\\_\(Proposal\\_25.11.2022\).html](https://artificial-intelligence-act.com/Artificial_Intelligence_Act_Article_52_(Proposal_25.11.2022).html) (дата обращения: 18.08.2023).
13. Наумов В.Б. Перспективные направления развития института идентификации // Право и государство: теория и практика. 2020. № 9 (189). С. 136.
14. Батулин Ю.М. «Информационное ателье»: omnimedia и трансформация права // Труды по интеллектуальной собственности. 2023. Т. 46. № 3. С. 16.
15. Интервью с Александром Савельевым. Призывы к использованию пиратских копий ни к чему хорошему не приведут // Закон. — URL: [https://zakon.ru/discussion/2023/5/30/prizvyu\\_k\\_iskpolzovaniyu\\_piratskih\\_kopij\\_ni\\_k\\_chemu\\_horoshemu\\_ne\\_privvedut\\_intervyu\\_s\\_aleksandrom\\_savelyevym?ysclid=llcgxqvrxi92294093](https://zakon.ru/discussion/2023/5/30/prizvyu_k_iskpolzovaniyu_piratskih_kopij_ni_k_chemu_horoshemu_ne_privvedut_intervyu_s_aleksandrom_savelyevym?ysclid=llcgxqvrxi92294093) (дата обращения: 18.08.2023).
16. Федотов М.А. Введение в концепт общей теории авторства // Труды по интеллектуальной собственности. 2023. Т. 46. № 3. С. 38–75.
17. Fedotov Mikhail. Cyberspace as an area of law // Copyright Bulletin. 1998. Vol. XXXII, No 2 (April — June). P. 24.
18. Будник Р.А. Право на ремикс: идеи и оригинальные формы музыкального творчества // Государство и право. 2022. № 8. С. 46–62.
19. Perry M., Margoni T. From music tracks to Google maps: Who owns computer-generated works? // Computer Law & Security Revue. 2010. Vol. 26(6). P. 621–629.
20. Будник Р.А. Риски и перспективы токенизации творчества. Journal of Digital Technologies and Law. 2023. Vol. 1(3). P. 587–611. — URL: <https://doi.org/10.21202/jdtl.2023.25>
21. Текст решения. — URL: <https://www.5rb.com/wp-content/uploads/2013/10/Nova-Productions-Ltd-v-Mazooma-Games-Ltd-CA-14-Mar-2007.pdf>
22. Mia Sato. AI-generated fiction is flooding literary magazines — but not fooling anyone // The Verge. 25 февраля 2023 г. [электронный ресурс] (дата обращения: 18.08.2023).
23. Энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона. — URL: <https://gufo.me/dict/brockhaus/%D0%A0%D0%B0%D0%B1%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE?ysclid=llcidpf56p42635117> (дата обращения: 18.08.2023).
24. Мэггс П.Б. Искусственный интеллект и авторство интеллектуальной собственности // Труды по интеллектуальной собственности. 2023. Т. 46. № 3. С. 94–98.
25. Правовые и этические аспекты, связанные с разработкой и применением систем искусственного интеллекта и робототехники: история, современное состояние и перспективы развития / под общ. ред. В.Б. Наумова. СПб.: НП-Принт, 2020. С. 150.
26. Наумов В.Б., Тытюк Е.В. Правовые проблемы машинного обучения // Образование и право. 2020. № 6. С. 225.

## REFERENCES

1. Klippenstein Ken. As actors strike for ai protections, Netflix lists \$900,000 AI job // The Intercept. 25.07.2023. — URL: [As Actors Strike for AI Protections, Netflix Lists \\$900,000 AI Job \(theintercept.com\)](https://www.theintercept.com/2023/07/25/as-actors-strike-for-ai-protections-netflix-lists-900000-ai-job/) (accessed 18.08.2023).
2. Kompleksnoe issledovanie pravovyh i eticheskikh aspektov, svyazannyh s razrabotkoy i primeneniem sistem iskusstvennogo intellekta i robototekhniki / pod ruk. V.B. Naumova, grant No 18-29-16015 Rossijskogo fonda fundamental'nyh issledovaniy, 2018; Informacionnoe pravo: uchebnik dlya vuzov / pod red. M.A. Fedotova. M.: Yurajt. 2023. S. 40–57, 88–100, 247–252, 658–667 I dr.
3. Sovmestnuyu razrabotku Internet-kompanii “Yandeks” i yuridicheskoy firmy Nextons — Lawrify.io.
4. Naumov V.B. Problemy i napravleniya razvitiya pravovogo regulirovaniya cifrovyyh tekhnologij // Novye gorizonty razvitiya sistemy informacionnogo prava v usloviyah cifrovoj transformacii: monografiya [elektronnyj resurs] / otv. red.: T.A. Polyakova, A.V. Minbaleev, V.B. Naumov. Elektron. dan. (2,5 Mb). M.: Institut gosudarstva i prava RAN, 2022. S. 52-53.
5. Budnik R.A. Tokenizaciya tvorchestva: motivaciya pol'zovatelej, konsensual'naya cennost' i avtorskoe pravo Kitaya // Pravoprimerenie. 2023. T. 7, No 2. S. 135–143. DOI: 10.52468/2542-1514.2023.7(2).135–143.
6. Fedotov M.A. Rol' universitetskoj nauki v formirovanii prava iskusstvennogo intellekta // Cifrovaya sreda i politika universitetov v sfere intellektual'noj sobstvennosti: sb. nauchnyh rabot / otv. red. prof. I.A. Bliznec. M.: Yurist, 2021. S. 18-19.
7. Naumov V.B. Otkaz ot cifrovyyh tekhnologij: absurd ili novoe pravo cheloveka I grazhdanina // Bachilovskie chteniya. Materialy chetvertoj mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferencii / otv. red. T.A. Polyakova, A.V. Minbaleev, V.B. Naumov. Saratov: Institut gosudarstva i prava RAN. 2022. S. 83.
8. Kolomijcev S.Yu. Test T'yuringa i iskusstvennoe myshlenie v XXI veke // Chelovek. 2015. № 4, S. 59–68.
9. Lessig L. Code and Other Laws of Cyberspace. — N.Y. Basic Books, 1999. P. 2; Lessig L. Code. Version 2.0. N.Y.: Basic Books, 2006. P. 338.
10. Fedotov M.A., Dejneko A.G. Konstitucionnye idei akademika Andreya Saharova: vzglyad iz cifrovoj

- epohi // Trudy po intellektual'noj sobstvennosti. 2023. Vol. 44, No 1. S. 19.
11. Diane Bartz, Krystal Hu. OpenAI, Google, others pledge to watermark AI content for safety, White House says // Reuters. 21 iyulya 2023 g. — URL: <https://www.reuters.com/technology/openai-google-others-pledge-watermark-ai-content-safety-white-house-2023-07-21> (data obrashcheniya: 18.08.2023).
  12. P. 52 Proekta zakona ES ob Iskusstvennom Intellekte ot 25.11.2022 ("The Articles of the EU Artificial Intelligence Act") // Artificial intelligence act. — URL: [https://artificial-intelligence-act.com/Artificial\\_Intelligence\\_Act\\_Article\\_52\\_\(Proposal\\_25.11.2022\).html](https://artificial-intelligence-act.com/Artificial_Intelligence_Act_Article_52_(Proposal_25.11.2022).html) (data obrashcheniya: 18.08.2023).
  13. Naumov V.B. Perspektivnye napravleniya razvitiya instituta identifikacii // Pravo i gosudarstvo: teoriya i praktika. 2020. No 9 (189). S. 136.
  14. Baturin Yu.M. "Informacionnoe atel'e": omnimedia i transformaciya prava // Trudy po intellektual'noj sobstvennosti. 2023. Vol. 6. No 3. S. 16.
  15. Interv'y u Aleksandrom Savel'evym. Prizvyv k ispol'zovaniyu piratskih kopij ni k chemu horoshemu ne privedut // Zakon. — URL: [https://zakon.ru/discussion/2023/5/30/prizvyv\\_k\\_ispolzovaniyu\\_piratskih\\_kopij\\_ni\\_k\\_chemu\\_horoshemu\\_ne\\_privedut\\_intervyu\\_s\\_aleksandrom\\_sav?ysclid=llcgxqvpixi92294093](https://zakon.ru/discussion/2023/5/30/prizvyv_k_ispolzovaniyu_piratskih_kopij_ni_k_chemu_horoshemu_ne_privedut_intervyu_s_aleksandrom_sav?ysclid=llcgxqvpixi92294093) (data obrashcheniya: 18.08.2023).
  16. Fedotov M.A. Vvedenie v koncept obshchej teorii avtorstva // Trudy po intellektual'noj sobstvennosti. 2023. Vol. 46. No 3. S. 38–75.
  17. Fedotov Mikhail, Cyberspace as an area of law // Copyright Bulletin. 1998. Vol. XXXII, No 2 (April – June). P. 24.
  18. Budnik R.A. Pravo na remiks: idei i original'nye formy muzykal'nogo tvorchestva // Gosudarstvo i pravo. 2022. № 8. S. 46–62.
  19. Perry M., Margoni T. From music tracks to Google maps: Who owns computer-generated works? Computer Law & Security Review. 2010. Vol. 26(6). P. 621–629.
  20. Budnik R.A. Riski i perspektivy tokenizacii tvorchestva. Journal of Digital Technologies and Law // 2023. T. 1 (3). P. 587–611. — URL: <https://doi.org/10.21202/jdtl.2023.25>
  21. Tekst resheniya. — <https://www.5rb.com/wp-content/uploads/2013/10/Nova-Productions-Ltd-v-Mazooma-Games-Ltd-CA-14-Mar-2007.pdf>
  22. Mia Sato. AI-generated fiction is flooding literary magazines — but not fooling anyone // The Verge. 25 fevralya 2023 [elctr. Resurs` (data obrashcheniya: 18.08.2023).
  23. Enciklopedicheskij slovar' Brokgauza i Efrona. — URL: <https://gufo.me/dict/brockhaus/%D0%A0%D0%B0%D0%B1%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE?ysclid=llcidpf56p42635117> (data obrashcheniya: 18.08.2023).
  24. Meggs P.B. Iskusstvennyj intellekt i avtorstvo intellektual'noj sobstvennosti // Trudy po intellektual'noj sobstvennosti. 2023. Vol. 46. No 3. P. 94–98.
  25. Pravovye i eticheskie aspekty, svyazannye s razrabotkoj i primeneniem sistem iskusstvennogo intellekta i robototekhniki: istoriya, sovremennoe sostoyanie i perspektivy razvitiya: monografiya / pod obshch. red. V.B. Naumova. SPb.: NP-Print, 2020, S. 150.
  26. Naumov V.B., Tytyuk E.V. Pravovye problemy mashinnogo obucheniya // Obrazovanie i pravo. 2020. No 6. S. 225.