

Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение
высшего образования
«Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации»

На правах рукописи

Джендубаева Самира Азаматовна

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ПРАВА НА ОБЪЕКТЫ ДИЗАЙНЕРСКОГО ТВОРЧЕСТВА

5.1.3. Частно-правовые (цивилистические) науки

ДИССЕРТАЦИЯ
на соискание ученой степени
кандидата юридических наук

Научный руководитель

Свиридова Екатерина Александровна,
кандидат юридических наук, доцент

Москва – 2022

Оглавление

Введение.....	3
Глава 1 Производство дизайна как объект гражданских прав.....	14
1.1 Генезис и эволюция объектов дизайнерского творчества в контексте формирования правовой культуры и возрастания проблемы плагиата.....	14
1.2 Понятия объектов дизайнерского творчества в доктрине, законодательстве и правоприменительной практике.....	34
1.3 Объекты дизайнерского творчества в системе объектов интеллектуальной собственности.....	51
Глава 2 Особенности правового регулирования интеллектуальных прав на объекты дизайнерского творчества в условиях усиления роли и значения современных технологий.....	64
2.1 Субъекты интеллектуальных прав на объекты дизайнерского творчества и уровень их охраноспособности.....	64
2.2 Правовые аспекты искусственного интеллекта и технологии блокчейн в отношении объектов дизайнерского творчества.....	84
2.3 Интеллектуальные права на объекты дизайнерского творчества в контексте соблюдения баланса прав правообладателей и пользователей.....	103
Глава 3 Вопросы осуществления и защиты интеллектуальных прав на объекты дизайнерского творчества.....	136
3.1 Пределы и границы осуществления интеллектуальных прав в сфере дизайна.....	136
3.2 Особенности защиты гражданских прав в сфере дизайна.....	157
Заключение.....	179
Список литературы.....	182

Введение

Актуальность темы исследования. Одними из ключевых факторов развития современного бизнеса являются интеллектуальная собственность и правовая защита нематериальных активов. С развитием высоких технологий, распространением сети Интернет и увеличением количества юридических лиц, занимающихся аналогичными видами деятельности, использование объектов дизайнерского творчества в продвижении и идентификации предприятия становится неотъемлемой частью бизнес-процессов как в России, так в зарубежных странах.

Так, согласно статистическим данным Агентства правовой информации за 2021 год, количество дел, рассмотренных и принятых в делопроизводство в отношении защиты авторских и патентных прав по договорам, превзошло показатель в две тысячи дел, даже несмотря на ограничения, которые возникли в связи с пандемией.

Еще в 2006 году Президент Российской Федерации В.В. Путин, комментируя Концепцию развития дизайна в Российской Федерации до 2008 года, указал, что развитие дизайна – это важный элемент промышленной политики, а также отметил низкие позиции, которые занимает Россия в мире по развитию дизайна и продвижению своих товаров на внешнем и внутреннем рынках из-за их низкого уровня дизайнерского творчества.

В 2021 году развитие креативной экономики было закреплено на государственном уровне в новой Концепции развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 года. Данная концепция была разработана с учетом современных трендов, в которых «творческие индустрии», такие как дизайн, создают особый тип «креативной экономики», охватывающий научную, культурную и в целом творческую деятельность человека.

Среди глобальных трендов, имеющих непосредственную связь с дизайном, указаны ведущие позиции дизайнерского творчества в увеличении добавленной стоимости товаров и услуг, общемировой доступности дизайнерского творчества посредством внедрения информационно-телекоммуникационных технологий, а также в полностью цифровом распространении и воспроизведении товаров и услуг.

В настоящее время отсутствуют соответствующие правовые нормы, содействующие развитию дизайнерского творчества на обозначенном Правительством Российской Федерации высоком уровне. Часть четвертая Гражданского кодекса Российской Федерации содержит термин «дизайн» без раскрытия данного понятия. «Дизайн» указан в узком понимании как объект авторских прав, который стоит в одном ряду с другими объектами, считающимися результатом дизайнерского творчества на практике и в профессиональной бизнес-среде (в частности, произведения графики, декоративно-прикладного искусства, ландшафтного и городского дизайна, выражающегося в архитектуре и садово-парковом искусстве и т.д.). Результаты интеллектуальной деятельности, создаваемые дизайнерами, представляют собой широкий спектр сложных творческих цифровых и (или) материальных объектов, не укладывающихся в существующие механизмы правового регулирования.

Развитию доктрины права интеллектуальной собственности способствует формирование единой терминологии, отражающей сложный многоаспектный характер объектов дизайнерского творчества, а также формирование нового правового понимания в отношении объектов дизайнерского творчества для создания единого правового регулирования, отражающего потребности современного предпринимательства в сфере дизайна.

Обозначенная проблема отсутствия эффективного правового регулирования для развития дизайнерского творчества и не решенные научные задачи по формированию эффективной терминологии послужили

основой для проведения данного исследования и свидетельствуют о его актуальности.

Степень разработанности темы исследования. В ряде работ исследователей цивилистов, ученых искусствоведов и практиков дизайнеров рассмотрены вопросы, затрагивающие возникновение правовой культуры в отношении дизайна, авторские и патентные права на объекты с высоким уровнем творчества, а также практические сложности их реализации и защиты.

При проведении исторического анализа возникновения и развития дизайна были использованы труды Р. Арнхейма, Е.А. Басина, Б.Р. Виппер, Э. Гроссе, Э. Кон-Винера, В. Папанека и Т.Е. Шехтер.

Вопрос правового регулирования в области интеллектуальной собственности рассматривался дореволюционными, советскими и российскими исследователями и учеными, такими как И.А. Близнец, М.М. Богуславский, А.С. Ворожевич, Э.П. Гаврилов, В.А. Дозорцев, В.Я. Ионас, В.О. Калятин, А.В. Кашанин, М.Н. Кузнецов, П.М. Морхат, И.С. Мухамедшин, Л.А. Новоселова, В.П. Павлов, Е.А. Павлова, А.А. Пиленко, Р.Ш. Рахматулина, О.А. Рузакова, А.П. Сергеев, В.И. Серебровский, Р.И. Ситдикова, Е.А. Флейшиц, Н.А. Шебанова, Д.Ю. Шестаков, а также зарубежными исследователями как Р. Браунайс, Г. Динвуди, Э. Ли, У. Фишер, К. Харди, и М. Шульц.

Целью работы является разработка теоретических положений и практических рекомендаций, направленных на совершенствование правового регулирования интеллектуальных прав на результаты интеллектуальной деятельности в сфере дизайнерского творчества.

Для достижения цели исследования поставлены и решены следующие **задачи:**

- сформулировать понятие «объекты дизайнерского творчества» и критерии для его определения;

- исследовать процесс создания копий произведений дизайна в условиях цифровизации для формирования предложений по совершенствованию правовой защиты объектов дизайнерского творчества;

- определить и теоретически обосновать критерий «личный стиль автора» для установления надлежащего автора в спорах о плагиате и при анализе степени смешения двух схожих объектов дизайнерского творчества;

- исследовать правовую конструкцию договора на создание промышленного образца для формирования правовых механизмов защиты авторов объектов дизайнерского творчества;

- сформулировать понятие «образ объекта дизайнерского творчества» и определить его роль при возникновении имущественных и личных неимущественных прав авторов на объекты дизайнерского творчества;

- раскрыть особенности осуществления прав на объекты дизайнерского творчества в сети Интернет при условии формирования «образа объекта дизайнерского творчества»;

- выявить критерии технологий «метаверс» для определения границ исключительных прав на объект дизайнерского творчества.

Объектом исследования являются общественные отношения, возникающие при осуществлении и защите интеллектуальных прав на результаты интеллектуальной деятельности в сфере дизайнерского творчества.

Предмет исследования составляют нормы российского и зарубежного гражданского законодательства, правоприменительная практика по исследуемой теме и иные источники права, регулирующие интеллектуальные права в сфере дизайнерского творчества.

Область исследования. Исследование проведено в рамках п. 5. «Частноправовые отношения: понятие, состав и структура. Отношения собственности. Особенности отдельных видов частноправовых отношений: гражданских, семейных, процессуальных и иных отношений»; п. 7. «Основания возникновения и динамика частноправовых отношений.

Сделки в сфере частного права»; п. 9. «Осуществление гражданских, семейных и процессуальных прав, исполнение обязанностей, в том числе через представителя. Пределы осуществления гражданских и иных прав»; п. 10. «Защита прав в частноправовых отношениях. Выбор форм и способов (средств) защиты»; п. 12. «Особенности ответственности в отдельных частноправовых отношениях»; п. 19. «Правовое регулирование инновационной деятельности. Интеллектуальная собственность» Паспорта научной специальности 5.1.3. Частно-правовые (цивилистические) науки (юридические науки).

Научная новизна исследования состоит в формировании новых теоретических предложений и практических рекомендаций в части регулирования общественных отношений, возникающих в связи с осуществлением и защитой интеллектуальных прав на объекты дизайнерского творчества с учетом развития высоких технологий и практики правоприменения.

Сформулировано понятие «объект дизайнерского творчества», его признаки и предложены соответствующие рекомендации по изменению правового регулирования.

Разработано понятие «образ объекта дизайнерского творчества» и комбинация критериев для его определения. Обоснована необходимость признания правомерной переработки оригинального объекта дизайнерского творчества при условии создания нового образа.

Сформулировано предложение о признании случаев свободного использования произведения создания копии объекта дизайнерского творчества в процессе образовательной деятельности.

Обосновано признание «личного стиля автора» одним из критериев для определения надлежащего автора объекта дизайнерского творчества в спорах о плагиате и при анализе степени смешения двух схожих объектов дизайнерского творчества.

Сформулировано предложение признать «метаверс» местом, открытым для свободного посещения.

Теоретическая значимость работы обусловлена расширением доктрины гражданского права в отношении интеллектуальных прав на объекты дизайнерского творчества как универсального объекта интеллектуальной собственности. Полученные научные результаты способствуют развитию теории гражданского права Российской Федерации путем создания научных основ для правового регулирования объектов дизайнерского творчества, уточнения концепции интеллектуальных прав на объекты с ярко выраженным критерием творчества, создаваемых как при помощи традиционных, так и новейших технологий.

Исследованием заложена база для проведения последующих исследований в сфере осуществления и защиты интеллектуальных прав на объекты дизайнерского творчества.

Практическая значимость работы определяется возможностью использования предложений и рекомендаций в целях совершенствования российского законодательства, правоприменительной практики уполномоченных органов, обобщения и формирования единообразной судебной практики по делам о нарушении исключительных прав на объекты дизайнерского творчества, а также при осуществлении предпринимательской деятельности, связанной с использованием интеллектуальной собственности в сфере дизайна. Сформулированные выводы, рекомендации и предложения, отраженные в исследовании, могут быть основой для дальнейших исследований в области правового регулирования на объекты дизайнерского творчества. Предложения и рекомендации также могут быть использованы в преподавании учебных дисциплин, таких как «Право интеллектуальной собственности», а также в рамках научно-исследовательских семинаров и научно-исследовательской деятельности.

Методология и методы исследования. Методологическую основу исследования составили общеправовые (метафизика, диалектика),

общенаучные (анализ, синтез) и специально-юридические (сравнительно-правовой, формально-юридический, правовое моделирование) и исторический методы познания. Основными методами проведенного исследования стали специально-юридические методы, которые позволили выявить особенности формирования общей правовой культуры по отношению к объектам дизайнерского творчества со стороны государства, общества, правообладателей и самих авторов объектов дизайнерского творчества, а также спектр проблем, связанных с неправомерным заимствованием, особенностями использования объектов дизайнерского творчества в цифровом пространстве.

Исторический метод применен при исследовании генезиса объектов дизайнерского творчества и правового регулирования интеллектуальных прав на творческие результаты интеллектуальной деятельности.

Метод анализа применен для прояснения понятийного аппарата относительно объектов дизайнерского творчества в доктрине, законодательстве и правоприменительной практике. Метод синтеза использован при раскрытии содержания анализируемых конвенций и нормативных правовых актов Европы, Африки, США и России, отражающих исторически сложившиеся подходы к правовому регулированию результатов интеллектуальной деятельности с высоким уровнем творчества.

Применение сравнительно-правового метода способствовало всестороннему изучению зарубежного опыта правового регулирования в области интеллектуальных прав на объекты дизайнерского творчества для сопоставления их с нормами российского законодательства для выявления полезных решений и концепций для адаптации в отечественном праве.

Нормативную основу исследования составили международные конвенции об авторских и патентных правах, конституции ряда зарубежных стран (США, Швейцарии, Швеции, Японии, Германии), Гражданский кодекс Российской Федерации, зарубежные нормативные правовые акты об

индустриальном дизайне, национальные законы зарубежных стран по защите интеллектуальной собственности, а также иные нормативные правовые акты.

Положения, выносимые на защиту:

1) Ввиду отсутствия правовой определенности по поводу сущности прав, возникающих на объекты дизайнерского творчества, в целях развития доктрины гражданского права разработано определение объекта дизайнерского творчества, под которым понимается *«уникальное произведение, охраняемое при наличии творческого образа, который остается неизменным при смене объективной формы выражения»* (С. 124-126).

2) Предложено определение понятия «образ объекта дизайнерского творчества», которым признается *«комбинация критериев уникальности, творчества и оригинальности, которые позволяют выделить объект дизайнерского творчества из числа аналогичных объектов независимо от объективной формы выражения»* (С. 119-124).

3) Аргументировано, что любое осуществление исключительного права на объект дизайнерского творчества в форме переработки без согласия его автора следует считать правомерным при наличии нового «образа» во вновь созданном произведении дизайна, отличного от образа оригинального объекта дизайнерского творчества, в частности в рамках права следования, права доступа, права обнародования на объекты дизайнерского творчества необходимо учитывать особенности возникновения и распространения объектов дизайна в сети Интернет (С. 126-130).

4) Аргументирована необходимость разграничения копии произведения дизайна, созданной без разрешения правообладателя в процессе осуществления собственной авторской профессиональной деятельности дизайнера, и копии произведения дизайна, полученной в процессе обучения профессии без разрешения правообладателя-дизайнера, создание которой следует признать случаем свободного использования произведения дизайна в процессе образовательной деятельности (С. 27-30).

5) Доказано, что «личный стиль автора», понимаемый как содержание объекта дизайнерского творчества, является необходимым критерием для определения наличия права авторства на объект дизайнерского творчества, который должен учитываться для установления надлежащего автора объекта дизайнерского творчества в спорах о неправомерном заимствовании и при анализе степени смешения двух схожих объектов дизайнерского творчества (С. 76-79).

6) В целях защиты прав авторов, создающих объекты дизайнерского творчества по договору, требующему получение патентоспособного результата, аргументирована целесообразность дополнения доктрины гражданского права презумпцией несения риска несоблюдения условий патентоспособности по договору, предметом которого было создание промышленного образца, заказчиком с момента принятия результата работ подрядчика (исполнителем) и подписания акта приема-передачи (С. 106-108).

7) С учетом развивающихся технологий «метаверс», которые характеризуются критериями *постоянного нахождения, открытости для посещения, отсутствия требования о специальном разрешении*, обоснована необходимость признать трехмерное киберпространство со свойствами виртуальной реальности местом, открытым для свободного посещения наравне с другими открытыми местами, указанными в действующем законодательстве (С. 146-148).

Степень достоверности, апробация и внедрение результатов исследования. Достоверность результатов исследования обусловлена использованием в работе обширной эмпирической базы из 207 источников информации, включая нормативные правовые акты зарубежных стран и России, международные конвенции и национальные законы, акты толкования права, научную литературу в области права, дизайна, искусственного интеллекта, а также периодические научные издания, профессиональные обзоры специалистов и статьи профильного содержания, соответствующие целям и задачам исследования.

Апробация результатов исследования осуществлена на научно-практических конференциях: на VII Международной научно-практической конференции «Правовая защита, экономика и управление интеллектуальной собственностью» (Москва, Финансовый университет, 18-20 октября 2019 г.); на VI Международной научной конференции теоретиков права «Пробелы в позитивном праве: доктрина и практика» (Москва, Институт законодательства и сравнительного правоведения при Правительстве Российской Федерации, 20-21 февраля 2020 г.); на IX Международной научно-практической конференции «Правовая защита, экономика и управление интеллектуальной собственностью» (Москва, Финансовый университет, 16-18 октября 2020 г.); на X Международной научно-практической конференции «Правовая защита, экономика и управление интеллектуальной собственностью» (Москва, Финансовый университет, 23-25 апреля 2021 г.); на X Международной научно-практической конференции «Трансформация общества в социальных и гуманитарных науках» (г. Рига, Латвия, Балтийская Международная академия, 10-11 декабря 2021 г.).

Материалы исследования используются в практической деятельности ООО «Консалтинговая группа «Бизнес-КРУГ». В процессе оказания сервисных консалтинговых услуг и экспертных оценок ООО «Консалтинговая группа «Бизнес-КРУГ» на практике использует положения исследования при разработке методик оценки и учета интеллектуальной собственности в сфере дизайна. По материалам исследования внедрена разработанная в диссертации модель правовой защиты интеллектуальных прав физических и юридических лиц, способствующая пресечению риска несоблюдения условий патентоспособности и увеличению прибыли организации.

Материалы исследования используются Департаментом правового регулирования экономической деятельности Юридического факультета Финансового университета в преподавании учебных дисциплин «Право интеллектуальной собственности» и «Гражданское право».

Апробация и внедрение результатов исследования подтверждены соответствующими документами.

Публикации. По теме диссертационного исследования опубликовано 5 работ общим объемом 3,3 п.л. (весь объем авторский). Все работы опубликованы в рецензируемых научных изданиях, определенных ВАК при Минобрнауки России.

Структура и объем диссертации обусловлены целью и задачами, логикой исследования. Диссертация состоит из введения, трех глав, заключения, списка литературы, включающего 207 наименований. Текст диссертации изложен на 210 страницах.

Глава 1

Произведение дизайна как объект гражданских прав

1.1 Генезис и эволюция объектов дизайнерского творчества в контексте формирования правовой культуры и возрастания проблемы плагиата

Эффективное правовое регулирование в области интеллектуальной собственности приобретает на современном этапе экономического, научно-технического, социального и культурного развития общества особое значение в силу активного внедрения в жизнь высоких технологий, используемых для создания, распространения и потребления продуктов творческой мысли. Все чаще вопросы признания и защиты авторских интеллектуальных прав на те или иные объекты творческого труда имеют прямое влияние на развитие и жизнеспособность предприятий, уровень дохода и конкуренцию на рынке товаров и услуг, как малого бизнеса, так и крупных, в том числе, международных корпораций. При этом творческий аспект никак не зависит от направления деятельности компаний, но он приобретает свою значимость уже на стадии создания и регистрации товарных знаков, которые впоследствии становятся составной частью бренда компаний. Творческий аспект воплощается также в продукции компаний, позволяя им выделяться среди однородных товаров за счет определенных дизайнерских решений, например, стилистикой оформления или выполнения работ. Однако, несмотря на общепризнанную важную роль дизайна как инструмента и как составной части продукта, сам дизайн не рассматривается в современном отечественном законодательстве обособленно и полноценно.

Рассматриваемая проблематика развития особой категории объектов интеллектуальной собственности – объектов дизайнерского творчества – изначально произрастает из характерного для природы людей качества, а

именно из стремления к творчеству. Оно может выражаться в различных аспектах жизни, характеризующихся, в первую очередь, понятием культуры, в том числе бытовой, поскольку именно в сфере быта осуществляется непрерывный процесс общения человека с вещью. Быт, в широком его понимании, играет существенную роль в становлении культуры личности, в формировании духовных вкусов и эстетических потребностей человека, определяет тот предметный мир, в котором, в конечном итоге, существует все общество.

В основе творческой деятельности человека лежит стремление к созиданию, благодаря которому можно с полной уверенностью заявлять, что творчество органично жизни, а сам человек не может существовать вне творческой сферы, как не может полноценно существовать вне общества. Из этой взаимосвязи организации быта и существования современного общества возникает закономерная зависимость между правовыми основами для создания и развития быта и творческой деятельностью. При том, что творчество само по себе отражает стремление к созиданию, которое можно рассматривать как одну из потребностей в основе жизнедеятельности человека, оно имеет свою градацию: от комбинирования уже созданных объектов и идей для создания новых объектов и проектов до создания уникальных, не имеющих аналогов произведений дизайна и искусства.

Дизайнерские решения в таких важных сферах жизни как образование и предпринимательство невозможно представить без творческих подходов и решений, обеспечивающих выживание и конкурентоспособность субъектов современных экономических отношений. Результаты интеллектуальной деятельности в формате творческих дизайнерских решений, объектов дизайнерского творчества, хотя и в разных пропорциях - соответственно размерам предприятий - стали экономически необходимыми для развития современного бизнеса. Именно поэтому объекты дизайнерского творчества нуждаются в правовом регулировании, соответствующем современным реалиям развития общества.

Поскольку в работе по разработке концепции правового регулирования объектов дизайнерского творчества используется дедуктивный метод, прежде всего, необходимо выяснить, что же такое дизайн во всей его смысловой и функциональной полноте. А главное – почему объекты дизайнерского творчества нуждаются в особом правовом регулировании, которого до настоящего времени нет не только в России, но и ни в одной развитой правовой системе мира.

Для рассмотрения этих вопросов вначале необходимо провести исследование генезиса объектов дизайнерского творчества с использованием знаний таких наук как искусствоведение и искусствоведение. Это обусловлено тем, что в настоящее время только данные науки рассматривают дизайн как не до конца, но все же конкретно-определенное понятие, в истории содержания которого используются источники всех имеющихся в настоящее время научных достижений и проблем, в том числе в области правового регулирования авторских, смежных и патентных прав.

Изучение исторического аспекта формирования возникшей правовой проблематики не проводилось ранее и является ключевым для выявления того, как защищать современных создателей результатов интеллектуальной деятельности и их сложные объекты дизайнерского творчества с учетом уникальной специфики их межотраслевой, нередко высокотехнологичной, творческой деятельности, значительно опережающей попытки регулировать ее с точки зрения права. На протяжении долгого времени складывались неосвещенные с правовой точки зрения прецеденты и правовые условия, в которых интеллектуальное право зарождалось в тесной взаимосвязи с самими способами и средствами создания объектов дизайнерского творчества.

Именно историческое, во многом бесправное, развитие объектов дизайнерского творчества привело к укорененной правовой проблеме плагиата, а также отсутствию у авторов соответствующей правовой культуры. Однако важно отметить, что при том, что изучение исторического аспекта дает возможность разрабатывать и обосновывать актуальные правовые подходы к

решению конфликтов и противоречий относительно объектов дизайнерского творчества, уже в самих подходах и научных трактовках наблюдается широкий, зачастую взаимоисключающий спектр мнений.

Так, по мнению доктора искусствоведения В.Л. Глазычева, уже сама попытка установить четкое время возникновения такого явления как «дизайн» содержит в себе его скрытое определение. Утверждение, что дизайн берет свое начало в период возникновения работ основателя английского «Движения искусств и ремесел» Уильяма Морриса, или в период деятельности объединения Веркбунд, основанного в 1907 году, американских дизайнеров в период кризиса 1929 года, означает, что речь идет о дизайне, основой которого является определенный, сложившийся стилистически фактический материал [17].

Еще одна точка зрения представляет дизайн как компоновочную деятельность, которая берет отсчет от орудий первобытного человека, который впервые столкнулся с понятиями удобства орудий труда, вопросами повышения производительности, компоновки предметов и первых намеков на их эргономику [11].

Как наиболее исторически верной теорией рассматривается теория возникновения дизайна, берущая свое начало со времен первобытных людей, так как в этом случае история дизайна предстает как многовековой процесс планомерного развития объектов человеческой культуры - от дизайна орудий труда первобытных людей до самых современных дизайн-объектов новейшего времени.

Если брать данную теорию за основу для исследования истории дизайна, то в таком случае не отрицаются и не умаляются в своей значимости все важные ключевые события, повлиявшие на становление дизайна на протяжении веков. Благодаря данной теории можно проследить ход эволюции объектов дизайнерского творчества от самых первых примитивных предметов для улучшения качества быта до высоких технологий современности.

Благодаря данной теории можно разрешить и важный вопрос, который нашел отражение в нормах Гражданского кодекса Российской Федерации в перечне объектов авторского права и до сих пор вызывает споры в профессиональной дизайнерской среде. Связан он с тем, что, если дизайн и произведения искусства тождественны, то достаточно ли правового регулирования, применяемого в российском законодательстве для произведений таких сложных дизайнерских объектов, которые выходят за классические рамки триады произведений литературы, науки и искусства, когда они создаются новыми способами, с помощью современных высоких технологий, сугубо для предпринимательской деятельности или с утилитарно применяемой эстетикой?

В случае если дизайн и искусство не являются тождественными, то налицо огромный пробел в праве, поскольку термин «дизайн», несмотря на свою известность в профессиональных кругах и постоянное фигурирование в бизнес-отношениях, не разработан как правовое понятие. Как следствие, он не представлен должным образом в законе среди прочих объектов результатов интеллектуальной деятельности наравне с произведениями литературы, науки и искусства. Кроме того, вновь встает вопрос о том, как рассматривать эту проблему и в какой мере учитывать сложившееся отношение к объектам дизайнерского творчества, если не известно, с какого времени сам дизайн стал обособленным явлением наравне с искусством.

Идею тождественности дизайна и искусства поддерживает профессор Т.Е. Шехтер, утверждающая что «с развитием дизайна не осталось ни одного, даже самого прозаического предмета, который не был бы потенциальным объектом художественного внимания... Дизайн явился не имеющим аналогов сферой согласия обыденного, повседневного и эксклюзивно-художественного и обозначил принцип художественного мышления, при котором произведением искусства становится сама среда бытования. Дизайн способен организовать в единую эстетическую систему все материальное наполнение мира от телефона и авторучки до архитектурных проектов и современной

аппаратуры, воплотив в простейших предметах свойства современной художественной реальности» [57, с. 20].

По мнению Т.Е. Шехтер человечество никогда не существовало без искусства, на какой бы ступени своего развития оно ни находилось. «Причина этого феномена, - пишет Т.Е. Шехтер, - заключается в том, что именно художественное сознание, продуктом которого являются произведения искусства, - способ соединения и гармонизации важнейших и разнороднейших процессов, происходящих в мире, природе и человеке. Через художественное сознание и его творения человек «подключается» к мирозданию в его важнейших проявлениях и формируется как универсальное явление бытия» [57, с. 9].

Ярким примером подтверждения тождественности дизайна и искусства может служить история ремесленного производства. С течением времени тождественность дизайна и искусства получила здесь свое воплощение в таких направлениях как, например, ювелирное дело, пошив одежды, столярное дело, которые также можно назвать дизайном ювелирных изделий, дизайном костюма и промышленным дизайном.

Вместе с тем особого внимания при рассмотрении вопроса тождественности дизайна и искусства заслуживает наступление времени общества массового потребления. Здесь, на первый взгляд, идентичность дизайна и искусства может быть подвергнута сомнению, поскольку тиражирование объектов дизайна во много раз выше, чем тиражирование произведений искусства. Но даже этот критерий, согласно которому, казалось бы, можно разделить результаты творческой деятельности на две группы - «дизайн» и «искусство», - с течением времени постепенно теряет свою значимость. Это происходит благодаря развивающимся высоким технологиям, таким как трехмерная печать и высокоскоростное копирование любых материалов в идеальном соответствии оригиналу - от графических произведений на бумаге до промышленных объектов любых форм, видов и размеров, даже таких, как архитектурные постройки.

В своей монографии Т.Е. Шехтер отрицает утверждение, что искусство - это исключительно креативный вид деятельности («искусство ради искусства»), поскольку искусство «есть опыт понимания, переживания и осмысления мира в его отношении к человеку и человека в его отношении к миру. Эти позиции – два полюса, между которыми и развивается история искусства от первобытных времен до наших дней».

Соглашаясь с выводами Т.Е. Шехтер, можно проследить историю развития дизайна вместе с историей искусства, которой посвящены многие труды известных ученых и исследователей искусствоведов, таких как Э. Гроссе, Б.Р. Виппер, Э. Кон-Винер. История дизайна в таком случае насчитывает тысячи лет и начинается, как и предполагалось ранее, от первобытных людей, чьи первые инструменты и ритуальное оружие имели не только прикладную функцию, но и эстетическую наравне с наскальной живописью. Примечательно, что и суть наскальной живописи заключалась в передаче практически важной информации и закреплении ее в сознании последующих поколений за счет символизма.

Столь длительный период становления и развития дизайна позволяет проследить его генезис на протяжении веков, наполненных творческими достижениями, которые не оставляли людей равнодушными. Помимо психоэмоционального восприятия объектов дизайнерского творчества, с развитием гражданско-правовых отношений и постепенного формирования правового общества, дизайн развивался параллельно с зарождающейся правовой культурой относительно искусства. Зарождающиеся стили кочевали по миру, «переселяясь» и оказываясь там, где было сильно влияние государства в области аккумуляции предметов искусства. Или, что важно отметить, в силу желаний странствующих художников и скульпторов узнать новые техники и практики у мастеров из других стран, благодаря чему возникла одна из самых сложных правовых проблем нашего времени – проблема плагиата.

Исследование данного вопроса позволило, во-первых, обозначить исходную точку отсчета для развития правовой базы относительно объектов дизайнерского творчества. Во-вторых, выявить ряд исторически сложившихся проблем, которые по настоящий день существенно влияют на формирование правового регулирования в области интеллектуального права. В-третьих, обнаружить причины объективных пробелов в праве в виде «узаконенных» временем правонарушений, ставших частью правовой культуры относительно дизайнерской деятельности.

Исторической иллюстрацией к сказанному может служить то, что согласно немецкому историку искусства Эрнсту Кон-Винеру, в Древнем Риме особенно ценили имя художника, а не сами произведения, а сам Рим представлялся хищником, который «растаскивает драгоценнейшие произведения искусства Греции, целыми кораблями отправляет их в столицу, чтобы обратить их в украшение своего амфитеатра, а римские поддельватели бессмысленно копируют благородные мотивы эллинского искусства» [30, с. 51]. Обращение итальянцев в период Ренессанса к сформировавшемуся и на время утратившему свое значение римскому стилю объясняется рядом социальных и экономических причин: свое второе дыхание он получает во Флоренции, борющейся с другими городами-коммунами разрозненной Италии за власть и экономическое превосходство, которое не только позволяет, но и располагает к пышному убранству античности. Как утверждает Кон-Винер, Возрождение ставит античные формы в служебное положение по отношению к своим, совершенно самостоятельным задачам [30, с. 128].

С социальной точки зрения именно в этот период расцветают горделивые чувства горожан за свои республики, в которых не просто воюют за свободу от иноземных захватчиков или враждуют между самими коммунами, но и пытаются превзойти друг друга в вопросе меценатства. Честолюбие стало характерной чертой итальянцев, не обходя стороной и художников. Художник средневековья был анонимным, а в эпоху

Возрождения все чаще встречаются имена создателей. Это время можно считать началом истории графического искусства как самостоятельной области.

В средние века художники и ремесленники находились в одном цехе или гильдии, которые принимали художников в обучение, воспитывая их и направляя в конце обучения на дальнейшую деятельность [30, с. 125-132]. Независимо от цеха или гильдии, города или страны, художник всегда был связан традициями и ограничен в своем индивидуальном развитии. Свобода творчества отсутствовала по двум причинам: во-первых, регулирование старыми статутами не позволяло художникам проявлять свою творческую индивидуальность, а во-вторых, художники работали с представителями совершенно чуждых им специальностей, например, с оружейниками или седельщиками. Важно отметить, что в дальнейшем ситуация лишь усугубилась протекторатом определенных творческих направлений деятельности, в том числе и в промышленных масштабах, когда изготовителям декоративных предметов быта выдавали от властей патент на монопольную деятельность [169].

Борьба за творческую свободу начинается именно в Италии периода Возрождения. Обучение в цеховых мастерских начиналось с юного возраста и обеспечивалось силой юридического договора, заключаемого между отцом будущего художника и мастером. В этом договоре расписывались взаимные обязанности сторон и стоимость обучения. Систематизация художественного образования получает свое дальнейшее развитие в основании частных школ рисования, в которых ученики должны были пройти несколько этапов обучения – копирование произведений мастеров, рисование со статуй и слепков, а позже и с натуры. В 1585 году появляется Болонская Академия («Академия зачинателей новых путей» братьев Карраччи), в которой преподавали не только основы художественного искусства, но и эстетику, анатомию и литературу. При Академии существовала коллекция слепков,

гравюр и медалей, с которых ученики могли рисовать на практических занятиях.

Стоит отметить, что в период Возрождения метод копирования являлся лишь методом обучения учеников ремеслу, равно как и срисовывание с «прототипов» каких-либо произведений или оригиналов не считалось присвоением чужого творческого результата, однако, невозможно оставить в стороне сам факт обучения копированию для формирования творческого восприятия, которое на протяжении последующих столетий из системы воспроизведения в обучающих целях станет системой распространения техническими средствами.

Интересен и тот факт, что от обучения копированию практически невозможно было отказаться в тот период времени без тяжелых финансовых последствий для начинающего творца. В этом контексте примечателен судебный прецедент, произошедший в 1590 году в Генуе. Джованни Паджи отказывается от вступления в цех, желая учиться своими силами в другом городе. Генуэзский цех требовал от суда отнять у него всех заказчиков в силу того, что Джованни не прошел цехового обучения. Несмотря на сложность и радикальное значение подобного судебного решения, оно было принято в пользу Паджи, добившегося своей свободы юридическим путем.

По аналогии с итальянскими мастерскими на законных основаниях (после утверждения монопольного права министром Кольбером в 1648 году) автономией начинает пользоваться Парижская Академия, которая основывает свою систему обучения с учетом эстетики определенной самой академией [8, с. 34-36]. Теперь процесс копирования произведений для начинающих авторов переводится из разряда навязанной профессиональной обязанности в систематическое, юридически обусловленное обучение.

Особого внимания заслуживает тот факт, что при явном богатстве направлений и творческих возможностей, художественные произведения были бы невозможны без специальных приспособлений. Так, например, в каждой эпохе художники пользовались излюбленными инструментами

рисования, и именно смена этих инструментов позволяет проследить эволюцию объектов дизайнерского творчества до наших дней. Примечательно и то, что укрепление обучающего метода копирования, наряду с использованием совершенствующихся инструментов, привело к возникновению современных проблем, связанных с плагиатом. Инструменты, которыми пользовались художники, стали не просто средствами для создания произведений, они начали их обуславливать. Сами инструменты стали постепенно влиять на процесс и результаты творчества художников, значительно облегчая их профессиональную деятельность, прежде требовавшую не столько особых инструментов, сколько безоговорочного таланта и творческого видения. «В печатной графике больше, чем в каком-либо другом искусстве, заметна прямая связь между техникой и стилистикой» [7, с. 40].

В исследовании изучение инструментов и методов художественного изобразительного искусства позволяет проследить то, как инструментарий творческого человека повлиял на появление схожих, а позднее и вовсе идентичных произведений дизайна и искусства. Ведь в конце двадцатого века он оказался направлен именно на создание копий и тиражирование произведений, что возвращает нас к актуальности вопроса о тождестве искусства и дизайна. Ксилография – метод рельефной печати на дереве, считается самым ранним по своему происхождению. Этому методу свойственен дуализм разделения труда, когда художник рисует свою композицию, а специалист резчик режет этот рисунок на деревянной доске. В какой-то степени уже в этот период времени можно заметить предпосылки для института соавторства в современном понимании этого слова.

В связи с появлением дешевой бумаги в конце XIV века печатная ксилография и книгопечатание подвижными буквами способствуют популяризации культуры и искусства, что приводит к появлению гравюры, как объекта дизайнерского творчества. Гравюра стала необычным, но, тем не менее, товаром, продающимся на рынке. Изобретатель итальянской цветной

ксилографии Уго да Карпи получил в 1516 году от венецианской Синьории патент на исполнение гравюры «светотенью» [8, с. 47]. Томас Бьюик (1753–1828 гг.) считается изобретателем тональной гравюры, которая в конце XIX века становится самой распространенной репродукционной техникой, тем самым приближаясь к фотомеханической репродукции. В начале XVIII века появляются виды углубленной тональной гравюры со сложной композицией – акватинта и меццо-тинто, которая использовалась мастерами исключительно в репродукционных целях. Своего наибольшего развития она получает в Англии XVIII века, став национальной техникой воспроизведения. Другой вид техники, названный «карандашной», для тех же репродукционных целей распространился во Франции. Стремление к воспроизведению шедевров подталкивают художников к использованию достижений науки. В начале XVIII века Жак Леблон, пользуясь теорией Ньютона о трех цветах и используя их в меццо-тинто, копирует произведений своих современников.

Спустя время художники сами уже не распространяют свои работы – этим занимаются торговцы-издатели, специализирующиеся на подобной деятельности, как, например, в Нидерландах, где в мастерской Рубенса была набрана целая команда профессионалов, занимающихся исключительно репродуцированием работ мастера (равно как и работ учеников его школы) и их активной популяризацией среди населения [8, с. 66].

В 1796 году Алоиз Зенефельдер придумал дешевый и точный способ репродукции – литографию. Тем самым в новом техническом приеме вернулась по сути анонимная гравюра, ставшая языком для широких масс в период промышленного переворота. Литография, в отличие от предшествующих способов печатания, нейтральна и не определяет стиля художественного произведения, она только воспроизводит, не привнося в результат ничего нового.

Таким образом, литография позволила появиться журнальной карикатуре, книжной иллюстрации, агитационному, пропагандистскому и чисто рекламному плакату, что с одной стороны говорит о несомненном

удобстве данной техники для массовых репродукционных целей, а с другой создает условия для обезличивания графических работ. Тенденция продолжается и в настоящее время, когда технологии позволили минимизировать затраты на печать при наивысшем качестве копирования оригинала.

Проанализировав историю искусства с точки зрения взаимовлияния различных стилей друг на друга и заложенную в процесс творческой деятельности тенденцию к воспроизведению, заимствованию идей и копированию уже созданных творческих объектов, можно проследить, как от древних времен до настоящего времени прошла и укрепилась идея о том, что творчество – это деятельность, которую трудно ограничить рамками, как конкретных географических территорий, так и общественно-регулятивными рамками, такими как право.

Объективно автор произведения дизайнерского творчества, по сути, является инструментом для воплощения художественных замыслов мироздания, при этом он существенно влияет как на формирование и развитие творческой деятельности в целом, так и на объекты дизайнерского творчества в частности. Играя двоякую роль инструмента и создателя одновременно, автор объекта дизайнерского творчества оказывается в ситуации, когда его деятельность может рассматриваться и как катализатор для развития мировой экономики, например, в области высоких технологий, так и дизайна в различных сферах жизнедеятельности общества - от строительства космических кораблей до дизайна мебели.

Но при этом правовой статус автора существенно отстает от его фактического положения, а особенности правового регулирования требуют учета особенностей самого творческого процесса, в ходе которого всё отчетливее проявляются уже устоявшиеся правовые проблемы, связанные с плагиатом и нарушениями имущественных и личных неимущественных прав авторов.

Особого внимания заслуживает и тот факт, что к тем или иным творческим решениям многие авторы объектов дизайнерского творчества приходят параллельно друг другу, что порождает множество правовых конфликтных ситуаций. Благодаря целостности художественного мира на духовном, нематериальном уровне, доступ к которому есть у каждого человека независимо от его индивидуальных вкусов и предпочтений, исторически сложившаяся и закрепившаяся проблема заимствований идей в творческой среде оказалась неразрывно связана с особенностями функционирования человеческого сознания. Его развитие воплотилось в формах восприятия окружающего мира, пройдя ту же эволюцию развития - от искусства древних племен до современного искусства двадцать первого века.

Можно предположить с высокой степенью вероятности, что именно заимствование и копирование, а точнее цитирование дизайнерских творческих решений, в конечном счете, привели к формированию самого целостного художественного многообразия, поскольку в них отразилась одна из ключевых потребностей людей в оформлении своего предметного мира согласно собственным представлениям о прекрасном и удобном.

Однако, на практике стремление к «цитированию» в условиях современных технологий приводит к тому, что художественная реальность одних авторов не просто цитирует некоторые идеи и решения других творческих людей, но приводит к преднамеренному копированию. Это происходит тогда, когда, как уже рассматривалось ранее на примере исторического развития искусства и инструментария художников в графическом дизайне, преднамеренное копирование – переход через незримую черту этически допустимого и психологически естественного стремления к «цитированию» - не имеет целью обучение тем или иным художественным техникам или приемам. То есть в тех случаях, когда копируют не ради расширения навыков и умений, а ради конечного результата, который в дальнейшем будет использоваться для коммерческих целей, что наблюдалось в период изобретения и широкого использования

литографии и происходит по сей день, благодаря многофункциональной компьютерной технике.

Лазерные или 3-D принтеры, новейшее программное обеспечение для работы с объектами дизайна и доступная для всех сеть Интернет открыли для современных дизайнеров уникальные возможности по точному копированию не только внешнего вида объектов дизайна, но и заложенного в объекты смысла, который сам по себе с недавнего времени рассматривается как составная часть еще одного вида нематериального актива и ценности – бренда.

У дизайнера появилась проблема, обозначенная исследователями как «абсолютный выбор». «С появлением новых приемов и нескончаемого перечня новых материалов художник, ремесленник и дизайнер теперь стали страдать от тирании абсолютного выбора, - пишет В. Папанек. - Когда все становится возможным, когда нет никаких ограничений, дизайн и искусство могут легко превратиться в непрекращающийся поток новизны до тех пор, пока новизна-ради-новизны не станет единственной целью» [39, с. 75].

С учетом проведенного хронологического анализа развития стилей в дизайне и искусстве, с данным утверждением можно согласиться, несмотря на спорную терминологию, поскольку отсутствие ограничений не подразумевает естественный процесс «цитирования». В рамках творчества - это изъятие идеи в готовой реализованной форме, что некоторые практикующие дизайнеры называют «кражей» [29].

Таким образом, можно сделать вывод, что понятия «кража», «плагиат», «заимствование», «цитирование» и «прототип» в теории и практики дизайна не раскрыты до конца, поэтому остаются за пределами ясного понимания не только самих дизайнеров, но и лиц, работающих в смежных с дизайном областях, как право и экономика. В настоящий момент можно сделать вывод о том, что граница между перечисленными понятиями не зафиксирована, хоть и существует в зачаточном состоянии в теории и благодаря дизайнерской практике, в которой есть широко известное понятие прототипа.

Каждый новый удавшийся дизайн-проект может стать прототипом для последующих дизайн-разработок других авторов, если удавшийся проект будет отвечать потребностям людей, следовательно, дизайнеры не выходят за рамки этических и правовых норм, создавая свои работы по прототипам. Но прототипы формируются не как общеобязательные шаблоны, которыми могут пользоваться все желающие, они становятся эталонами с течением времени, пройдя проверку на пригодность к реалиям современности. Зачастую у каждого дизайнера формируются его собственные прототипы, которыми он вдохновляется, чтобы создавать свои произведения. Однако, несмотря на это, вопрос плагиата, с учетом масштабного влияния школ обучения по прототипам и распространенному влиянию прототипов на современный дизайн, становится еще сложнее. Обучение по прототипам, использование наиболее популярных прототипов приводит к тому, что у нескольких дизайнеров может быть один и тот же прототип для работы, что означает как близость их художественных реальностей, так и некоторые естественно схожие стилистические приемы и технику, обусловленные самим прототипом.

Не обладая необходимыми знаниями для проведения границы между созданием объекта по прототипу и плагиатом, с учетом отсутствия реального опыта ограничения вседозволенности в творческой среде на протяжении многих столетий, современный дизайнер оказался в ситуации, когда его абсолютный выбор представляет из себя не только широкое поле для самореализации через произведения, но и зону опасности. Возможности вместо самовыражения невольно заняты подражанием, плагиатом и незаконным копированием, или оказаться в ситуации, когда его собственные произведения окажутся украденными другими авторами по незнанию или преднамеренно.

С позиции права вопрос цитирования нетекстовых произведений до сих пор вызывает множество вопросов. В частности, на очередном заседании Научно-консультативного совета Суда по интеллектуальным правам было представлено множество мнений в отношении фотографий и их спорного

цитирования в рамках ст. 1274 Гражданского кодекса Российской Федерации. Д.В. Иванова выразила мнение о том, что нормы авторского права в действующем законодательстве не относятся ко всем произведениям, в силу чего разнообразие видов произведений влечет за собой и различия в правовом режиме. Так применение положений ст. 1274 Гражданского кодекса Российской Федерации к нетекстовым произведениям относительно цитирования их содержания создает новый юридический смысл понятия «цитата», который не согласуется с обычным. По мнению Д.В. Ивановой требуется анализ практики цитирования нетекстовых произведений для усовершенствования законодательства. Аналогичной точки зрения придерживается Е.А. Павлова, утверждая, что в ст. 1274 подразумеваются произведения как статьи и иные текстовые работы такого же характера, в силу чего к объектам изобразительного искусства или фотографий данная норма не применима [146].

Следует разграничивать копию произведения дизайна, созданную в процессе обучения профессии без разрешения правообладателя-дизайнера и копию произведения дизайна, созданную без разрешения правообладателя в процессе осуществления собственной авторской профессиональной деятельности дизайнера. Копия, созданная во время осуществления профессиональной деятельности – это не результат акта самовыражения, а результат преднамеренного плагиата, целью которого в большинстве случаев является получение материальной выгоды за счет воспроизведения чужой, потенциально или уже популярной идеи.

Таким образом, создание копии произведения дизайна в процессе образовательной деятельности необходимо признать случаем свободного использования произведения и внести соответствующие изменения в этой части, дополнив п. 1 ст. 1274 Гражданского кодекса Российской Федерации новым пп. 6 в следующей редакции «Создание копии произведения дизайна обучающимися, педагогическими работниками в процессе осуществления общего, профессионального и дополнительного образования».

Усугубляет ситуацию и то, что защита произведений от плагиата происходит лишь в тех случаях, когда автор проявляет инициативу, сам желает уберечь свое творение от незаконного использования и предпринимает необходимые для защиты произведения предварительные меры, прежде чем обнародовать произведение. Без прецедентов и общения авторов между собой, создающие плагиат добросовестные авторы остаются в неведении относительно того, что их произведения – незаконные копии.

Дизайнер не всегда выступает как самостоятельный продавец на экономическом рынке и вынужден вступать в организации и фирмы для того, чтобы иметь возможность получать материальную выгоду за свои произведения. Отношения между работодателем и работником, которым является дизайнер, не всегда способствуют творческому потенциалу дизайнера и его уникальному самовыражению. Работодатель ставит перед дизайнером определенные задачи и цели, обусловленные все тем же экономическим спросом на определенный вид дизайн-объектов в определенном стиле, которые дизайнер должен реализовать и достичь в силу своей трудовой обязанности. В данном случае дизайнер фактически не контролирует свой творческий процесс и является исполнителем воли работодателя, в результате чего может заниматься плагиатом, поскольку так того требует руководитель проекта. В случае если дизайнер, не желая ограничивать свое творческое видение, отказывается работать по найму или в компании, он выпадает из рыночных отношений, лишаясь реальной возможности зарабатывать своим трудом.

Современный рынок дизайнерских услуг, ограниченный модой и рассчитанный на массовое производство, играет роль катализатора в проблеме плагиата дизайн-решений, поскольку в логике рыночных отношений заложено получение прибыли за счет имеющихся ресурсов с минимальной тратой на производство для получения максимального дохода. В такой концепции товарооборота плагиат это естественный способ минимизировать затраты на услуги дизайнера и получить прибыль не столько с практической реализации

объекта, сколько с идеи, наполненного определенным смыслом образа, который в нем заложен.

Именно благодаря рынку дизайнерские идеи заимствуются не только в среде однородных дизайн объектов, но и в соседствующих направлениях дизайна. Согласно И.Е. Грабарю неразрывная связь объективной и субъективной тенденции в любом художественном творчестве означает то, что в действительности в искусстве нет неразрушимых граней или преград, поверх которых невозможен бы был переход [19, с. 75]. Это означает, что образы в графическом дизайне легко могут стать образами промышленного дизайна или средового дизайна и наоборот, в чем заключен их трансформационный характер. Таким образом, подтверждая идею целостности дизайна как феномена культуры, можно утвердительно говорить о том, что проблема заимствований не обладает рамками в той же мере, в которой их нет для самих идей дизайнеров.

Усугубляется проблема плагиата и тем, что в связи с развитием высоких технологий исчезает материальность формы дизайнерских решений. Шехтер называет это явление «отменой тела» [57, с. 30] при которой жизнь современного общества поддалась глобализации и с точки зрения дизайна: появилось глобальное, не имеющее границ виртуальное пространство, в котором отсутствуют даже физические преграды для реализации и заимствования идей дизайнеров.

Вывод. В связи с тем, что понятия «плагиат», «заимствование», «цитирование» и «прототип» практически не имеют четких границ в теории юриспруденции и в рамках дизайнерской практики, выявлена проблема цитирования нетекстовых произведений. Необходимо разграничить копирование, применяемое как метод обучения, и копирование в рамках профессиональной деятельности, поскольку последнее приравнивается к плагиату с целью получения материальной выгоды за счет воспроизведения чужой, потенциальной или уже популярной дизайнерской идеи.

С учетом заключения Научно-консультативного совета Суда по интеллектуальным правам в отношении распространения нормы 1274 Гражданского кодекса Российской Федерации только на текстовые произведения, предлагается признать свободным использованием произведения создание копии произведения дизайна в обучающих целях предлагается в рамках нового пп. 6 п. 1 ст. 1274 Гражданского кодекса Российской Федерации, где предлагается расширить перечень правомерно обнародованных произведений за счет объектов дизайнерского творчества, создаваемых в целях обучения в образовательных организациях.

Предлагается дополнить п. 1 ст. 1274 Гражданского кодекса Российской Федерации о допустимых случаях свободного использования произведений путем добавления пп. 6 следующего содержания: «Создание копии произведения дизайна обучающимися, педагогическими работниками в процессе осуществления общего, профессионального и дополнительного образования».

Дизайнерская деятельность в широком ее понимании является наиболее емкой творческой деятельностью, связанной как с комбинированием уже имеющихся результатов интеллектуальной деятельности, так и созданием новых уникальных объектов.

До настоящего времени изучение исторического аспекта формирования накопившейся правовой проблематики не проводилось, при том, что этот аспект научной исследовательской деятельности является ключевым для выявления и создания правового механизма защиты прав современных создателей объектов интеллектуальной деятельности.

Решению задачи определения уровня творчества способствует рассмотрение эволюции развития инструментов и технических средств работы над объектами дизайнерского творчества, что в свою очередь позволяет проследить эволюцию самих этих объектов, а также характера работы над ними.

Особого внимания заслуживает учет того факта, что в настоящее время современные технологии позволяют не только точно копировать внешний вид объекта, но и заложенный в него смысл, имеющий ключевую ценность с точки зрения бизнеса, поскольку дизайнерская работа является основной ценностью брендов и представляет собой нематериальный, но значимый финансово измеримый актив фирм.

Современный рынок дизайнерских услуг обусловлен и характеризуется, в первую очередь, требованиями моды. При этом он рассчитан не только на массовое производство товаров, но и на создание эксклюзивной продукции, что в свою очередь обеспечивает создание ценностной градации соответствующих товаров - от дешевых до элитных образцов продукции. С учетом совокупности всех этих факторов индустрия дизайна объективно играет роль катализатора плагиата дизайнерских работ.

Условия развития дизайна в настоящее время можно считать уникальными в связи с качественным переходом объектов дизайнерского творчества из среды материальных объектов в виртуальное пространство, в котором отсутствуют правовые и технические преграды для плагиата.

1.2 Понятия объектов дизайнерского творчества в доктрине, законодательстве и правоприменительной практике

Современное представление о дизайне складывается через доктринальное осмысление проблематики, включающей в себя несколько тем:

1) разграничение творческой общедоступной деятельности, а также частного интереса авторов и правообладателей для получения прибыли;

2) зависимость объектов дизайнерского творчества, как от средств и способов, использованных при их создании (правовой культуры создателей и правообладателей, личных моральных и творческих качеств лиц, занимающихся объектами дизайнерского творчества), так и от того, что

представляется особо важным - от потребителей объектов дизайнерского творчества;

3) потребности рынка, диктующего определенные условия, когда объекты дизайнерского творчества выступают как товары, создание которых входит в перечень услуг разного рода профессионалов в творческой среде.

4) пробелы в праве, которые возникают в процессе развития творческого процесса в виду его нематериальной сущности, обладающей силой материального мира благодаря воплощениям идей в различных формах, которые могут легко трансформироваться и произрастать одна из другой.

Поскольку термин «дизайн» присутствует в международных конвенциях и используется в иностранном законодательстве, можно считать целесообразным применение данного термина относительно субъектов, имеющих непосредственное отношение к созданию объектов дизайнерского творчества. А именно, предполагается смысловая тождественность между словом «автор» и «дизайнер» как между терминами правовой и профессиональной сферы, подразумевающих под собой одних и тех же субъектов. «Дизайнер» – это термин из экономики, из практической среды применения норм интеллектуального права. Поэтому необходимо выяснить, как трактуется понятие дизайна с точки зрения права, как данная профессия в широком ее понимании соотносится с современным законодательством в России и за рубежом.

В русский язык слово «дизайн» перешло из английского, где оно обозначает не только конструирование, но саму идею, рисунок, процесс, работу. В ходе постепенной эволюции и интеграции в отечественную культуру слово вошло в обиход в профессиональной творческой среде, однако, не получило соответствующего аналога зарубежной глагольной формы - «to design» в русском языке не переводится напрямую. В силу этого в настоящий момент слово ассоциируется исключительно с дизайном моды в тех или иных направлениях промышленности, причем стоит отметить, что речь идет о крупных предприятиях и индустрии модной одежды, машинах, мебели и

прочих объектах, ключевую роль в которых играет новизна и оригинальность на грани с футуристичностью, и дороговизной популярных брендов.

Однако, за рубежом под термином дизайн понимают куда более широкий спектр работ и услуг, связанных не только с уже ранее перечисленными направлениями промышленности и искусства, но и с любым объективно выраженным предметом материального, а в настоящее время уже и нематериального (виртуального) мира. Здесь форма и содержание неразрывно связаны друг с другом. Любая вещь с позиции эстетики «красива», если обладает функциональностью, это относится даже к декоративным вещам, играющим роль украшения. Соответственно, в США и Европе термин дизайн относится ко всему, что производится человеком для постоянного употребления и использования в повседневной жизни. В связи с этим, с учетом широкого распространения дизайнерских работ в сети Интернет и возможностей фриланса (за счет высоких технологий без зависимости от территориальных и национальных барьеров), профессия дизайнера оказывается в неловкой ситуации на границах между национальным законодательством разных государств и разных правовых культур.

В юриспруденции для формирования представления о термине «объекты дизайнерского творчества» прибегают к доктрине интеллектуальной собственности в целом и применяют те положения, которые были выдвинуты цивилистами относительно понятия «творчество», которому уделяет свое внимание известный исследователь в области авторского права В.Я. Ионас [26]. По мнению ученого, существует два типа мыслительных процессов, по итогам которых появляются два разных типа произведения – творческое и нетворческое. Возвращаясь к особенностям человеческого сознания, способного восстанавливать и дополнять информацию посредством аналогии и использования накопленных в памяти образов, нетворческие произведения, по мнению Ионаса – это в основном составные произведения, сборники, суть которых в предоставлении информации в определенном порядке, где критерий творчества отсутствует. Произведение творчества в то же время — это особый

вид произведения мысленного и потому, согласно марксистской теории об эстетике, идеального. Воплощаясь в материальных носителях, произведения максимально приближенные к идеальному образу являются наиболее творчески выраженными.

Обращаясь к психологическим исследованиям, Ионас делает выводы о том, что существует два вида творчества – репродуктивное и продуктивное, различия между которыми заложены как в сознании человека, являющемся инструментом для создания творческого объекта, так и в результате, который отражает мысль в виде конкретной формы. При этом чем новее итог мыслительного процесса, тем ярче выражен критерий новшества в итоговом результате творческой деятельности. Таким образом, рассуждая о творчестве, ученый делает вывод о том, что «новизна» и «существенное отличие» (термин, используемый для разграничения произведений между собой) – это неразрывно связанные между собой понятия, которые в совокупности отражают новшество произведения на фоне ранее уже созданных.

Возвращаясь к вопросу критерия новизны и оригинальности, профессор Э.П. Гаврилов в своем анализе Определения Конституционного Суда от 20 декабря 2005 года по вопросу о нарушении конституционных прав гражданина согласно ст. 6 и 7 Закона Российской Федерации «Об авторском праве и смежных правах», сделал вывод о том, что в силу отсутствия приоритета в рамках авторского права невозможно говорить о параллельном существовании критериев новизны и оригинальности, так как они взаимоисключающие [180]. По мнению Р.Ш. Рахматулиной произведение необходимо определять как оригинальный продукт, имеющий творческий характер [117].

В контексте сложности восприятия творческого аспекта и его правового регулирования в рамках интеллектуального права стоит отметить мнение А.В. Кашанина. Он отмечает, что подход к конкретизации критерия творчества должен исходить из возможностей авторского права эффективно охранять те или иные произведения или их элементы [199, с. 89]. Тем самым

потенциальное развитие правового регулирования интеллектуальной собственности замыкается на приоритетном развитии самой правовой системы, а не потребностях практической среды появления произведений, откуда происходят регулируемые интеллектуальным правом гражданско-правовые отношения.

В своем исследовании эволюций правовых доктрин об интеллектуальной собственности профессор И.А. Близнец, ссылаясь на американского искусствоведа и психолога Р. Арнхейма, дает характеристику процессу творчества как процессу генерации новой идеи из уже накопленного в человеческой памяти опыта, называя творчество «социальным таинством». Рассуждая о природе творческой деятельности И.А. Близнец пишет, что творчество – это духовная деятельность, которая может быть выражена посредством создания не только материально-духовных ценностей, но и самим процессом создания, а точнее «объективизации» итогового результата и выбора, сделанного автором на сознательном и подсознательном уровнях [5, с. 13-14].

И.А. Близнец приводит слова А.М. Орехова о том, что объективизация знания – это процесс трансформации той информации, что есть в сознании человека из субъективного состояния в объективное посредством какого-либо материального носителя. Таким образом это процесс овещствления в нечто материальное [5, с.15]. И.А. Близнец рассуждает по этому поводу о том, что под результатом интеллектуальной деятельности понимают саму мысль, а не материальный предмет ее выражения, однако, современное отечественное и зарубежное право не признают «идею» объектом правовой защиты, поскольку в противном случае происходило бы вмешательство в личную, духовную жизнь людей, которая не может быть подконтрольна нормам права. Рассуждая о современных технологиях, ученый делает вывод о том, что даже с учетом цифровизации современной информации и возникновения интеллектуальной собственности в виртуальном пространстве, определенные технические составляющие техники можно считать материальными носителями для того,

чтобы предоставить виртуальному результату интеллектуальной деятельности правовую защиту.

Важно отметить еще одно высказывание И.А. Близнеца о том, что правовая охрана предоставляется всем произведениям независимо от способа их выражения, значения и достоинства. Развивая эту мысль, ученый констатирует факт влияния времени на восприятие тех или иных результатов интеллектуальной деятельности, утверждая, что время отсеивает те из них, которые не представляют собой общечеловеческую ценность и не являются «продуктами» модного мышления и современной нравственности. По его мнению, результаты интеллектуальной деятельности все больше становятся непосредственным товаром и приобретают соответствующие товару черты и свойства, позволяющие компаниям или физическим лицам, занимающимся предпринимательской деятельностью, успешно конкурировать друг с другом на рынке.

Важное замечание И.А. Близнец делает о том, что в условиях современных технологий объектом продажи становится не столько сам объект, сколько доступ к нему с прилагающимися возможностями отбора и копирования (тут можно говорить о различного рода лицензиях, набирающих огромную популярность в зарубежном сегменте Интернета). Так же он отмечает, что правовому регулированию может подвергаться только само использование результатов интеллектуальной деятельности. Ученый отмечает, что есть противоречие между требуемой для правового признания материальной формой и сутью интеллектуальной собственности как нематериального блага, а также сложившаяся тенденция воспринимать тождественными термины «интеллектуальная собственность» и «произведение».

Исследуя признаки объектов гражданского права, которые были представлены профессором В.А. Лапачем, Р.Ш. Рахматулина делает вывод о том, что в своей совокупности дискретность, принадлежность субъектам, системность и легализация выделяют в особенности такие объекты авторского

права, как объекты дизайна. Некоторые из них могут подпадать под действие положений патентного права, когда речь идет о промышленных образцах в подавляющем большинстве дизайнерских работ графического и декоративно-прикладного искусства. При этом делается акцент на том, что в силу определенной специфики, данные объекты нельзя назвать произведениями в полной мере, так как они обладают, помимо идеи, заложенной в форму выражения, еще и творческой составляющей, которую, как представлялось ранее, большинство исследователей считают находящейся вне правового регулирования [45, с. 24].

Рассуждая о природе мультимедийных объектов, Р.Ш. Рахматулина утверждает, что творческая деятельность лиц, создающих мультимедийные произведения, заключается не только в непосредственном создании рисунка, фотографии или иных частей сложного мультимедийного объекта, но и в «электронном творчестве», которое характерно только для таких произведений (в частности, распространяющихся виртуально посредством сети Интернет). Рассматривая произведения искусства, Р.Ш. Рахматулина пишет о том, что под ними понимаются, помимо прочих произведений, произведения живописи, архитектуры, скульптуры, а также декоративно-прикладного характера, приводя в пример гравюру и литографию, рассмотренные ранее в ходе изучения вопроса об историческом развитии объектов дизайна. Далее, приводя примеры работ технического свойства, Р.Ш. Рахматулина приводит пример судебного прецедента, в котором истец и ответчик использовали программу Adobe Photoshop, являющуюся одной из современных программ ЭВМ, для создания объектов дизайнерского творчества. Программа обладает огромным спектром внутренних инструментов для копирования, быстрой работы в индустрии дизайна разных направлений, позволяет не только создавать свои собственные объекты дизайна, но и доводить до степени смешения с другими, практически меняя форму, но оставляя ключевое содержание нетронутым.

Важными для текущего исследования являются рассуждения о природе фотографии в современном обществе Р.Ш. Рахматулиной, когда технологии фото и видео записи доступны практически неограниченному числу людей, и каждая фотография обладает не просто функцией запечатления информации на память, но и эстетикой, которая сама по себе уже играет огромную роль даже в электронной коммерции, и служит товаром на виртуальном рынке.

«Очень часто объекты дизайна как результаты технического творчества являются отражением не только художественного, но и инженерно-технического начала» - пишет Р.Ш. Рахматулина [45, с. 62-64]. Далее приводится в пример ставшая очень популярной техника 3D-печати, которая, по мнению специалистов, облегчает тиражирование объектов авторского права в сети Интернет за счет простоты сканирования и распространения материалов.

В дальнейшем Р.Ш. Рахматулина подробнее рассматривает вопрос дизайна, говоря о том, что в отношении объектов дизайна может быть предусмотрена более сложная, комплексная правовая охрана. Приводя в пример промышленные образцы с небольшим творческим аспектом, Р.Ш. Рахматулина называет их «малотворческими», так их трудно назвать произведениями искусства. Это подтверждает необходимость, при объективной принадлежности объектов к результатам интеллектуальной деятельности, в новой категории, которая позволила бы обеспечить дизайн-объектам должную правовую защиту.

На законодательном уровне вопрос интеллектуальных прав и правового регулирования объектов дизайнерского творчества берет свое историческое начало примерно с 15 века. В это время впервые начали выдавать особые привилегии для создателей прежде невозможных машин и конструкций, авторы которых пожелали официального подтверждения своих прав на созданные творения. Сюда относилась не только защита авторства, но и «милость монарха», которая выражалась в выдаче патента, который

позволял владельцу контролировать деятельность третьих лиц в вопросе воспроизведения или тиражирования объекта или отдельных его элементов. Стоит учитывать, что понятия «изобретательский уровень» в то время еще не существовало и практически каждое изобретение независимо от своей сложности, прежде не существовавшее, становилось новым и оригинальным.

На конституционном уровне правовое регулирование интеллектуальной собственности стало закрепляться в большинстве европейских государств лишь в двадцатом веке. С учетом различного подхода к новому институту в гражданском праве, каждое государство по-своему устанавливало права на результаты интеллектуальной деятельности с учетом конкретизации и толкования своих правоведов. Трактую положения ст. 14 Основного закона ФРГ 1949 года можно сделать вывод, что под собственностью в немецком законодательстве понимается интеллектуальная собственность, которая должна служить общему благу, что означает неявное, но все же подтверждение авторского и патентного права как гарантированных конституцией страны. Аналогичную трактовку можно дать и ст. 29 Конституции Швейцарии 1999 г. [79], а также ст. 20 Конституции Японии 1947 г. [89].

Термин «интеллектуальная собственность» используется в этих основных законах неявно, завуалированно, а в некоторых случаях вопросы защиты интеллектуальных прав дополнительно поднимаются за счет положений о свободе творчества. Например, в ст. 20 Конституции Испании признаются и охраняются права на творчество и художественное производство [96]. Другим примером защиты интеллектуальных прав без указания конкретного термина «интеллектуальная собственность», является положение раздела 8 ст. 1 Конституции США, названное IP Clause [91]. Его Верховный суд США трактует максимально широко и предоставляет патентную охрану на все «существующие под солнцем» объекты. В параграфе 19 Конституции Швеции 1974 года [90] устанавливается перечень авторов результатов интеллектуальной деятельности, а именно писателей, художников

и фотографов. Прямое использование словосочетания «интеллектуальная собственность» наличествует в конституциях стран Латинской Америки, некоторых африканских государств, таких как Конго, Ангола и Мозамбик, а также Мадагаскар, Папуа Новая Гвинея и др.

Согласно п. 1 ст. 2 Бернской конвенции об охране литературных и художественных произведений [63], правовая охрана предоставляется всем результатам интеллектуальной деятельности независимо от способа и формы их выражения. Тем не менее, п. 2. ст. 2 Конвенции уточняет, что форма результата должна быть материальной. То же самое утверждается в законодательстве Великобритании об авторском праве, а также в Своде законов США, где указано, что произведение должно быть зафиксировано в осязаемой форме, позволяющей его воспринять, воспроизвести или сообщить другим лицам вживую или с помощью технических средств. Закон США об авторском праве 1976 года [68] предоставляет защиту по такому же критерию при наличии объективно выраженной формы произведения.

В параграфе 3 раздела 35 Свода законов США [97], а также в параграфе 4 Патентного закона ФРГ указано [86], что патент не выдается в случае, когда результат интеллектуальной деятельности логически и объективно легко мог быть создан из текущего уровня техники. То же положение имеется в ст. 3 Закона о патентах Великобритании [87] и в ст. 10 Закона о патентах Франции [84].

Рассматривая далее законодательные национальные акты, прежде всего, стоит отметить отсутствие единого правового регулирования в вопросе авторских и патентных прав. Страны Европейского союза (далее – ЕС) не имеют никакого авторского кодекса или акта, поэтому вопросы правовой защиты результатов интеллектуальной деятельности регулируются на национальном уровне стран-участниц согласно их собственным законам. Тем не менее, с учетом единого экономического пространства, в ЕС действуют общеевропейские правила, которые позволяют уравнивать национальное законодательство стран-участниц для практически идентичного правового

регулирования рассматриваемых объектов, в числе которых также находятся и объекты дизайнерского творчества. Эти единые правила основаны на стандартах международного правового регулирования, установленных в рамках Всемирной Организация Интеллектуальной Собственности (далее – ВОИС):

- Директива 2009/24/ЕС от 23 апреля 2009 г. о правовой охране компьютерных программ [76];
- Директива 2006/116/ЕС от 12 декабря 2006 г. о сроках охраны авторского права и некоторых смежных прав [75];
- Директива 2001/29/ЕС от 21 мая 2001 г. о гармонизации некоторых аспектов авторского права и смежных прав в информационном обществе [72];
- Директива 2001/84/ЕС от 27 сентября 2001 г. о праве следования в пользу авторов оригинальных произведений искусств при их последующих перепродажах [73];
- Директива 2012/28/ЕС от 25 октября 2012 г. о некоторых случаях разрешенного использования брошенных произведений [78].

Отдельно можно выделить еще две директивы ЕС 2004/48/ЕС об осуществлении прав интеллектуальной собственности [74] и 2000/31/ЕС об электронной торговле [77]. Как отмечают зарубежные и отечественные ученые, данные директивы ввели в терминологию единого правового поля Европейского Союза такие термины как «оригинальность», «обнародование» и «справедливая компенсация».

Термин «дизайн» присутствует также и в Акте о копирайте, дизайне и патентах 1988 года [69], в главе 48. В ст. 4 «Артистичные работы», под работами творческого характера понимаются графические работы, фотографии, скульптуры, коллажи, архитектура, ручные изделия. Раскрывая понятие «графические работы», британский законодатель расшифровывает их как любые рисунки, эскизы, диаграммы, схемы или планы, гравировку, литографию, работы по дереву или схожие с ними. Раздел «Дизайн» закона содержит несколько статей, относящихся к объектам дизайнерского

творчества со ст. 51 по 54. Следующий раздел озаглавлен как «Шрифты» и посвящен дизайну шрифтов – букв в разном начертании, форме и стилистике. Далее закон содержит раздел «Работы в электронной форме», а после раскрывает положения о публичной демонстрации работ и их правовом регулировании.

Особый интерес в становлении понятия «дизайн» как объекта интеллектуальных прав представляют собой многочисленные Акты об индустриальном дизайне, принятые в разных странах мира для вхождения в международное торговое пространство. Так в 1985 году был принят канадский Акт о индустриальном дизайне [81], в котором сказано, что дизайн или индустриальный дизайн означает черты формы, конфигурации, паттерна или орнамента или любой их комбинации, в котором законченный объект привлекает взгляд и оценивается исключительно визуально.

В Акте о промышленном дизайне 1996 года, принятом в Малайзии сказано, что «индустриальный дизайн» означает форму, конфигурацию, паттерн, орнамент, примененный на объекте промышленным способом или способами, которые привлекательны для взгляда, но не включают в себя методы или принципы конструкции, формы и конфигурации объекта, которые влияют исключительно на функциональность или зависят от других элементов объекта и являются только частью механизма [82].

В 2014 году в Уганде был принят Акт о промышленной собственности, в котором индустриальный дизайн обозначается как аспект полезного объекта, представляющий собой орнамент или эстетику, которая может выражаться в трехмерном пространстве в виде формы, поверхности объекта или трехмерности, включая паттерн, линии или цвет, при этом закон не распространяется на дизайн, который служит для достижения лишь технического результата [95].

В 2001 году в Ирландии был принят Акт о промышленном дизайне, в котором нет прямого определения дизайна как такового, но есть глава 1, в которой даются критерии дизайна, подлежащего защите по данному закону –

новизна и индивидуальный характер, при этом в законе сказано, что даже составной элемент объекта может считаться дизайном самостоятельно, если будет отвечать этим критериям [83]. Главным отличием этого закона является наличие определения слова «дизайнер», данного в главе второй «Авторство и владение дизайном», под которым в ирландском законодательстве понимают «персону, которая создала дизайн». В контексте данного закона стоит отметить общепринятый в англосаксонской системе права подход к вопросу искусственного интеллекта, поскольку, согласно Акту, даже объекты дизайна, созданные путем компьютерного генерирования данных, так же считаются полноправными объектами, а дизайн в таком случае создан не индивидом, но тем не менее все равно защищается правом. По содержанию прав закон наиболее близко отражает известные в российском законодательстве положения части 4 Гражданского кодекса Российской Федерации.

В 2016 году был принят Акт о промышленном дизайне Замбии [94], в котором под дизайном понимается промышленный дизайн, принимающий вид из черт формы, конфигурации, паттерна, орнамента или композиции из линий или цветов, примененных на объекте, независимо от того двухмерная ли форма или трехмерная, или обе, путем промышленного производства или способов, в результате которых объект привлекает взгляд или оценивается исключительно визуально и не равняется своей функциональности, не включает режим или принцип конструкции или по сути является лишь механизмом.

Самым проработанным можно считать Акт о промышленном дизайне, написанный в 2003 году в Хорватии. С учетом поправок, внесенных в Акт, в полном объеме он вступил в силу 17 марта 2009 года [80]. В ст. 2 Акта сказано, что «дизайн» означает вид в целом или часть продукта, исходящего из его черт, в частности, линий, контуров, цветов, формы, текстуры и/или материалов самого продукта или его орнамента. Под продуктом хорватский законодатель понимает промышленный или вручную созданный предмет, включая его внутренне строение, части, прикрепляемые к продукту в

комплексный продукт, упаковку, оформление книг, графические символы, шрифты, за исключением компьютерных программ. Под комплексным продуктом в Акте подразумевают такой продукт, который состоит из множества компонентов, которые можно перемещать или перекреплять. Критерии для попадания под правовую защиту схожи с критериями других аналогичных актов о промышленном дизайне – новизна и индивидуальный характер.

Особенностью данного акта является то, что в новизне, указанной в ст. 4 акта уточняется, что в случае конфликта интересов и вопроса новизны двух идентичных дизайнов, они будут признаны идентичными, если отличаются «в незначительных деталях». Дизайн будет считаться опубликованным после его регистрации, выставки или использования в продаже, исключая определенные законом случаи. В ст. 7 Акта указано, что промышленный дизайн не должен содержать черты вида продукта, который полагается исключительно на свою функцию, быть частью иного более крупного механизма. Особую важность для данного исследования представляют положения главы 3 данного закона, где в ст. 10 хорватский законодатель объясняет, что «дизайнер» - это естественный человек, который создал дизайн. Ст. 11 дает характеристику моральных прав дизайнера, среди которых перечислены следующие: право на имя и указание имени относительно всех документов и публичных выставок его дизайна. В ст. 22 закона сказано, что в отношении копирайта, дизайн защищается как промышленный и в той же мере защищается копирайтом с даты, когда он был создан или зафиксирован в какой-либо форме, которая требуется для защиты копирайтом или смежными правами.

Отдельно стоит уделить внимание Своду Законов США, в частности главе 17, посвященной авторскому праву, в которой соединены ключевые позиции всех законов об авторских и патентных правах, в особенности на объекты дизайна, которым уделена глава 13. Выраженного как в европейском законодательстве термина дизайн американский кодекс не имеет, однако, в

параграфе 1306 указан особый вид обозначения защищенного правом дизайна, который по аналогии с общеизвестным знаком копирайта представляет собой букву «D» в окружности, означая «Protected Design».

На фоне иных нормативно-правовых актов США, Европейского Союза и стран-членов ВТО, российский законодатель выработал нормы относительно интеллектуальной собственности в целом и не стал выделять положения о дизайне в отдельный закон. Более того, сам дизайн появляется в тексте Гражданского Кодекса только в перечне результатов интеллектуальной деятельности наравне со своими внутренними компонентами, что не позволяет говорить о выработке самостоятельного термина и эффективного его применения в юридической практике.

Попытки реализовать инициативу по созданию аналогичного закона о промышленном дизайне с изменением действующего законодательства в области дизайнерского творчества уже предпринимались в профессиональной среде: 19 февраля 2007 по поручению Президента Российской Федерации В.В. Путина Правительство Российской Федерации должно было представить предложения, направленные на обеспечение различных федеральных программ, в том числе и на «...развитие... центров промышленного дизайна...». Подготовкой проекта закона занялись различные гражданские организации, в том числе Союз Дизайнеров России, который представил свою версию документа, в которой впервые предлагалось дать юридические определения сугубо профессиональным терминам, ранее не использовавшимся ни в России, ни за рубежом, однако, макет законопроекта остался без внимания [140].

Отсутствие терминологии как таковой является существенной проблемой в становлении действенного правового регулирования в России в данной сфере, которая частично ложится на судебную систему. Толкование термина «дизайн» встречается в редких судебных решениях об объектах дизайнерского творчества по поводу степени смешения и нелегального заимствования творческих решений компаниями. В частности, в

Постановлении от 5 февраля 2015 г. по делу № А76-12136/2014 Восемнадцатый арбитражный апелляционный суд (18 ААС) [102] дал толкование термину «дизайн», описав его как «замысел, идея, необычность нестандартность деятельности». По мнению суда, «дизайн создает неповторимый, узнаваемый образ, помогает выделить продукт (компанию) из многообразия подобных продуктов (компаний)».

А.В. Кашанин пишет, что к архитектурным решениям применяются невысокие стандарты охраноспособности, а именно не позволяют обеспечить достаточной правовой защитой творческий аспект и объективная форма выражения, поскольку далеко не всегда в объектах с техническим содержанием есть высокий уровень творчества [198].

В обзоре судебной практики по делам, связанным с разрешением споров о защите интеллектуальных прав от 23 сентября 2015 года представлен случай заимствования общеизвестного образа в дизайне агитационных материалов. Суд мотивировал решение удовлетворить иск истца касательно нарушения законодательства об интеллектуальной собственности на том основании, что в основе изображения использована фотография Эрнесто Че Гевары. По мнению суда, «популярность произведения не указывает на то, что результат творческого труда автора является общественным достоянием, и может свободно использоваться любым лицом» [99].

Вопрос о том, насколько можно перерабатывать объект дизайнерского творчества и использовать его частично, поднимается в настоящее время исключительно за счет регулирования литературной сферы. Большинство законов об интеллектуальной собственности, следуя исторически сложившейся тенденции, прежде всего, обращаются к регулированию текстовых произведений, их содержанию, использованию части произведения в виде персонажа, переводам и т.д. Несмотря на это, многие положения о производных произведениях, которые возникли в рамках правового регулирования научной и художественной литературы, можно применить и к

объектам дизайнерского творчества во всем их многообразии с определенными условностями в отношении понимания, что такое оригинал и производное от него. Так Э.П. Гаврилов предлагает понимать под формой произведения как первоначальную форму, называемую оригинальной, так и ее переработку, которая может быть в разных вариантах в зависимости от того, о каком именно объекте идет речь. Ученый приводит в пример обработку, экранизацию, перевод на другой язык [189]. Таким образом будет решен вопрос о полномочиях автора оригинального произведения в отношении перерабатываемого фрагмента или целого нового произведения, созданного на основе первоначального.

Трансформация путем определенных действий со стороны автора переработки представляет собой еще один правовой пробел с учетом текущих информационных технологий – ранее упомянутое 3D моделирование, программное обеспечение компании Adobe и другие программы и техники, способные не только копировать, но и преобразовывать исходный материал в новый, - все это в настоящий момент представляет собой категорию инструментов и способов, которыми умело пользуются в профессиональной среде дизайнеры по всему миру, однако, регулирование этих способов и методов происходит на локальном неправовом, морально-этическом уровне.

Вывод. Термин «дизайн» является одним из основных терминов международных соглашений и конвенций и часто используется в иностранном законодательстве. В зарубежной правовой доктрине «дизайн» рассматривается тождественно самой творческой деятельности в целом. В то же время в российском законодательстве термин не раскрыт в полной мере, обозначает ограниченную творческую деятельность с неясным содержанием, используется размыто и не имеет соответствующих ему аналогичных нормативных правовых актов, в которых бы был представлен на соответствующем его значению уровне.

Особую роль в рассмотрении вопроса о правовом регулировании объектов дизайнерского творчества начинает играть возможность и характер

доступа к этим объектам, учет требований условий дальнейшей с ними работы, определяемых посредством различных, в том числе, зарубежных, лицензий в отношении дизайнерских работ.

Критерий творчества в настоящее время значительно осложняет правовое регулирование, поскольку не во всех объектах с превалирующей значимостью функции над внешним видом есть высокий уровень творчества.

Осложняет правовое регулирование и низкая правовая культура потребителей объектов дизайнерского творчества и тех лиц, которые работают в индустрии дизайна, поскольку продолжает иметь место ложное представление об автоматическом переходе в общественное достояние популярных объектов дизайнерского творчества еще до завершения действия исключительных прав на них.

Тем не менее, даже при современном уровне развития правовой культуры и законодательства в целом к объектам дизайнерского творчества можно применять многие положения норм права о научной и художественной литературе с учетом особенностей дизайнерской деятельности.

1.3 Объекты дизайнерского творчества в системе объектов интеллектуальной собственности

В зарубежном законодательстве объекты дизайнерского творчества уже много лет выделены в обособленную категорию результатов интеллектуальной деятельности со своей спецификой правового регулирования, однако становление дизайна вровень с другими объектами интеллектуальной собственности в целом произошло в мире относительно недавно и всё ещё продолжается во многих развивающихся странах. В связи с этим для прояснения текущего состояния дел с отражением и регулированием вопросов дизайнерского творчества в правовом поле России представляется целесообразным провести анализ действующих международных соглашений

и национальных законов с тем, чтобы выявить общемировую тенденцию и те правовые пробелы, которые наличествуют в законодательстве России по данному вопросу.

Отправной точкой для рассмотрения данной проблематики можно считать 1967 год, когда при поддержке Организации Объединенных Наций был создан международный форум, в задачу которого вошло «содействовать охране интеллектуальной собственности во всем мире путем сотрудничества государств и в соответствующих случаях во взаимодействии с любой другой международной организацией».

Всемирная организация интеллектуальной собственности (далее – ВОИС) по праву считается флагманом правового движения, направленного на выработку сбалансированных международных норм интеллектуальной собственности для быстро меняющегося мира. В составе организации 188 стран-членов, что обеспечивает широкий спектр возможностей по трансграничной охране прав, урегулированию споров, обеспечению технической инфраструктуры, взаимосвязанности систем интеллектуальной собственности и обмену знаниями.

В Конвенции, учреждающей Всемирную организацию интеллектуальной собственности (1967 г.), приводится следующий перечень объектов, охраняемых правами интеллектуальной собственности:

- 1) литературные, художественные и научные произведения;
- 2) исполнительская деятельность артистов, звукозаписи, радио передачи;
- 3) телевизионные передачи;
- 4) изобретения во всех областях человеческой деятельности;
- 5) научные открытия;
- 6) промышленные образцы;
- 7) товарные знаки, знаки обслуживания, фирменные наименования и коммерческие обозначения;
- 8) защита против недобросовестной конкуренции;

9) «все другие права, относящиеся к интеллектуальной деятельности в производственной, научной, литературной и художественной областях».

Как видно из текста Конвенции, объекты творческого труда дизайнеров не выделены в отдельную категорию, но представлены как художественные произведения, изобретения и промышленные образцы, а также товарные знаки и даже телевизионные передачи. При этом следует учитывать, что дизайн книги научного или художественного толка также подпадают под категорию дизайна и могут рассматриваться в искомом контексте наравне с ранее обозначенными объектами.

ВОИС стремится уделять внимание всем аспектам, связанным с интеллектуальной собственностью. Уже рассмотрены вопросы авторского, патентного права, отслеживаются направления новой интеллектуальной собственности, например, в рамках гейм-дизайна, который стал источником новых сложных объектов интеллектуального права. Поэтому помимо Конвенции, учреждающей организацию, при поддержке ВОИС был принят целый ряд других международных договоров, охватывающих различные сферы интеллектуальной собственности.

ВОИС также осуществляет мониторинг за соблюдением ранее принятых международных договоров. В числе первых можно назвать Парижскую конвенцию по охране промышленной собственности, принятую в 1883 г. [62], и Бернскую конвенцию по охране литературных и художественных произведений, принятую в 1886 г. [63].

Согласно п. 1 ст. 2 Бернской конвенции «термин «литературные и художественные произведения» охватывает любую продукцию в области литературы, науки или искусства, вне зависимости от способа и формы ее выражения, включая: ...рисунки, произведения живописи, архитектуры, скульптуры, гравирования и литографии, фотографические произведения, ...произведения прикладного искусства, иллюстрации, карты, планы, эскизы». В Бернской конвенции так же говорится и о том, что члены Бернского Союза могут самостоятельно определить, какие категории произведений не подлежат

правовой охране, если они не закреплены в той или иной материальной форме, что отсылает к национальному законодательству стран-членов, среди которых есть и Российская Федерация. Примечательно, что Россия присоединилась к Бернскому Союзу лишь в 1995 году. Это свидетельствует о новизне института защиты интеллектуальной собственности в нашем государстве.

Страны-члены Бернского союза, а также многие другие развитые государства мира стремятся обеспечить правовую охрану для перечисленных категорий произведений в рамках авторских и патентных прав, действующих на их территории. Перечень из Бернской конвенции не является исчерпывающим и может быть расширен на современные разработки дизайнеров. Законами об авторских правах защищаются и не включенные в данный список произведения в области литературы, науки и искусства, выражение которых может быть в любых других формах, видах и любыми другими способами.

Показательным примером такой категории произведений является компьютерная программа, которая не включена в перечень объектов в Бернской конвенции, но которая попадает под защиту конвенции через понятие продукции в области литературы, науки и искусства по смыслу ст. 2. Компьютерные программы всецело охраняются законами об авторском праве во многих государствах мира, в том числе и Договору ВОИС по авторскому праву 1996 г.

Еще одним ярким примером категории произведений, не перечисленных в конвенции, но требующих особой правовой защиты, являются мультимедийные продукты. Мультимедийная продукция, подпадая под категорию результатов творческой деятельности в области литературы, науки и искусства, в виду отсутствия необходимого проработанного термина, отражающего ее суть, представляет собой формально принятый в праве прецедент. Этот вид продукции, воспринимается как сочетание звука, текста и изображений, представленных в виртуальном мире с помощью особых средств сети Интернет или в целом киберпространства, благодаря чему

мультимедийный объект становится доступным посредством компьютерной программы.

В Своде законов США, составленном из действующих в настоящий момент законов о копирайте и защите интеллектуальных прав, имеется крупный блок положений, касающихся копирайта, ему посвящены главы с первой по восьмую. В них рассматриваются предмет и общие положения законодательства о копирайте: кому принадлежат авторские права, их длительность, регистрация, какие могут быть правонарушения в отношении авторских прав. А также представлены юридические последствия и меры защиты, существующие в американской правовой системе. В следующей главе рассматриваются интегральные чипы микросхем, далее в главах 10 и 11 электронные музыкальные записи и медиа, а также музыкальные видео. В главе 13 дается перечень норм касательно специально прописанных положений об оригинальном дизайне.

Сам по себе Свод законов США представляет упорядоченный и актуальный нормативно-правовой акт, в котором на дату издания последней редакции Свода приводятся действующие положения из всех законов, принятых в той или иной области относительно авторских и патентных прав. Сами патентные права представлены в главе 35 свода. Особую важность представляет собой ст. 1329 Свода, в которой сказано, что в случае регистрации дизайна и выдачи патента на него, действие главы 13 об оригинальном дизайне в отношении искомого дизайна прекращается, и все правовое регулирование будет основано на положениях соответствующей патентным правам главы 35 Свода.

В российском праве ст. 1225 Гражданского кодекса Российской Федерации в также перечисляет охраняемые результаты интеллектуальной деятельности и средства индивидуализации, среди которых есть произведения науки, литературы и искусства, кроме того - изобретения, полезные модели и промышленные образцы. Поскольку российский законодатель разграничивает область авторских и патентных прав, объекты данных институтов права

необходимо рассматривать в отдельности. Так ст. 1259 Гражданского кодекса Российской Федерации дает перечень объектов авторских прав, в которых среди прочих для дизайнеров можно выделить следующие:

- 1) аудиовизуальные произведения;
- 2) произведения живописи, скульптуры, графики, дизайна, графические рассказы, комиксы и другие произведения изобразительного искусства;
- 3) произведения декоративно-прикладного и сценографического искусства;
- 4) произведения архитектуры, градостроительства и садово-паркового искусства, в том числе в виде проектов, чертежей, изображений и макетов;
- 5) фотографические произведения и произведения, полученные способами, аналогичными фотографии;
- 6) другие произведения [64].

Как видно из перечня, законодатель не разграничивает сферу дизайна на направления, как это делают сами дизайнеры, определяя себя, например, дизайнерами графиками или дизайнерами средового дизайна, что с одной стороны упрощает восприятие данной нормы права, а с другой усложняет правовую защиту спорных объектов дизайнерского творчества. Несмотря на это, можно сделать вывод, что согласно российским нормам права любой объект дизайнерского творчества априори защищен в рамках авторского права. В контексте вышеуказанной статьи важно отметить незаконченность списка объектов, защищаемых авторским правом. Под «другими произведениями» законодатель подразумевает любые новые объекты интеллектуальной собственности, которые создают специалисты в сфере дизайна.

Относительно объектов патентного права законодатель обошелся отсылочной нормой, указав на то, что объекты должны отвечать определенным требованиям, если их создатель желает получить патент. Таким

образом, согласно ст. 1349 Гражданского кодекса Российской Федерации объектами патентных прав являются результаты интеллектуальной деятельности в научно-технической сфере, отвечающие установленным Гражданским кодексом требованиям к изобретениям и полезным моделям, а также результаты интеллектуальной деятельности в сфере дизайна, отвечающие установленным Кодексом требованиям к промышленным образцам. Следовательно, патентное право защищает три вида объектов интеллектуальной собственности, которые создают своим творческим трудом дизайнеры: изобретения, полезные модели и промышленные образцы.

Чаще всего под изобретениями подразумеваются результаты научной творческой деятельности, когда дизайнеры создают не просто красивые вещи, меняя эстетический внешний вид объектов, а что-то технически сложное, промышленно и коммерчески применимое. Но законодатель разграничивает изобретения, полезные модели и промышленные образцы рядом требований. Так, согласно ст. 1350 Гражданского кодекса Российской Федерации, гласящей об условиях патентоспособности изобретения, в качестве изобретения охраняется техническое решение в любой области, относящееся к продукту или способу, в том числе к применению продукта или способа по определенному назначению.

Сложная формулировка для дизайнеров означает следующее: изобретению будет предоставляться правовая охрана в том случае, если оно является новым, имеет изобретательский уровень и промышленно применимо. Что же понимать под «новизной изобретения», когда для дизайнера изобретать новые объекты дизайна практически каждодневная работа?

По закону изобретение будет считаться новым, если оно не известно из уровня техники (перечня известных объектов интеллектуальной собственности), а это значит, что дизайнер как изобретатель должен создать новый объект интеллектуальной собственности, который до него никто никогда не придумывал. В таком случае термин «изобретение» окажется ценным для представителей нескольких направлений дизайна, в частности

промышленного дизайна и средового дизайна, в рамках которых особую роль играет изобретательский уровень. Изобретение будет иметь изобретательский уровень, если для специалиста оно явным образом не следует из уровня техники. Под уровнем техники законодатель понимает любые сведения, ставшие общедоступными в мире до даты приоритета изобретения.

Важное уточнение дается в ст. 1350 Гражданского кодекса Российской Федерации, в которой в «уровень техники» включаются не только уже запатентованные научно-технические новшества, но и те изобретения, а также полезные модели или промышленные образцы, на которые патент еще не выдан. Для этого достаточно разместить заявку на получение патента, поскольку с данными документами имеет возможность ознакомиться любое желающее лицо, что означает общедоступность нужных сведений.

Отсутствие правового понимания общедоступности сведений может создать серьезные проблемы дизайнерам, чьи работы были выставлены в экспозициях на выставках, где изобретение впервые было представлено широкой публике. Законодатель утверждает, что с момента экспонирования изобретения дается шесть месяцев для подачи заявки на получение патента, в противном случае изобретение станет общедоступным, а, следовательно, не подлежащим патентованию. Кроме того, изобретение должно быть промышленно применимым, то есть его можно применять в промышленности, сельском хозяйстве, здравоохранении, других отраслях экономики или в социальной сфере.

Также в законе дается перечень нематериальных благ, которые, согласно Гражданскому кодексу Российской Федерации, не являются изобретениями. В частности, не будут считаться изобретениями решения, касающиеся только внешнего вида изделий и направленные на удовлетворение эстетических потребностей. А это значит, что дизайнеры, улучшившие внешние качества уже известного объекта дизайна, не обладающего новизной, промышленной применимостью и изобретательским уровнем, создали не изобретение, а промышленный образец.

С этим объектом интеллектуального права дизайнеры сталкиваются чаще всего, поскольку и изобретения, и полезные модели требуют не только творческого, но и научно-прикладного подхода. На практике дизайнеры, как правило, зачастую работают с уже существующими изобретениями и моделями, улучшая их внешний вид и эстетические свойства, что прямо закреплено в законе: в качестве промышленного образца охраняется решение внешнего вида изделия промышленного или кустарно-ремесленного производства.

Но даже к промышленным образцам законодатель выставляет два существенно важных требования – новизну и оригинальность, которые для дизайнеров являются критериями качества результатов их работы. В то же время эти критерии играют ключевую роль в правовой защите созданных объектов дизайнерского творчества, поскольку промышленному образцу предоставляется правовая охрана, если по своим существенным признакам он является новым и оригинальным. Без новизны и оригинальности промышленный образец нельзя запатентовать, следовательно, создатель промышленного образца (дизайнер), не сможет считаться автором своей работы.

К существенным признакам промышленного образца, согласно Гражданскому кодексу Российской Федерации, относятся признаки, определяющие эстетические особенности внешнего вида изделия, в частности форма, конфигурация, орнамент, сочетание цветов, линий, контуры изделия, текстура или фактура материала изделия. При этом признаки, обусловленные исключительно технической функцией изделия, не являются охраняемыми признаками промышленного образца, поскольку имеют отношение к изобретениям и полезным моделям.

Как же понимает законодатель столь существенные показатели для работы дизайнера как «новизна» и «оригинальность»?

1) Промышленный образец будет являться новым, если совокупность его существенных признаков, нашедших отражение на изображениях

внешнего вида изделия, не известна из сведений, ставших общедоступными в мире до даты приоритета промышленного образца. Иными словами, совокупность свойств объекта не должна повторяться в других, более ранних промышленных образцах, как уже запатентованных, так и только отправленных на процедуру регистрации в патентном органе.

2) Промышленный образец является оригинальным, если его существенные признаки обусловлены творческим характером особенностей изделия. В частности, если в свете общедоступных в мире сведений выбранное сочетание контуров, текстуры или фактуры еще неизвестно общественности, то есть подобного внешнего вида изделия еще не существовало, и информированный потребитель не находит его похожим на другие промышленные образцы, то в таком случае новый промышленный образец будет считаться оригинальным.

При установлении новизны и оригинальности промышленного образца, согласно ст. 1352 Гражданского кодекса Российской Федерации, также учитываются (при условии более раннего приоритета) все заявки на изобретения, полезные модели, промышленные образцы, а также заявки на государственную регистрацию товарных знаков, знаков обслуживания, которые поданы в Российской Федерации.

Как и с изобретениями, законодатель дает срок, но уже в двенадцать месяцев для подачи заявки на получение патента в случае, если промышленный образец оказался общедоступным в силу раскрытия информации о нем или экспонирования на выставках. Законодатель так же уточняет, что правовая охрана промышленных образцов не предоставляется:

1) решениям, все признаки которых обусловлены исключительно технической функцией изделия, что относит созданный объект к изобретениям или полезным моделям;

2) решениям, способным ввести в заблуждение потребителя изделия, в том числе в отношении производителя изделия или места производства

изделия, или товара, для которого изделие служит тарой, упаковкой или этикеткой.

Иными словами, запатентовать промышленный образец, который до степени смешения напоминает другой промышленный образец согласно российскому законодательству нельзя. Это значит, что дизайнеры, создавшие свои работы «под копирку», заимствуя чужие решения и концепции, рискуют получить отказ в патентующем органе, так как их работа не будет новой или оригинальной. К тому же даже без патента подобные промышленные образцы, вводящие потребителя в заблуждение, становятся причиной судебных исков о недобросовестной конкуренции.

Рассмотрев данные требования к патентоспособности изобретений, полезных моделей или промышленных образцов, становится ясно, как важно учитывать все вышеперечисленные критерии при подаче заявки на патент. Поскольку дизайнер изобретения, полезной модели или промышленного образца юридически автором без патента стать не может, то дизайнер не будет обладать целым рядом собственно патентных прав, необходимых для правовой защиты его труда. Он будет вынужден полагаться лишь на нормы авторского права, которые не отражают всей сути объектов дизайнерского творчества. Само же патентное право в этом ключе игнорирует исторически сложившиеся тенденции, связанные с развитием и продвижением объектов патентования, обладающих ярко выраженным творческим элементом – ключевым элементом в объектах дизайнерского творчества.

Российская юриспруденция должна охватывать все области профессиональной деятельности дизайнеров, в том числе их правовой статус как субъектов гражданских прав, и результатов их деятельности как особого подвида объектов интеллектуального права, а также способы их правовой защиты. Однако в настоящее время все вопросы, касающиеся дизайнерской деятельности, разнесены в законодательстве Российской Федерации в авторское и патентное право, что лишает объекты творчества динамики и объективных характеристик.

Необходимость более четкого регулирования в вопросах объектов дизайнерского творчества обоснована также рынком товаров и услуг. Для одних участников рынка интеллектуальная собственность дизайнеров может стать товаром для купли или продажи, для других инвестицией для вложения средств, для третьих объектами права, а для четвертых результатом работы, за которую платят зарплату или гонорар по договору. При этом характер творческой деятельности, неосведомленность дизайнеров о базовых правах и обязанностях в рамках гражданских правоотношений, сложившаяся правовая культура, в которых пробелы правового регулирования воспринимаются как норма – все это сказывается на общем состоянии развития современного интеллектуального права.

Вывод. В основополагающих международных конвенциях перечень объектов, охраняемых интеллектуальными правами, носит закрытый характер и не включает в себя объекты дизайнерского творчества в их актуальном многообразии. Российская Федерация начала адаптировать свое законодательство в этой сфере в рамках Бернской конвенции только в 1995 году, что свидетельствует о новизне всего института интеллектуальных прав в нашей стране.

В российском законодательстве объекты дизайна не представлены в рамках авторского права. При этом в рамках патентного права дается лишь перечень критериев патентоспособности, что не отражает реального состояния дел в сфере дизайна и многоаспектности объектов дизайнерского творчества. Тем не менее, исходя из положений отечественного законодательства и имеющейся судебной практики, любой объект дизайнерского творчества может быть защищен в рамках авторского права, а в случае получения патента – в рамках патентного права.

Стоит отметить, что с позиции профессионалов в дизайнерской среде, в каждом изобретении художественное решение присутствует в сочетании с функциональностью, что позволяет рассматривать изобретения и полезные модели, как и промышленные образцы, объектами дизайнерского творчества.

Не имея патента, создатели объектов дизайнерского творчества ограничены в способах своей правовой защиты и вынуждены полагаться только на нормы авторского права, в то время как в рамках патентного права творческая составляющая дизайнерских работ не учитывается как один из критериев для патентоспособности.

Глава 2

Особенности правового регулирования интеллектуальных прав на объекты дизайнерского творчества в условиях усиления роли и значения современных технологий

2.1 Субъекты интеллектуальных прав на объекты дизайнерского творчества и уровень их охраноспособности

Для рассмотрения вопроса о субъектах, создающих объекты дизайнерского творчества, прежде всего, следует отметить тот факт, что данные объекты могут быть созданы физическими лицами, работающими на себя в компаниях в качестве штатных сотрудников или фрилансеров. Эта деятельность может вестись по самым разным направлениям, как благотворительным, так и связанным с получением прибыли. Однако следует учитывать то, что творческий аспект их деятельности стал обретать определенную самостоятельность, начал обособляться в отдельный инструмент продвижения товаров и услуг. Имеется в виду та часть производственного процесса и маркетингового продвижения товаров и услуг, когда ключевую роль в получении прибыли начинает играть не только их качество или функция, но и внешний вид, совокупность полезных свойств, представленных в определенной упаковке, или, например, сам бренд, под которым товар поступает на рынок.

Объекты дизайнерского творчества создаются постоянно, особенно в той среде, которую принято называть общим определением «индустрией развлечений», а также моды, что имеет глубокие корни, напрямую связанные с ранее рассмотренным аспектам тождественности дизайна и искусства. В связи с этим, в данной работе применяются уже принятые общемировые закрепленные термины об авторах, соавторах, работодателях и получателях благ, а также о патентах. Особое внимание уделяется понятию «дизайнер»,

которое используется для обозначения категории лиц, создающих объекты дизайнерского творчества независимо от официального названия своей работы.

Представленная связь между терминами «автор» и «дизайнер» при её раскрытии приводит к фиксации такого положения дел, когда каждый человек, занимающийся дизайнерским творчеством, может считаться дизайнером, при этом дизайнер может быть признан автором своей работы. Но, в силу специфики и разнообразия объектов интеллектуальной собственности далеко не все авторы на самом деле будут дизайнерами. Обусловлено это тем, что работа дизайнера не связана с созданием непосредственных научных или литературных произведений в плане их контента, дизайнеры занимаются иным видом творчества, что будет предметом рассмотрения далее.

Предполагается необходимым рассмотреть вышеупомянутые термины в отдельности. Поскольку «дизайнер» профессия особого творческого характера, чаще всего дизайнер - это человек с богатым, образным мышлением. Его задачей является создание новых объектов дизайнерского творчества в различных областях деятельности: от этикеток на продукт до целых направлений в дизайн-индустрии моды или в промышленном дизайне. В рамках своей деятельности, названной одним лишь словом «дизайн», специалисты могут работать в самых широких областях, таких как средовой, автомобильный, графический дизайн и пр.

Учитывая специфичную, но при этом важную роль дизайнеров, как профессионалов, способных качественно обновлять среду обитания людей - делать ее практичнее, красивее и комфортнее - особую роль в вопросе защиты и регулирования их профессиональной деятельности играет право. Как уже было рассмотрено ранее, юридические аспекты творческой деятельности имели место еще в эпоху Возрождения, а попытки зафиксировать каким-либо образом своё авторство над произведением можно обнаружить с древних времен. Как известно, с художниками, скульпторами или архитекторами заключались договора на создание объектов по сути дизайнерского

творчества. В некоторых случаях авторы «маркировали» результаты своей работы, внедряя в материальное тело объекта, символ, который представляет собой древний аналог и предтечу знака «копирайт». Маркировку можно встретить на ремесленных изделиях практически с самого начала их появления и распространения. Это характерно для изделий по всему миру, а в европейских храмах различных эпох можно увидеть даже статуи и изображения создателей архитектурных комплексов - скульпторов с миниатюрами этих храмов в их руках, что также можно считать способом зафиксировать авторство.

Но ни тогда, ни сейчас профессия дизайнера не имела юридически зафиксированного и принятого статуса в праве, который бы позволил профессионалам в данной области полноправно защищать свой труд и его результаты, как это могли делать представители других профессий. Можно сказать, что в силу специфики, из-за творческого аспекта их деятельности, этот статус был практически невозможен в ранние периоды развития искусства и дизайна. Ведь ещё и в настоящее время вопрос – «что такое творчество?» - стоит остро. Он обсуждается в дискуссиях, как между самими дизайнерами, так и теми, кто пытается осмыслить не только результаты, но и процесс, критерии творчества с позиций других профессий, в их числе и юристы.

В этом контексте для выделения характерных и уже сложившихся в профессиональной среде правовых отношений представляется оправданным и целесообразным перенести общие черты правовой категории «автор» на термин «дизайнер».

Согласно ст. 1228 Гражданского кодекса Российской Федерации автором результата интеллектуальной деятельности признается гражданин, творческим трудом которого создан такой результат. В соответствии с положениями в Гражданского кодекса Российской Федерации, как и многих других законодательных актов США и Европы дается термин «автор», благодаря которому можно сделать вывод, что автором объекта дизайнерского творчества может быть гражданин, а, следовательно, физическое лицо,

творческий труд которого стал причиной появления нового объекта творчества. Ст. 17 Гражданского кодекса Российской Федерации, определяющая гражданскую правоспособность, то есть способность иметь гражданские права и нести обязанности, гласит, что правоспособность не зависит ни от каких факторов: ни от возраста лица, создавшего произведение, ни от пола, ни от умственных способностей. Это значит, что гражданская правоспособность признается в равной мере за всеми гражданами без исключения. Следовательно, обладать авторскими правами в отношении созданных объектов дизайнерского творчества могут лица, не достигшие совершеннолетия (например, молодые дизайнеры, учащиеся в творческих кружках, школах или колледжах), либо признанные в установленном законом порядке недееспособными или ограниченно дееспособными.

Для того чтобы понять смысл данной статьи, необходимо определить, что означает с точки зрения законодателя сам «творческий труд».

Для дизайнера, работающего по профессии, такой вопрос может оказаться странным, поскольку специалист в области дизайна будет уверен, что он точно знает, чем занимается на своей работе и что значит для него творческий труд. Но важно также знать, какие нюансы подразумевает под этим законодатель, утверждая, что автором произведения будет лишь то лицо, которое внесло творческий вклад в создание произведения. Вопрос о том, кто же на самом деле является автором произведения, нередко встречается в судебной практике, показывающей, что в основном именно незнание дизайнерами закона является причиной большинства правонарушений в области интеллектуальных прав.

С точки зрения законодателя творческим вкладом не будет являться оказание лишь технической помощи при создании произведения. Для дизайнеров, работающих преимущественно с компьютерной техникой, знание этого положения существенно важно, поскольку предоставление, например, работодателем необходимой для работы аппаратуры не является поводом для предъявления прав на произведение, создаваемое с ее помощью. Не будет

творческим вкладом и консультация, которую могли дать дизайнеру при работе над его произведением. Обеспечение организации творческой деятельности так же не влечет за собой появления статуса «автора» за тем лицом, которое такое обеспечение предоставило, поскольку творческого вклада в сам объект дизайна таким образом не происходит. Не будет автором и тот гражданин, который обеспечил лишь материальное содействие при создании объекта интеллектуального права или поспособствовал оформлению юридических документов на творческий результат или на использование объекта.

В настоящий момент, для понимания текущего правового статуса дизайнеров необходимо уточнить не только то, какое физическое лицо может быть автором объекта дизайнерского творчества, но и то, каким собственно автором по законодательству будет гражданин. Гражданский кодекс дает несколько определений:

1) автором произведения науки, литературы или искусства признается гражданин, творческим трудом которого оно создано;

2) автором изобретения, полезной модели или промышленного образца признается гражданин, творческим трудом которого создан соответствующий результат интеллектуальной деятельности.

При этом законодатель в части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации говорит не только об авторах произведений, изобретений, полезных моделей или промышленных образцов. Косвенно говорится и о таком универсальном явлении как ноу-хау, у которого тоже может быть «автор».

Для юридических лиц важно иметь в виду тот факт, что они будут владельцами средств индивидуализации, которые представляют из себя надлежащим образом зарегистрированные в специальных органах власти объекты дизайна и правообладателями только в тех случаях, когда заключены соответствующие договоры.

Данные положения законодательства существенно сказываются на неадекватном восприятии в профессиональной среде реальных условий правового регулирования: с учетом специфики дизайнерской деятельности по созданию различных объектов дизайнерского творчества с разной направленностью, не представляется возможным четко определить, какими авторами они будут. Например, в том случае, когда работа графического дизайнера становится не просто изображением, размещенным в печатных СМИ или Интернете, а афишей, принтом, рисунком на материальных носителях с самыми различными свойствами и качествами, или частью целой рекламной компании какой-либо продукции и т.д., действия положений об авторском праве уже недостаточно для полного охвата всего спектра возникающих объектов дизайнерского творчества и сопутствующих им рыночных отношений.

Тот же вопрос возникнет и у дизайнеров других направлений, поскольку в зависимости от того, какой статус ими выбран, в дальнейшем будет зависеть судьба объектов их творчества. При этом создателей, согласно законодательству, может быть несколько. Соавторы произведений, согласно ст. 1258 Гражданского кодекса Российской Федерации, это граждане, создавшие произведение совместным творческим трудом. Они признаются соавторами независимо от того, образует ли их произведение неразрывное целое или состоит из частей, каждая из которых имеет самостоятельное значение. Это значит, что работая в паре или целым коллективом дизайнеров над одним проектом, каждый из дизайнеров, участвовавший в работе, будет считаться соавтором произведения, если вносил в результат (конечный объект дизайна) свой творческий вклад. Однако, даже в этом случае консультирование, спонсирование или оказание технической помощи не ставит гражданина в ряд соавторов.

Законодатель также уточняет, что само произведение может быть как единым целым, так и состоять из частей. Для дизайнеров, специализирующихся по различным направлениям, такой подход

законодателя к вопросу выгоден и удобен, поскольку не умаляет прав соавторов, чем бы они не занимались, работая над своим дизайн-проектом. Будь то изображение на обложку журнала или целый вэб-сайт, каждый дизайнер обладает тем же статусом соавтора, что и другой, имеет определенные права и несет в силу этого ряд обязанностей. В случае, когда такое произведение образует неразрывное целое, ни один из соавторов не вправе без достаточных оснований запретить использование такого произведения другим соавторам, поскольку произведение, созданное в соавторстве, используется соавторами совместно, если соглашением между ними не предусмотрено иное.

В случае с авторами изобретений, полезных моделей или промышленных образцов ситуация несколько сложнее, поскольку для того, чтобы считаться автором изобретения, полезной модели или промышленного образца, прежде всего необходимо получить патент. Ст. 1347 Гражданского кодекса Российской Федерации гласит, что лицо, указанное в качестве автора в заявке на выдачу патента на изобретение, полезную модель или промышленный образец, считается автором изобретения, полезной модели или промышленного образца, если не доказано иное.

Для дизайнеров графиков, дизайнеров среды или костюма, а также специалистов в области промышленного дизайна этот пункт особенно важен, поскольку, согласно судебной практике, за получением патента обращаются крайне редко – граждане не осознают в этом необходимости для обеспечения своих интеллектуальных прав. Отсутствие патента в свою очередь существенно влияет на правовую защиту созданных изобретений, полезных моделей или промышленных образцов, поскольку без патента дизайнер не может считаться автором своей работы, а значит, не сможет распоряжаться ею в дальнейшем, чем подвергнет себя правовому и экономическому риску.

Институт соавторства также действует для такой категории дизайнеров, работы которых авторам следовало бы патентовать, как гласит ст. 1348 Гражданского кодекса Российской Федерации: граждане, создавшие

изобретение, полезную модель или промышленный образец совместным творческим трудом, признаются соавторами. Но, как уже отмечалось, чтобы стать соавторами, гражданам все равно придется получать патент с указанием всех лиц, создавших новый творческий объект.

Самым главным вопросом, определяющим авторство над объектом дизайнерского творчества, является сам термин «творчество», суть которого так и осталась не раскрытой, несмотря на все ранее перечисленные и проанализированные положения гражданского законодательства России. Творческий аспект является ключевым для определения того, является ли автор таковым или нет, а точнее, является ли дизайнер автором своего творения или нет. При этом, согласно ст. 1259 Гражданского кодекса Российской Федерации, авторские права будут распространяться как на всё произведение целиком, так и на часть работы, которая в отношении объектов дизайнерского творчества может быть ярко выражена и практически применима отдельно от основного объекта дизайнерского творчества как самостоятельная единица – музыка из видео, визуальный ряд из киноленты, дизайн костюма из компьютерной игры и так далее.

При том, что в профессиональной среде дизайнеров не стоит вопроса о творчестве, поскольку для них это и есть сама дизайнерская деятельность, для правовых систем мира вопрос творчества до сих пор открыт, и нет такого закона, который бы мог полноценно описать правовую природу творчества с учетом его многоаспектного характера, что было рассмотрено в первой главе. Поэтому отнесение объекта дизайнерского творчества к категории «охраняемых правом» является одной из крупнейших проблем интеллектуального права в настоящее время.

Возвращаясь к анализу ст. 1259 Гражданского кодекса Российской Федерации, можно сделать вывод о том, что, априори, на неких третьих лиц возлагается ответственность за определение того, является ли часть объекта дизайнерского творчества самостоятельной единицей. С учетом имеющейся практики к ним относятся государственные органы власти в лице

представителей власти, занимающихся регистрацией патентов или судебными разбирательствами по вопросам правонарушений в области интеллектуальных прав. При этом законодатель накладывает на создателя такого объекта обязательство выразить его в совокупности в части какой-то объективно-выраженной формы, в виде результата его творчества.

Таким образом, неясность вызывают два ключевых момента – что есть объективно выраженная форма объекта, при которой он подпадает под правовую защиту, и что есть творчество, без которого объект не будет считаться объектом авторского или патентного права таковым в целом. При этом стоит отметить вопросы, связанные непосредственно с каждым из этих ключевых моментов – как отличить творческий результат интеллектуальной деятельности от не творческого, за счет каких критериев можно выделить творчество, а, следовательно, охраноспособные объекты и элементы в объектах, не защищаемых авторским или патентным правом?

Некоторые исследователи в данной области предполагают, что объект результата творческой деятельности определяется индивидуальностью автора, с чем можно согласиться с некоторыми уточнениями [121], поскольку индивидуальность автора недостаточно определенный критерий для выявления специфики творческого результата. Каждый человек является индивидуально особенным и выделяется от прочих набором определенных генных и психоэмоциональных черт, которые не повторяются в природе и в обществе. Поэтому предполагается, что в вопросе индивидуальности ключевым аспектом будет являться деятельность личности в той или иной сфере, а в случае творчества – творческая деятельность.

Известный российский правовед конца 19-го первой половины 20-го века А.А. Пиленко в своем труде «Право изобретателя» высказывает мысль о том, что определить критерии творчества не представляется возможным [40]. Однако, он же в своей работе раскрывает суть творческого подхода, исследуя историю вопроса об изобретениях с эпохи итальянского Возрождения. А.А. Пиленко писал, что ремесленник, создающий какие-то

архитектурные или художественные объекты на заказ или по принуждению, что в те времена было обыденностью на грани с рабством, освобождается постепенно от оков исторически сложившегося и экономически обоснованного гнета. Он получает возможность привносить в свои работы тот самый элемент творчества, который не только облагораживает привычные объекты до уровня искусства, но и позволяет говорить об увековечивании имени ремесленника для истории и культуры в целом, в зависимости от грандиозности его работы, что напрямую связано с её масштабом и сложностью. А.А. Пиленко утверждает, что ремесленники, привнесшие в свои работы творческий характер, были не только ремесленниками, но и художниками, учеными – многогранными личностями, которые не занимаются только выполнением каких-то работ по строго установленному техническому заданию или заказу.

Упоминая таких деятелей, как Леон Батиста Альберта, да Винчи и Микеланджело, он пишет, что с позиции современного ему, тогда ещё только начавшего развиваться российского права интеллектуальной собственности, их труды были бы отнесены к промышленным, не подпадающим под критерий творческих объектов. Далее автор рассуждает на тему того, что потребитель начал видеть в изделиях некоторых ремесленников «достаточное количество таланта», чтобы возвысить создателя над плеядой ему подобных и сделать его выдающимся автором.

Эту идею А.А. Пиленко необходимо раскрыть более детально с учетом уже современного восприятия объектов дизайнерского творчества. Во-первых, можно предположить, что под «достаточным талантом» подразумевается достаточное умение и мастерство автора, которое и является его творческим вкладом, за счет которого некоторые ремесленники и стали на голову выше своих коллег по цехам и мастерским. Они стали знаменитыми авторами и создателями творений, которые являются теперь эталонами и прототипами для всех последующих произведений дизайна и искусства. То есть, предполагается, что талант – это один из ключевых элементов

творческой работы. Талант, однако, категория еще более субъективная в настоящее время, но, тем не менее, уже более доступная для анализа и исследования, поскольку талант - это изначальная «точка» и потенциал, имеющийся у личности для выполнения той или иной работы, что особенно важно в творческой работе. И талант развивается за счет постоянной работы над ним, а именно за счет получения соответствующих работе навыков, умений и знаний, отрабатываемых со временем до автоматизма или присущих изначально в виде природного дара, без какой-либо подготовки.

Следовательно, рассуждая о творчестве как о критерии для определения - является ли объект творческим и подпадает ли он под правовую защиту, необходимо учитывать личность создателя. Есть ли у него нужные навыки и умения, были ли они применены для создания объекта? Учитывая, что талант не может проявиться без непосредственно выраженной работы, без действий, применяемых к объекту, получается прямая взаимосвязь между деятельностью личности, имеющей талант, и итогом его деятельности в процессе применения этого таланта независимо от того, какой это итог. Кроме того, навыки и умения требуют соответствующего инструментария, о чем говорилось в первой главе данного исследования.

Вопрос об инструментах и средствах, которыми пользуются дизайнеры, снова приобретает особую важность, поскольку, рассуждая о разных видах человеческой деятельности, чтобы выделить творческую деятельность, в противоположность ей рассматривается вопрос механической деятельности, такой, которая осуществляется с использованием средств и приемов, не имеющих в себе творческого элемента. С учетом современных технологий, позиция некоторых исследователей, что объект творчества, это такой объект, который предполагает свое воспроизведение третьими лицами, не позволяет соглашаться с мнением о том, что механическое воспроизводство объекта лишает его права считаться творческим. При создании нового и неповторимого объекта в современных условиях, когда повторение или тиражирование, а также плагиат разошлись в два отдельных вида

деятельности, полагаться исключительно на контраст между механическим воспроизведением объекта и созданием его вручную или исключительно в единичном выражении в виде оригинала объекта уже не возможно, так как суть объекта не заключается непосредственно в его форме, а выражается посредством содержания этой формы.

В научной литературе по интеллектуальной деятельности широко распространены термины «форма» и «содержание», которые, к сожалению, куда чаще подразумевают под собой лишь литературные произведения. С нашей точки зрения это связано с тем, что долгое время все прочие виды результатов интеллектуальной деятельности не рассматривались в системе правовых отношений как в России, так за рубежом не по причине отсутствия правонарушений против этих результатов, а из-за отсутствия обращений в судебные органы авторов. Таким образом, даже известные теории, легшие в основу современного мирового законодательства о защите интеллектуальной собственности, зачастую касаются именно литературных произведений, защиты авторского текста, его содержания и идей, изложенных автором на бумаге. Специфика литературных произведений не совсем подходит для исследования правовой защиты объектов дизайнерского творчества, поскольку они представляют собой намного более широкий спектр объектов, нежели книга или рукопись без обложки.

В настоящее время зарубежная правовая доктрина уже чуть менее полувека все больше склоняется к отказу от концепции охраноспособной формы и неохраноспособного содержания. Тенденция к отказу от вышерассмотренной теории о форме и содержании, попытки ввести критерий творчества как индивидуальный подход автора к его работе и способ его самовыражения, проецирования своего внутреннего мира в объективно-выраженную форму являются ярким доказательством несостоятельности существующего правового регулирования. Необходим пересмотр уже принятых отечественной и зарубежной доктриной понятий о творческой деятельности, а также адаптации современного законодательства об

интеллектуальных правах к имеющейся практической действительности. А.В. Кашанин приходит к выводу, что рассмотрение охраноспособных и неохраноспособных элементов произведений должно происходить в каждом отдельном случае при помощи общего критерия творчества, заключающегося в индивидуальности и оригинальности [199].

В своем труде о реконструкции истории развития учения о творческом характере произведений А.В. Кашанин предлагает два подхода – объективный и субъективный. По мнению автора, объективно оригинальность произведения зависит от того, какой вклад в культуру общества, национальную и общемировую, будет привнесен за счет нового объекта творчества. Это подразумевает определение своего рода границы условно старого культурного наследия, позволяющего, по аналогии с изобретательским уровнем в патентном праве, говорить о том, насколько новым будет этот объект на фоне уже созданных. А.В. Кашанин утверждает, что в таком случае творческий характер будет пониматься как совокупность признаков, присущих объекту и позволяющих отличить его от уже существующих других объектов, то есть новизна.

Тождественность между творческим характером и новизной работы кажется нам не совсем правильным подходом для определения творческого критерия, поскольку творческая работа может создаваться параллельно разными субъектами авторского и патентного права. В первом случае уровень культурного наследия никак не поможет определить, какое из двух параллельно созданных произведений новое, так как они воплощают прежде не существовавшее творчество обоих создателей в один и тот же промежуток времени. Это верно при условии, что можно утверждать о добросовестности авторов – что ни один из них не видел и не знал о том, что создает другой и не имел возможности создать плагиат. Второй, субъективный подход, А.В. Кашанин раскрывает как взаимосвязь между произведением и личностью автора – творческий характер подразумевает оригинальность работы, ее индивидуальность, основанную на индивидуальности самого автора, его

личности и той выразительной силе, которую он может применить как в своем творческом процессе, так и в результате своей творческой деятельности [199].

Однако и данный способ выделения критерия творчества кажется нецелесообразным с учетом того, что далеко не все произведения можно сопоставить, связав с личностью автора. Кроме того, многие работы, особенно с учетом определенного наследия художественных школ и общедоступных в настоящее время инструментов для работы в области творчества - открытых уроков и мастер-классов - позволяют огромному числу людей развивать практически идентичный стиль работ.

Общедоступный художественный стиль не может определять оригинальность работы, поскольку стилей в художественной среде очень много и выделенный искусствоведами период постмодерна, отличающийся эклектикой от всех предыдущих стилей, нивелирует различия между работами современных авторов. Несомненно, есть отличительные черты, заметные и понятные профессионалам в данной области, есть и ярко выраженные личные стили у отдельно взятых авторов, но возводить воплощение работы в определенном стиле как тождественный творческому подходу элемент кажется недостаточной мерой, поскольку необходим более глубокий анализ того, что такое индивидуальный стиль автора, отличный от стиля общеизвестного.

Общеизвестные стили, такие как стиль постмодерна или классицизма являются в определенной степени общедоступным банком данных творческих стандартов, приемов, техник и сведений для использования в творчестве и идентификации тех или иных творческих работ, принадлежащих к тому или другому стилю. Личный стиль автора – это более широкое понятие, в которое включается не только общеизвестный творческий стиль, но и особый стиль самого автора, воплощающего свои идеи посредством присущих ему индивидуальных навыков и характерных только ему умений. Также можно выделить и инструменты для работы над дизайном, которые модифицируются автором под его личный «почерк» в дизайне.

Анализируя термин «личный стиль автора» подробнее, нами было рассмотрено исследование, проведенное в рамках лингвистики профессором Н.С. Валгиной, которая изучила труды В. Соловьева об интуитивном познании в рамках творческой деятельности. Художественный текст в контексте данного исследования рассматривается как одна из форм выражения творческой мысли, и потому не составляет труда провести аналогию при изучении правовой природы текста и правовой природы объекта дизайнерского творчества. Особенно актуален такой подход в свете того, что основной объем нормативных правовых актов об интеллектуальном праве разрабатывался именно на основе необходимости защищать художественные и научные текстовые произведения.

Можно согласиться с утверждением, что «разработка художественной идеи и воплощение в материальных подробностях – это и есть воплощение идеи в стиле, таким образом, в художественном произведении стиль – это материализованная идея» [7]. Если рассматривать в аналогичном ключе объекты дизайнерского творчества, то нет противоречия между приведенным рассуждением и относительно природы объектов дизайна, а потому можно считать целесообразным применить эту точку зрения в отношении объектов дизайнерского творчества.

Рассуждая о смежном подходе между объективным и субъективным подходами, А.В. Кашанин раскрывает суть «отрицательного критерия» [199], выделяя при этом нетворческие объекты как противоположность творческим. Автор утверждает, что проявление творчества ограничивается целью произведения, если она задана для автора и указывает на его прикладной характер. Так же к нетворческим, согласно выводам А.В. Кашанина, будут относиться те объекты, которые обусловлены техническими требованиями к работе и соотносятся с требованиями функциональности. При этом отмечается «скудность» средств, которыми пользуется автор для создания такого объекта, наличие стандартов и уже общепринятых способов и средств выражения идеи в объекте.

Проанализировав данные положения, можно сделать вывод, что во многом речь в данном утверждении идет о тех объектах дизайнерского творчества, которые как раз и нуждаются в правовой защите на сегодняшний день по ряду важных причин. Прежде всего, это стремление к минимализму. Многие современные дизайнерские решения обоснованы потребностями современного общества, тяготеющего к экологичности и простоте [148; 152]. Современный потребитель не ищет ярких стилистических решений, которые были характерны для эпохи того же Возрождения или Просвещения, во главу угла ставится эстетика, основанная на функциональности и легкости материалов, как визуальной, так и материальной. Именно поэтому, с учетом современной тенденции к минимализму, работы, не имеющие яркого выраженного стиля в представлении современных правоведов, подвергаются наиболее частым правонарушениям, так как не имеют тех требуемых признаков-свойств, которые защищались бы современным законодательством.

Выполняя творческие проекты, авторы стремятся удовлетворять потребностям рынка, поскольку подавляющее большинство объектов дизайнерского творчества представлены именно на продажу как уже готовые работы или работы, которые можно будет создать при должном финансировании. Поэтому закон должен защищать суть этих работ, а именно их содержание, воплощенное в тех или иных формах, делая акцент как раз на содержании, а не на внешнем выражении идеи в объективной форме, так как теперь именно форма, а не идея, является наименее устойчивой и легко выделяемой.

Вопрос определения творчества, рассмотренный для формирования представления о том, является ли субъект автором согласно действующему законодательству, тесно связан и с вопросом возможного плагиата. Если объект был скопирован незаконным путем, субъект не будет являться автором произведения согласно положениям Гражданского кодекса Российской Федерации. В случае рассмотрения дел о плагиате в судебном порядке, судьбе

необходимо принимать решения, основываясь на шаткой концепции охраняемой формы, которая уже не способствует эффективной правовой защите авторов, активно пользующихся высокими технологиями. Упомянутая ранее тенденция к минимализму еще больше осложняет рассмотрение дел о незаконном заимствовании, а определение степени смешения двух объектов дизайна оказывается невозможным для непрофессионала в творческой деятельности. Для разрешения подобных споров и упрощения работы суда по выявлению правонарушений, считаем целесообразным для суда рассматривать концепцию творческой градации деятельности над объектом в следующем формате: личный стиль автора или авторов произведения является составляющей частью общего художественного стиля, в котором выполнена дизайнерская работа. Личный стиль автора или авторов является ключевым маркером для определения авторства на дизайнерскую работу. В случае, если личный стиль автора невозможно определить на основании анализа ряда других аналогичных произведений, то вопрос об авторстве над спорным объектом дизайна должен решаться не в рамках определения субъекта, а при изучении самого объекта дизайна по его ключевым критериям, которым посвящено дальнейшее исследование. Это необходимо для выявления объекта дизайна в качестве защищаемого правом, существование которого было бы невозможно без творческой работы того или иного автора.

Далее А.В. Кашанин говорит о том, что творческий характер не носят объекты всеобщего достояния, то есть те объекты, которые лишены индивидуальности одного конкретного автора. С таким подходом решительно не соглашаются представители ВОИС, отметившие в своих трудах острую потребность в защите творчества народов, имеющую общую айдентику, созданную не одной, а группой лиц на протяжении столетий. Так называемые «традиционные выражения культуры» являются особой категорией объектов дизайнерского творчества, эксплуатируемой современными недобросовестными авторами и правообладателями крупных дизайнерских брендов. Они пользуются тем, что с позиции современного мирового

законодательства такие объекты не защищены от плагиата и используются как общественное достояние вопреки строгой принадлежности по этническому, культурно-религиозному и другим этнографическим и национальным признакам. Широко известны случаи заимствований мотивов и решений национальных групп в дизайнерских работах крупных кутюрье, которые пользуются своим авторитетом и могут, выражаясь простым языком, «позволить себе» подобные по природе своей неправомерные действия. Показателен в данном отношении пример американского законодательства, в котором выделили традиционные и культурные основы индейцев, проживавших на территории Северной Америки задолго до заселения колоний, в неприкасаемую группу объектов интеллектуальной собственности, подражание которым наказуемо.

Таким подходом не могут похвастаться национальные системы африканских стран, пострадавшие от плагиата их культурного наследия намного больше всех прочих народов. По статистическим данным юридических частных компаний, паттерн одного лишь африканского племени, являющийся их культурным наследием, использовался в Европе и Америке в чужих объектах дизайнерского творчества более тысячи раз. При этом в большинстве случаев заимствующие эти традиционные выражения культуры субъекты пытались зарегистрировать товарные знаки, чтобы обезопасить уже самих себя от аналогичного правонарушения на территории развитых стран Нового и Старого Света.

Вряд ли можно согласиться с мнением автора и по поводу того, что объекты, созданные в широко известном стиле, также не являются творческими, поскольку лишены индивидуальности автора и отражают характер работ, единый для огромного направления творческой деятельности от художественных произведений до построек архитектуры и памятников.

Таким образом, можно прийти к выводу о том, что с учетом современных технологий, ни один из ранее рассмотренных принципов или концепций уже не может отразить сложившейся действительности.

Многообразие форм объектов дизайнерского творчества выводит их за пределы общих классификаций и требований для охраноспособности авторского и даже патентного права, а содержание напрямую связано с глубинными человеческими факторами от психики до общего человеческого опыта, заложенного в подсознании. В связи с этим можно считать единственным объективным способ определять творчество через инструменты, которыми это творчество создается, а также личность, обладающую соответствующими навыками, чтобы создать объект дизайнерского творчества.

Вывод. Связь между терминами «дизайнер» и «автор» позволяет выявить соотношение, в котором не все авторы будут являться дизайнерами, в то время как все дизайнеры, занимающиеся творческой деятельностью, будут считаться авторами. Стать признанными государством авторами дизайнеры могут только после получения патента.

Правовая защита результатов интеллектуальной деятельности на протяжении столетий находилась на второстепенном месте относительно правовой защиты предпринимательской деятельности, направленной на получение прибыли за счет творчества, что укоренилось в сознании предпринимателей и тех лиц, которые оперируют интеллектуальной собственностью в сфере дизайна.

Сам творческий аспект дизайнерской деятельности превращается в инструмент продвижения товаров и услуг, поэтому он играет ключевую роль в правовом регулировании объектов дизайнерского творчества. Самым главным в вопросе определения авторства над объектом дизайнерского творчества становится определение содержания понятия «творчество». Его суть остается до сих пор не раскрытой в российском законодательстве несмотря на то, что именно наличие элемента творчества играет роль критерия для признания авторства над объектом согласно Гражданскому Кодексу Российской Федерации.

В отечественной правовой доктрине наличествует термин «талант», который, однако, представляется еще более субъективной категорией, которую затруднительно использовать для определения авторства с учетом действующих правовых норм. В то же время в отношении самих объектов дизайнерского творчества остается действительным и осложняет адаптацию к современным потребностям мировой экономики положение о том, что под правовую защиту может подпадать только форма объекта, исключая его содержание.

Вопрос об охранных способных и неохраноспособных элементах объекта дизайнерского творчества должен рассматриваться в каждом отдельном случае. В отношении традиционных выражений культуры необходимо законодательное регулирование их статуса для обеспечения их защиты от неправомерной коммерциализации.

Многообразие содержания и форм объектов дизайнерского творчества выводит их за общепринятую концепцию требований для охранных способности в рамках авторского и патентного права. Творческая деятельность остро зависит от таких факторов, как психика, жизненный опыт, творческое мышление субъекта деятельности. Более того, в настоящее время огромное влияние приобрели требования рыночной экономики, действующие как в масштабе малых народностей, так и в отношениях современных государств.

Определять творчество возможно лишь, во-первых, через инструменты, которыми объект творчества создается, а также благодаря качествам личности создателя, обладающего соответствующими навыками и умениями. С учетом мнения исследователей в области интеллектуального права, а также лингвистики, на протяжении большего времени изучающих вопросы личности автора в отношении его текстовых произведений, можно экстраполировать рассуждения ученых в сферу установления авторства на объекты дизайна и прийти к выводу, что личный стиль автора должен учитываться судами в первую очередь для определения права авторства при рассмотрении дел о возможном плагиате в отношении объектов дизайна.

2.2 Правовые аспекты искусственного интеллекта и технологии блокчейн в отношении объектов дизайнерского творчества

В контексте современных тенденций развития общества особый интерес вызывает искусственный интеллект, который можно рассматривать, с одной стороны, и как инструмент для создания объектов дизайнерского творчества, а, с другой, и как субъект права в отношении этих объектов.

В настоящее время нормативное регулирование в отношении искусственного интеллекта только начинает развиваться и набирать обороты. Во многих странах мира о нем говорят с опаской и завышенными ожиданиями, а в юриспруденции происходят дебаты на тему того, как именно рассматривать сам искусственный интеллект. Он является обособленной новой формой субъектов, не имеющих человеческого начала, а лишь особый, позволяющий выделить их в отдельную категорию тип деятельности на грани с разумностью, или новым инструментом в руках человека, и, следовательно, не более чем новым объектом среди прочих результатов интеллектуальной деятельности. Однако потенциально способного при этом производить в какой-то мере и другие результаты интеллектуальной деятельности.

Поэтому одна из ключевых проблем искусственного интеллекта в контексте определения его правового статуса – это то, что все результаты интеллектуальной деятельности созданы искусственным интеллектом, который сам по себе также является результатом интеллектуальной деятельности и, следовательно, не обладает правосубъектностью, закрепленной международным законодательством.

На столь раннем этапе развития высоких технологий, несмотря на всю их комплексность, и во многом из-за динамики развития данного направления, члены-эксперты Изборского клуба В.С. Овчинский и Е.С. Ларина предлагают обеспечивать искусственный интеллект не только юридическими нормами, которые будут закреплены изначально в нормативных актах, но и схемами саморегулирования на уровне предпринимателей [31, с. 153].

Соглашаясь с мнением экспертов о том, что право на фоне современных новшеств выступает особенно консервативным и в какой-то степени даже сдерживающим фактором для технического прогресса современного общества, можно сделать вывод, что потребность в саморегулировании объективно выражается в большей осведомленности о возможностях и потребностях разработчиков и пользователей искусственного интеллекта. В пример можно привести кодекс поведения разработчиков алгоритмов, такие как 23 принципа Асилomarской конференции 2017 года, корпоративные правила и протоколы, обеспечивающие потребности субъектов относительно искусственного интеллекта. Можно считать допустимым режим саморегуляции, пока искусственный интеллект находится в разработке, наряду с юридическим регулированием в отношении уже готового и применяемого в практической среде искусственного интеллекта при проверке со стороны государственных органов и оценке его эффективности.

Сравнивая американский и китайский подход к аналогичному спектру вопросов, что возникают в России и Европе относительно искусственного интеллекта, можно прийти к выводу, что совместное регулирование и контроль без перегибов в сторону бизнес-сообщества или государства позволят адаптировать право к потребностям общества и обеспечить защиту общества от возможных угроз со стороны искусственного интеллекта или недобросовестных разработчиков. Интересную концепцию внедрения закона в сам код искусственного интеллекта эксперты предлагают на фоне рассмотрения плюсов и минусов ручного, профессионального анализа искусственного интеллекта. Базовые принципы права и потребности государства в обеспечении прав и свобод своих граждан переводятся в определенные требования к алгоритмам искусственного интеллекта. Алгоритмическое регулирование можно рассматривать как наиболее перспективный вид регулирования для высоких технологий, однако, и в этом случае невозможно исключать вмешательство человека и изменяющуюся

инфраструктуру общества, которая может потребовать перемен в отношении даже самих базовых законов сегодняшнего дня.

Остается до сих пор открытым вопрос о том, как воспринимать искусственный интеллект с позиции законодателя. Данная проблема базируется на неоднозначных аспектах искусственного интеллекта, воспринимаемого с одной стороны как технического объекта, напрямую зависящего от людей (разработчика или потребителя), с другой – нового вида субъекта, обладающего элементарной автономией и разумностью.

Согласно исследованиям И.В. Понкина и А.И. Редькиной, искусственный интеллект может действовать самостоятельно и несамостоятельно, в силу чего объекты, создаваемые искусственным интеллектом, можно поделить на те, которые созданы под прямым контролем человека или независимо от него. В ходе изучения имеющихся позиций за рубежом, рассматриваются возможности изъятия объектов, созданных искусственным интеллектом, из ограничений в рамках исключительных прав и мгновенного перехода в общественное достояние по факту создания объекта [202]. Кроме того, предлагается рассматривать правообладателем сам искусственный интеллект или создателя искусственного интеллекта в лице программиста или команды программистов, а также есть концепция, по которой сам владелец системы искусственного интеллекта будет правообладателем над результатами работы искусственного интеллекта или патентообладателем изобретения, на основе которого был создан искусственный интеллект.

По мнению зарубежных правоведов, в связи с разительными отличиями от всех процессов, связанных с определением авторства в отношении искусственного интеллекта, применение норм авторского и патентного права на произведения, созданные искусственным интеллектом не имеет под собой правовых оснований. Однако, И.В. Понкин и А.И. Редькина считают, что защита произведений, созданных искусственным интеллектом, стимулирует творчество и инновационную деятельность тех лиц, которые

создают искусственные системы и новые программы, способные производить результаты интеллектуальной деятельности.

В случае, когда искусственный интеллект рассматривается исключительно как объект и средство создания других результатов интеллектуальной деятельности, то правовое регулирование можно ограничить исключительно техническими нормативными актами, правилами для изобретений, изделий со сложными устройствами и т.д. Такую позицию выражает Ю.С. Шпинев [207, с. 233], ссылаясь на то, что пока что искусственный интеллект не обладает такими качествами как сознание и воля. Также Ю.С. Шпинев утверждает, что решение вопроса правосубъектности искусственного интеллекта на национальном уровне недостаточно в силу транснационального распространения искусственного интеллекта. Предполагается наиболее эффективным разработать международные стандарты и нормы права, которые бы позволили обеспечить единообразный статус искусственного интеллекта во всех странах мира, где возможно его создание и использование. Если же искусственный интеллект обладает разумностью, в таком случае к нему, как и к человеку, применимы определенные нормы ответственности как к живому организму с ограниченной долей правоспособности.

В.С. Овчинский и Е.С. Ларина предполагают, что в будущем искусственный интеллект будет рассматриваться скорее как услуга, нежели объект, и в таком случае возникает вопрос о том, какую именно ответственность будет к нему применяться – контрактная или деликтная.

Отмечается, что юристы постепенно отказываются приравнивать искусственный интеллект к сложным устройствам и предлагают в основном два пути решения вопроса о том, как относиться к искусственному интеллекту с позиции права – в первом случае предлагается рассматривать искусственный интеллект как животное, что логично в тех случаях, когда оно обладает своего рода автономией от человека, его создавшего. Ссылаясь на проведенные исследования и сравнения специалистов, В.С. Овчинский и Е.С. Ларина пишут

о том, что наиболее эффективное законодательство в силу специфики флоры и фауны, имеющейся на территории Соединенных Штатов Америки, имеет американское законодательство, содержащее нормы ответственности для владельцев диких животных, содержащихся частными лицами в неволе.

Второй подход рассмотрения искусственного интеллекта в праве основывается на предложениях экспертов к применению и адаптации норм древнего римского права к рабам. В данном случае искусственный интеллект полностью подчинен тому, кто имеет на него права как *dominus*, и за все действия своего «раба» отвечает именно человек, равно как ему же полагаются в таком случае и те достижения искусственного интеллекта и результаты его работы.

Есть и третий подход, по которому, однако, не совсем понятна роль человека во взаимоотношениях с искусственным интеллектом как субъектом – в американском праве предлагается предоставлять автономным искусственным сетям статус наемного работника и образовывать с ним соответствующее юридическое лицо, в котором опять же ответственность будет нести само юридическое лицо, а не искусственный интеллект, а права и прочие преимущества получать скорее человек, состоящий в этом лице вместе с искусственным интеллектом. Предполагается так же, что со временем искусственный интеллект сможет стать полноправным партнером в таком юридическом лице в силу того, что сможет сам себя обеспечивать нужными программами для своего самосовершенствования и развития, что позволит даже говорить о юридическом лице без участия человека в целом.

В этой связи особенно важен первый в мире Закон об автоматизированных электрических транспортных средствах, принятый в Великобритании в 2018 году, который отличается открытыми для интерпретации и дополнений возможностями своего расширения, в том числе и действия на другие искусственные интеллекты, уже не связанные с автомобилями.

В ходе многоаспектного исследования, проведенного специалистами в области интеллектуального права и экономической деятельности была выявлена прямая зависимость правового регулирования искусственного интеллекта от уровня его автономности, и до тех пор, пока участие человека в деятельности искусственного интеллекта остается преобладающим, субъектом правоотношений он быть не может [49, с. 240].

Для более глубокого изучения вопроса необходимо исследовать явление искусственного интеллекта, как и непосредственные объекты дизайнерского творчества, с позиции практиков, непосредственно ими занимающихся, для определения правового статуса искусственного интеллекта как возможного нового субъекта в рамках интеллектуальных прав. Специалисты в области искусственного интеллекта утверждают о том, что в настоящее время, в силу определенных завышенных, как и несколько лет назад ожиданий, искусственный интеллект благодаря индустрии развлечений, где он преподносится в литературе, фильмах и компьютерных играх, наделяется человеческими качествами, которые ему не присущи. В частности, люди, обладая интеллектом, видят его и в симулировании некоторых процессов, которые производит искусственный интеллект, однако, сам человеческий интеллект пока еще машинами недостижим.

Общепризнанно, что интеллект выражается в обучении, рассуждении, понимании, понятии правды, учете взаимоотношений, учете смысла, отделении факта от веры. Возможности компьютера в отношении этих процессов строго ограничены теми данными, которые ему условно «скармливают», то есть, компьютер не способен к человеческому, во многом психоэмоциональному пониманию, и оперирует данными, используя математические алгоритмы.

Рассматривая виды интеллекта, эксперты в области искусственного интеллекта утверждают, что он не имеет творческой составляющей, поскольку искусственный интеллект может моделировать, комбинировать, находить паттерны, создавая новое из уже имеющегося, но при этом искусственный

интеллект не обладает сознанием, а тем более самосознанием относительно процесса и результата своей деятельности, взаимоотношения с этим новым творчеством. Объясняется это тем, что творческий интеллект требует внутриличностного интеллекта, то есть взгляда внутрь себя, в свой внутренний мир, которым машины не обладают. У них нет нужд, желаний, интересов или потребности в самовыражении, поскольку машина работает лишь с цифрами, алгоритмами и не осознает того, что делает. В конечном счете, эксперты утверждают, что искусственный интеллект - это только симуляция человеческого мышления, имитирующая человека доступными ему средствами и способами, запрограммированными изначально самим человеком. Искусственный интеллект не обладает органами чувств, потому невозможно проводить тождественность между комбинированием и интуитивным поиском, присущим человеку. Самосознание у машины – выдумка фантастов, поскольку в настоящее время нет нужных технологий для воплощения такой разумной машины в жизни. Произошло такое общее заблуждение из-за развития технологий глубокого обучения, которое стремится подражать человеческому мозгу. Основана эта технология на огромных базах данных, которыми оперируют такие гиганты индустрии высоких технологий как Google или Amazon в своих корпоративных целях.

Согласно статистике, ежедневный объем данных, на основе которых искусственный интеллект может обучаться, составляет 2,5 квинтильона байтов, в основном неструктурированных данных (изображений, видео и музыки) содержание которых, в основном, это человеческие эмоции, взаимоотношения и события [34, с. 47]. Благодаря технологии глубокого обучения эти данные превратились из объектов изучения в ресурс формирования и развития алгоритмов искусственного интеллекта, уже способного различать за счет огромного потока данных нюансы человеческого эмоционального восприятия. Тем не менее, никакая информация в сети Интернет не появляется сама по себе, поэтому все эти огромные данные - это введенные пользователями сети сведения, которыми машина может

оперировать, бездумно и безэмоционально, поскольку алгоритм представляет собой последовательность операций по нахождению решения поставленной задачи за какое-то условное время, но это не творческое мышление.

Тем не менее, нейронные сети выходят постепенно на тот уровень, когда необходимо погружение в основы искусственного интеллекта и в техническую сторону вопроса для понимания сути возникающего явления – может ли искусственный интеллект дойти до той стадии, когда у него появится творческое мышление?

На сегодняшний день известны так называемые Сверточные нейронные сети (далее – CNN), которые помогают найти края образов на предоставляемом им изображении и анализировать это изображение согласно изменению форм этих краев. Эта способность позволяет проводить три типа операций – классификацию образов (какой объект изображен), обнаружение образов (поиск, где какой объект находится) и сегментацию образа (разделение изображения на части согласно содержанию). CNN можно назвать «зрением» компьютера, благодаря которому он может искать различия между объектами и находить паттерны между изображениями, и в итоге модифицировать их, создавая новые на основе старых. «Языком» компьютера в следствии развития технологий стали рекуррентные сети (далее – RNN) и, что особенно важно, генеративно-состязательные сети (далее – GAN), которые представляют особый интерес в рамках данного исследования.

Генеративно-состязательные сети являются видом технологии глубокого обучения, создающей наибольшую иллюзию наличия у компьютера искусственного творческого интеллекта. Наподобие ребенка, GAN-сеть позволяет компьютеру запоминать примеры и искать особые правила и концепции, заложенные в эти примеры, в совокупности с сетью дискриминатором создавая на основе изначального образа множество новых, похожих на искомый. Путем исследования ошибок, две сети могут создать фотореалистичные образы объектов, которых они никогда не получали для исходной работы - предметы одежды, интерьера, графического или

промышленного дизайна. Однако, эксперты в сфере искусственного интеллекта сами утверждают, что нельзя путать комбинацию данных, получаемых GAN-сетью с творчеством, поскольку искусственный интеллект не создает ничего принципиально нового, а использует старое, отличное от исходного изображение. У него нет воображения, имеющего глубокую духовную и эмоциональную основу. Нет способности к идеям, природа которых рассматривалась еще древнейшими философами и учеными на грани с миром божественного и эфемерного пространства, не поддающегося привычным физическим и химическим законам мира. Поэтому результат работы GAN-сети – это итог математических и логических анализов существующих объектов и образов, но никак не догадка и не идея нового образа. Компьютер не может реально мыслить, а лишь использовать в огромных масштабах задаваемые ему параметры исходного материала.

Именно из-за объемов данных возникает человеческое заблуждение о том, что нейронные сети обладают разумностью. Получая необъятные для человеческого восприятия потоки информации, нейронная сеть может удивлять человека, не обладающего такими способностями и возможностями обработки данных – простые статистические приемы, проводимые сетью с огромными ресурсами информации, создали эффект «недостижимости» в восприятии ученых и обывателей. В итоге к получаемым результатам искусственного интеллекта стали относиться двояко и возникло противоречие – можно ли считать искусственный интеллект разумным, полагаясь только на статистические данные?

Американский ученый лингвист и философ Ноам Хомский выразил мнение о том, что искусственный интеллект считается разумным исключительно априори, без объяснений, на основании статистики, и сравнил такое отношение к нему как изучению танцев пчел и моделирования движения этих насекомых вместо изучения причин, почему насекомые двигаются именно так, а не иначе. В спор с ученым вступил Питер Норвиг, директор по

исследованиям Google, назвав желание углубляться в причинно-следственные связи в работе искусственного интеллекта «мистицизмом» [28, с. 47-49].

«Машина аналитическая», как назвала ее в 1843 году английский математик Ада Лавлейс, не претендует на то, чтобы создавать что-то новое, она способна лишь на то, что будет ей предписано человеком [28, с. 51]. Но появляются новые типы машин, усовершенствованные, работающие с еще большим объемом данных, и возникает закономерный вопрос о том, может ли машина из аналитической стать эвристической? Уже сейчас в науке известны так называемые генетические алгоритмы, которые способны имитировать естественный отбор. Генами выступают базовые данные, исходные параметры для работы, материал для нового объекта, представляющий собой другие объекты, уже готовые и привычные. Процесс работы алгоритма начинается со случайного сопоставления этих генов для получения нового объекта, каждый из которых может уже обладать каким-то собственным дизайном. Как и в селекции, алгоритм предоставляет итог в виде отбора лучших проектов «мутации» исходных генов.

Благодаря таким алгоритмам возникло понятие генеративного дизайна – технологии проектирования любого физического продукта в формате трехмерной модели как итога работы генеративного алгоритма в основе программного обеспечения.

Впервые в отношении объектов для патентования в области дизайна эту технологию применил ученый-компьютерщик Джон Коза из Стэнфордского университета, Калифорния, в 1990-м году, когда исследователи смогли заново, не задавая нейросети готового решения, изобрести из прежних исходных данных уже созданные в 1930-х годах объекты в области электроники. Подобные эксперименты с генетическими алгоритмами постоянно проводятся на ежегодной конференции «GECCO», где периодически представляются уникальные изобретения и улучшенные полезные модели, способные к патентованию. Роберт Плоткин, юрист-патентовед из штата Массачусетс, США, прокомментировал изобретения,

показываемые на конференции как те, «о которых человек даже не додумается», поскольку машина не имеет стереотипного мышления и не ограничивается им в решении поставленных перед ней задач [28, с. 183-185]. Однако, проблема ограниченности остается и для этого типа алгоритмов, поскольку изобретатель-человек все еще должен представлять, что желает создать, чтобы нейросеть могла дать ему соответствующее решение поставленной перед ней задачи.

В качестве примера можно привести опыт, сделанный с нейросетью по установке ей задачи придумать способ, при котором игроки в регби будут меньше травмировать себя во время игр. Искусственный интеллект разбил проблематику на составляющие, проанализировал все имеющиеся огромные базы данных по теме и смог предложить дизайн особого шлема с магнитным полем, который снижал бы риск травм головы для игроков. Несмотря на то, что идею такого шлема успели запатентовать раньше на пару недель, чем исследователи, запустившие задачу для нейросети, сам факт подтверждает гипотезу о том, что изобретение было не только верным с позиции американского патентного ведомства, но и «реальным», доступным человеческому сознанию и без использования нейросети.

Такие технологии уже применяются крупными компаниями как «Nike», в частности создатели известного бренда запустили нейросеть на поиск решения конкретной проблемы – проектирования шиповок лучшего качества для спринтеров. Дизайнеры компании воспользовались программным обеспечением компании и получили новый дизайн шиповок практически с нуля, имея только базовые ресурсы – материалы, ткани и т.д. - как «гены» для анализа искусственным интеллектом [23, с. 108-109]. Впоследствии компания изготовила на 3D принтере несколько прототипов, которые испытала и пришла к выводу о наиболее лучшей за куда более короткий срок, нежели при той же работе, но без использования искусственного интеллекта.

Другим примером использования генеративных алгоритмов в дизайне является опыт компании «Autodesk», создавшей стул «Elbo». Имея спецификации того, каких параметром должен быть стул в высоту и ширину сиденья, а также какой вес выдерживать, исследователи использовали в качестве «генов» круглый стул Ханса Вегнера и стул «Lambada» [23, с. 174-176]. Искусственный интеллект начал создавать гибридные модели нового стула в огромных количествах, при этом его форма серьезно отличалась от исходных заданных «генов». Дизайнеры проанализировали итог работы нейросети и выбрали, полагаясь на свою интуицию, наиболее лучший вариант, который не только соответствовал эстетическим человеческим потребностям команды разработчиков, но и использовал меньше материала для своего создания. В «Autodesk» посчитали, что опыт был показательным и нейросеть с генеративным алгоритмом открывает беспрецедентные перспективы для проектирования новых дизайнерских объектов. Вопрос, кем в таком случае становится человек-дизайнер? По мнению представителей «Autodesk» – оператором, куратором и отчасти даже наставником для нейросети, не имеющей своего собственного самосознания и представлений об эстетике. При таком подходе искусственный интеллект может считаться «интеллектуальным агентом», благодаря которому расчеты проекта будут выполняться нейросетью, в то время как дизайнер будет больше времени тратить на эстетический и креативный взгляд на новый объект дизайнерского творчества, который создает вместе с нейросетью (используя ее и полагаясь на ее предложения по решению поставленной задачи). Человек в данном случае не теряет своей значимости, поскольку направляет, в конечном счете, развитие проекта в ту или иную сторону согласно своей интуиции, опыту, мнению и вкусу.

Программы генеративного дизайна начали применяться еще в 1973 году, когда искусственный интеллект «Aaron» начал создавать абстрактные изображения, которые до сих пор выставляются в музее современного искусства Сан-Франциско и в современной галерее Тейт в

Лондоне. Позднее в 2004 году был создан «Aikon» – робот, рисующий портреты в стиле своего создателя Патрика Трессета из Голдсмитского колледжа Лондонского университета [28, с. 226-227].

В 2006 году появляется «Painting Fool», программа, которая рисует портреты в разных стилях в зависимости от «своего настроения», чем вызвала большой резонанс как среди исследователей искусственного интеллекта, так и художников, поскольку, по словам ученых, программа начала «отнимать то самое, что делает человека человеком» [28, с. 226-227]. Разработчики заявили, что данный искусственный интеллект может рисовать, не обращаясь к исходным материалам для составления комбинированного итога, и сравнивают развитие «Painting Fool» с развитием человеческого творчества как у ребенка, считая это аналогичным творчеством, с чем, тем не менее, можно поспорить. Учитывая сам факт, что программа запоминает ранее имеющиеся у нее данные и обладает все большим числом исходников для составления комбинаций на грани с человеческим жизненным опытом, говорить о воображении у программы в полной мере еще нельзя. Тем не менее, сложность творческих работ увеличивается, и в 2010 году возникает искусственный интеллект под названием «Angelina» [28, с. 229], который создает не просто рисунки и портреты, а уже симуляции трехмерных объектов в рамках игр, которые искусственный интеллект сам разрабатывает. По словам разработчика система сама находит и подбирает элементы дизайна для игр, которые сама же и создает.

В связи с появлением таких сложных технологий возникает вопрос о том, насколько творчество можно считать механическим процессом комбинирования ранее накопленных образов в памяти. Важно ли, цифровая ли это память или заложенная в нейронные связи головного мозга живого организма? Можно ли считать творчество машин приравненным к творчеству человека и в таком случае распространять на них права и обязанности субъектов, занимающихся интеллектуальной деятельностью?

С позиции исследователей в области нейробиологии ответ на этот вопрос может показаться неоднозначным, поскольку ученые утверждают, что сознание может оказаться не самым важным фактором для творческой деятельности, и существует два типа творчества, сознательное и бессознательное. Они апеллируют к тому, что творчество – это открытие чего-то нового, не связанное с духовным миром и мистицизмом. Было высказано мнение, что люди переоценивают себя и принижает творчество программ, а само сравнение неуместно, и творчество машин не может сравниваться с человеческим как нечто менее творческое лишь из-за того, кто именно им занимается.

С позиции права на данный вопрос отвечают иначе П.М. Морхат и Е.П. Сесицкий в своих диссертационных исследованиях на тему правового статуса искусственного интеллекта. Е.П. Сесицкий утверждает, что с позиции российского законодательства, искусственный интеллект не может являться автором, поскольку не подходит под критерии физического лица, творческим трудом которого создан результат интеллектуальной деятельности, равно как и люди, которые опосредованно имеют отношение к самому искусственному интеллекту, поскольку нет прямой связи между ними как создателями искусственного интеллекта и итоговым результатом, созданным машиной без их непосредственного участия. В данном случае возникает интересная аналогия с действующим законодательством, когда автором произведения не является лицо, обеспечившее техническую помощь при создании результата интеллектуальной деятельности, где в отношении искусственного интеллекта таким лицом будет человек или группа людей, его создавших. Е.П. Сесицкий предлагает обозначать объекты, созданные искусственным интеллектом как «приравненным к охраняемым результатам интеллектуальной деятельности» и отсечь в их отношении положения о личных неимущественных правах, а исключительное право на произведение, созданное машиной, рассматривать как изначально принадлежащее создателям искусственного интеллекта либо ее арендатору [119].

П.М. Морхат в своей работе выделяет несколько концепций возможного правового регулирования интеллектуальной собственности, созданной машинами [115].

Первым предлагается машиноцентрический концепт, в рамках которого искусственный интеллект считается автором произведения и имеет все сопутствующие автору права.

Вторым предлагается концепт гибридного авторства, где машина рассматривается соавтором человека, создавшим саму машину.

Третьим предлагается концепт служебного произведения, когда искусственный интеллект рассматривается как наемный работник.

Четвертая концепция – антропоцентрическая, где искусственный интеллект – один из инструментов для создания результата интеллектуальной деятельности.

Пятая концепция нулевого авторства отвергает наличие авторства у машины в принципе.

Шестая контаминационная концепция является гибридом выше перечисленных.

В работе П.М. Морхата рассматриваются сопутствующие правовые режимы, где предлагаются возможные ситуации от наделения искусственного интеллекта всеми правами автора и соответствующей деликтоспособностью до отрицания авторских прав в целом и рассмотрения итогов труда искусственного интеллекта сразу как общественного достояния.

По итогу этого анализа текущей ситуации сделан вывод, что на основании всех имеющихся на данный момент фактов говорить о самостоятельности искусственного интеллекта невозможно. Самообучающиеся нейронные сети – значительное достижение технологического прогресса и в перспективе, при наличии новых технологий и знаний, искусственный интеллект наверняка сможет заниматься саморазвитием уже без помощи людей, но на данном этапе времени может

рассматриваться только как инструмент для создания объектов дизайнерского творчества.

Точкой отсчета для изменения данной позиции относительно искусственного интеллекта будет тот день, когда искусственный интеллект пройдет не простой и отчасти уже устаревший Тест Тьюринга, широко популяризированный в современных фильмах и художественных произведениях литературы, а другой тест, в основу которого заложено как раз творчество как эталон человеческого интеллекта.

Марк Ридл, ученый из Технологического университета штата Джорджия в Атланте утверждает, и его команда создали «Тест Лавлейс 2.0» [28, с. 223], в котором эксперт-человек дает искусственному интеллекту задание создать творческий объект из двух элементов – рассказ, поэму или картину с учетом наличия именно двух объектов в разной степени взаимодействия друг с другом. Эксперт постепенно усложняет задачу для искусственного интеллекта до тех пор, пока машина не проваливает тест или не показывает результат, означающий наличие у него разумности. Тест может постоянно проводиться для проверки искусственного интеллекта, чтобы исследовать степень его развития, которое на данный момент еще только начинается.

В контексте данного исследования высокие технологии представляют собой не только пока что неразрешимую проблему правового регулирования, но и помощь, с развитием инфраструктуры которой будет возможно говорить не только о более практичном правовом регулировании для объектов дизайнерского творчества, но и для всех результатов интеллектуальной деятельности. Уже давно существующая технология блокчейн, представляющего собой распределенную базу данных о всех транзакциях участников системы, используется не только в отношении криптовалют, но и для создания баз данных наиболее актуальных и нуждающихся в правовой защите областей, включая интеллектуальное право. Одним из ярких достижений в этой области является платформа IPChain – система учета и

хранения информации по обороту объектов интеллектуальной собственности на основе распределенного реестра данных. Суть работы данной системы в надежности хранения информации, невозможности изменить данные в уже закрытых блоках информации с течением времени и доступность всем участникам цепи. IPChain облегчает поиск и проверку данных, позволяет участникам цепи отслеживать судьбу объекта от его создания, заключать по нему сделки и ориентироваться в текущем правовом положении этого объекта в деталях, которые заносятся в достоверную базу данных. Разработчики этого проекта утверждают, что позволяют снизить риски для взаимодействия с теми или иными объектами интеллектуальной собственности, поскольку в IPChain все прозрачно и доступно [123].

Создание и развитие IPChain является важным шагом на пути к развитию более гибкого и подробного законодательства в сфере интеллектуальной собственности, поскольку в рамках IPChain возможно классифицировать объекты по их действительной сути – в том числе выделить в отдельную категорию объекты дизайнерского творчества.

Тем не менее, приводя в пример трехмерную модель венецианской вазы эпохи Возрождения, создатели IPChain не подменяют своей системой необходимость проведения государственной регистрации объекта в Роспатенте. Лишь после получения патента на промышленный образец создатель данного объекта дизайнерского творчества может вносить в IPChain данные о текущем правовом статусе, который будет подтверждаться в системе для всех желающих ознакомиться с этим объектом и приобрести на него права для использования.

Стоит отметить, что в настоящее время технология блокчейн в области интеллектуальной собственности выходит на совершенно новый государственный уровень регулирования. По указу Президента Российской Федерации от 28 июня 2021 года № 378 было создано специализированное учреждение – общественно-государственная организация «Российский центр оборота прав на результаты творческой деятельности» [143]. Указ Президента

был реализован Постановлением Правительства Российской Федерации от 29.09.2021 № 1644 «Об общероссийской общественно-государственной организации «Российский центр оборота прав на результаты творческой деятельности» (РЦИС), в задачи которого входит обеспечение развития и безопасного функционирования системы блокчейн IPChain для корпоративных и публичных сервисов и платформ, которые принадлежат бизнес-сектору и компаниям с государственным участием. Изначальная цель IPChain была в формировании стандартов и инструментов взаимодействия участников рынка в области интеллектуальной собственности в виртуальном пространстве. С принятием решения перевести работу IPChain под контроль государства, можно утверждать о неопровержимой значимости данного направления в развитии подобной системной инфраструктуры для развития IT-сектора экономики нашей страны.

Одним из вариантов дальнейшего развития данной единой системы учета данных по объектам интеллектуальной собственности могло бы стать допущение в систему не только корпораций, ассоциаций и крупных предприятий, представляющих собой коммерческие и некоммерческие крупные организации, но и юридических лиц малого и среднего бизнеса, индивидуальных предпринимателей и общественных организаций без государственного участия, в рамках работы которых создаются объекты дизайнерского творчества, меньше всего защищенные правом. Такой подход позволит стимулировать желание физических лиц, занимающихся созданием объектов дизайнерского творчества, регистрировать свои права и внедрять свои работы в действующее и прозрачное правовое поле.

Вывод. Искусственный интеллект на данном этапе развития высоких технологий можно рассматривать лишь как инструмент для создания объектов дизайнерского творчества и техническое средство для деятельности, напоминающей по своей сути творческую деятельность. Это требует новых правовых решений, учитывающих нюансы работы GAN-систем.

Регулирование вопросов, связанных с искусственным интеллектом, не должно ограничиваться уровнем законодателя, оно и нуждается как в саморегуляции со стороны бизнес-сообщества, так и, в ещё большей степени, ученых технических дисциплин, использующих искусственный интеллект в коммерческих и научных целях.

Внедрение современных законодательных решений относительно алгоритмов работы искусственного интеллекта позволит минимизировать возможные случаи правонарушений и обеспечит произведения, созданные искусственным интеллектом, большей способностью к правовому регулированию в рамках уже имеющихся норм права.

Наиболее подходящим подходом к правовой классификации статуса искусственного интеллекта нам представляется подход американского законодателя, который приравнивает искусственный интеллект к диким животным, содержание и ответственность за которых возложена на человека-владельца.

Генеративный дизайн на основе работы GAN-систем, при всем возможном разнообразии итоговых объектов дизайнерского творчества, сводится к использованию заложенных в базу данных для искусственного интеллекта материалов. При этом генерируется комбинационное решение на основании запросов человека и с учетом его потребностей, чем уже пользуются крупные компании и владельцы крупных брендов модной, спортивной одежды и экипировки. Таким образом, есть основания считать, что искусственный интеллект не является самостоятельным субъектом деятельности и с позиции права не может стать лицом-автором, создающим объект дизайнерского творчества.

Иной вид высоких технологий – распределенный реестр или блокчейн можно рассматривать как один из способов адаптации современного общества к правовым реалиям в дизайн-индустрии. С нашей точки зрения с помощью блокчейн можно стимулировать законодательно закрепленные методы и шаги по правовой защите результатов интеллектуальной деятельности, поскольку

данная система не умаляет значимость государственной регистрации интеллектуальных прав, и при расширении самой базы данных будет способствовать правовому регулированию результатов интеллектуальной деятельности, как крупного, так и малого бизнеса.

В рамках уже созданной системы IPChain возможно классифицировать объекты по их действительной сути и обособить объекты дизайнерского творчества в отдельную категорию.

2.3 Интеллектуальные права на объекты дизайнерского творчества в контексте соблюдения баланса прав правообладателей и пользователей

В российском и зарубежном законодательстве концепция исключительных прав на результаты интеллектуальной деятельности основана на международных конвенциях и общепринятых позициях, единых для многих правовых систем мира, в которых интеллектуальное право приобретает все большее значение. Одним из серьезных недостатков текущего российского законодательства специалисты считают очень широкую трактовку охраноспособных произведений в рамках авторского права, из-за чего исключительные права на произведения возникают у любого произведения, созданного даже без намерения создать охраноспособный объект, в то время как у объектов патентного права представлен целый ряд критериев, которым объект должен отвечать, прежде чем стать патентоспособным. Отдельным пунктом также стоит возможность самостоятельно защищать свои права, но без определения, что такое дизайн с позиции законодателя, осуществлять эту защиту удастся нечасто и не всем субъектам, имеющим отношение к объектам дизайна. В особо невыгодном положении оказываются физические лица, индивидуальные предприниматели и фрилансеры, которые вынуждены самостоятельно представлять свои интересы в случае правонарушений – существует статистика, по которой

зафиксированы отказы в удовлетворении исков по основанию недостаточности доказательств самостоятельной разработки дизайна у истца, которым выступает сам дизайнер или сотрудники маленького предприятия, занимающегося дизайнерской деятельностью [16, с. 90].

Для защиты своих работ, авторы и патентообладатели могут использовать несколько способов защиты – в частности, если были нарушены исключительные права на произведение, то защита может быть обеспечена в силу нарушений исключительного права по ст. 1251 и 1301 Гражданского кодекса Российской Федерации, если же речь будет идти об объектах, защищенных патентным правом, то в таком случае защита предоставляется согласно ст. 1358 Гражданского кодекса Российской Федерации. В соответствии с п. 74 положений Постановления Пленума Верховного Суда Российской Федерации от 23 апреля 2019 г. № 10 «О применении части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации», к объекту могут применяться как авторские, так и патентные права и соответствующие положения о защите авторских и патентных прав, если, например, нарушены исключительные авторские права в отношении объекта патентования или зарегистрированного товарного знака [103].

Передача исключительных прав другим лицам и использование исключительных прав должны осуществляться строго в рамках заключенных договоров, которых в законодательстве утверждено несколько видов:

- договор об отчуждении исключительного права;
- договор авторского заказа;
- лицензионный договор двух видов:
 - 1) простая (неисключительная) лицензия;
 - 2) исключительная лицензия.

При этом существуют сублицензионные договоры, открытые лицензии, и особые издательские лицензионные договора.

Помимо договоров, указанных в части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации, передача исключительных прав возможна по

договору коммерческой концессии (ст. 1027 части второй Гражданского кодекса Российской Федерации).

Однако, договорные отношения вокруг объектов дизайнерского творчества неоднородны и неоднозначны, поскольку в рамках процессов их создания, распространения, тиражирования, использования и т.д. участвует много вторых лиц от физических до юридических, органов власти, в результате чего исключительные права на объекты дизайнерского творчества становятся особенно уязвимыми перед несовершенством законодательства в этой области.

Уже известные законодателю формы взаимодействия дизайнеров в виде договорных правоотношений могут быть обусловлены созданием произведений и промышленных образцов по заказу и в рамках служебных правоотношений, но взаимосвязь норм права, говорящих якобы об одних и тех же произведениях, ставит под вопрос суть самих отношений вокруг объектов дизайнерского творчества. В частности, была выявлена опасная формулировка произведений, созданных по заказу согласно ст. 1296 Гражданского кодекса Российской Федерации, которая по структуре положений части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации соотносится со ст. 1288 Гражданского кодекса Российской Федерации о договоре авторского заказа.

Согласно ст. 1257 Гражданского кодекса Российской Федерации, автором произведения будет считаться то лицо, творческим трудом которого оно было создано. В случае, если произведение создано по заказу, творческий труд и то, кто им занимается, становится особенно шатким критерием, поскольку встает вопрос, кто именно занимается творческим трудом в рамках таких договорных отношений. Договор не может быть действительным без предмета договора, но когда создаются объекты интеллектуального права (в частности произведение), предмет осложнен творческим характером его создания, без которого предмета в таких договорах нет. Законодатель установил, что исключительное право принадлежит заказчику, если был заключен договор, предметом которого было создание произведения (если

договором между подрядчиком (исполнителем) и заказчиком не предусмотрено иное). Если формирование предмета договора зависит только от заказчика, как субъекта, желающего получить конкретный заказ по итогу работ, в творческой сфере на него ложится обязанность продумать весь предмет договора с его творческими характеристиками - содержание, форму, охраняемые и неохраняемые законом элементы, что по сути означает творческую работу, которую лишь воплощает в жизнь как технический посредник дизайнер, обладающими исключительно техническими возможностями реализовать творческое видение заказчика. Если происходит согласование предмета договора обоюдного характера, то в таком случае заказчик и дизайнер являются соавторами, что накладывает еще больше правовых проблем с исключительными и личными-неимущественными правами над создаваемым объектом дизайнерского творчества. Ситуации, в которой договор заказа будет продуман и реализован только дизайнером в теории еще менее вероятен и роль заказчика сводится к некой версии меценатства в бизнесе. Как отмечают исследователи, авторским заказом опосредуются отношения складывающиеся по поводу создания произведения, а не по непосредственному созданию произведения [16, с. 41]. В договоре авторского заказа по ст. 1288 Гражданского кодекса Российской Федерации не требуется четкого предмета договора в плане всех желаемых заказчиком характеристик, в нем задается общее направление деятельности, пожелания и условия, что позволяет дизайнеру оставаться единственным автором и создавать объект своим действительно творческим трудом.

Аналогично ст. 1372 Гражданского кодекса Российской Федерации «Промышленный образец, созданный по заказу», касающаяся подавляющего большинства объектов дизайнерского творчества, предполагает, что заказчик должен определить итог работы по договору заказа на промышленный образец. Но в данном случае ситуация осложняется третьим лицом в виде органов власти, в частности речь идет о Роспатенте, единственном органе государственной власти и в отношениях объектов дизайнерского творчества

имеющего законное право определять, является ли объект патентоспособным или нет, на основании чего ведомство выдает соответствующий документ правообладателю. Заказчик не может определить сам критерии патентоспособности для определения предмета договора, чтобы норма статьи «Промышленный образец, созданный по заказу» была реализована в той мере, в которой ее задумывал законодатель. В той же мере, как и в вопросе авторского заказа на произведение, непонятен статус заказчика в отношении такого промышленного образца – сумев составить предмет договора в виде концепции всех критериев для соблюдения норм о патентоспособности, он становится не только автором, но и правообладателем, сразу минуя дизайнера промышленного образца как технического посредника, либо участники договора рассматриваются как соавторы.

По договору заказа на промышленный образец, если судить о реальной дизайнерской практике с позиции практиков и правоведов в сфере права на модные изделия как А.А. Гейнеман и Е.С. Гринь [16], заказчик может лишь в общем формировать свое видение итогового результата, обуславливая работу дизайнера обязанностью соблюдения требования патентного ведомства об условиях патентоспособности.

Ответственность по такому договору, тем не менее, тоже представляет собой сложность, поскольку только патентное ведомство может утвердить, соблюдены ли условия патентоспособности, следовательно, оценка результата работ по договору находится вне зоны компетенции заказчика, не имеющего права судить о выполнении работы.

Тем не менее, исходя из характера самого договора, можно сделать вывод о том, что заключение договора на создание промышленного образца требуется в том случае, когда заказчик имеет целью получить патент на создаваемый объект дизайнерского творчества, следовательно, сам договор не может исключать из себя условие о соответствии критериям патентоспособности, представленным в Гражданском кодексе Российской Федерации.

Фактическая ответственность за соблюдение условий патентоспособности создаваемого объекта дизайнерского творчества возникает у исполнителя заказа, которым является дизайнер или дизайнерская компания. Учитывая характер творческой работы, а также то, что зачастую заказчиками по таким договорам являются юридические лица, обладающие большими правовыми и финансовыми ресурсами для самостоятельной оценки работы по заказу, необходимо уточнить положения ст. 1372 Гражданского кодекса Российской Федерации в части рисков, которые возникают в том случае, если патентное ведомство отказывает в выдаче патента на созданный по договору объект дизайнерского творчества. Такой риск несет сам заказчик с момента подписания акта приема-передачи созданного объекта дизайнерского творчества, что означает, что заказчик осознает возможность неполучения патента в силу действий третьих лиц (патентного ведомства) и не имеет к подрядчику претензий в части выполнения договора.

Еще более сложная ситуация возникает в случаях, когда произведения создаются в рамках трудовых отношений между дизайнером и работодателем. Трудовой кодекс Российской Федерации строго ограничивает трудовую функцию работника как работу «по должности в соответствии со штатным расписанием, в рамках профессии работника, по его специальности и с указанием квалификации, а также подразумевается конкретный вид поручаемой работнику работы».

О служебных произведениях и служебных промышленных образцах, полезных моделях и изобретениях в Гражданском кодексе Российской Федерации утверждены нормы в ст. 1295 и 1370. Можно уверенно согласиться с утверждением Э.П. Гаврилова о том, что риск непатентоспособности несет приобретатель права на получение патента, а также с тем, что существует разница между созданием объектов «в пределах» трудовых обязанностей и «в связи с выполнением» трудовых обязанностей [184]. Существенная разница двух этих норм заключается в том, что в первом случае создание произведения в рамках авторского права рассматривается как равноценная иным трудовым

обязанностям творческая деятельность, которой обучаются по профессии в дизайнерских вузах, колледжах и школах. Нивелировать значение дизайнерского образования в данном случае невозможно, если предполагается усиление правового статуса дизайнеров и создаваемых ими объектов дизайнерского творчества. Однако не каждое произведение в контексте текущих норм авторского права является дизайнерским, поэтому и уточнения о работе дизайнеров нуждаются в своей собственной нормативной подаче во избежание путаницы, которая возникает при рассмотрении нормы ст. 1295 Гражданского кодекса Российской Федерации. Согласно ст. 1370 Гражданского кодекса Российской Федерации служебные объекты патентования создаются в связи с выполнением трудовых функций, что означает, что поручить создание объекта патентования дизайнеру в рамках его трудовой деятельности по закону невозможно – для этого должны заключаться отдельные договоры, регулирующие именно гражданско-правовые отношения между дизайнером как исполнителем, и работодателем как заказчиком, в противном случае возникает ситуация, когда, создав служебный промышленный образец дизайнер рискует не выполнить свои трудовые обязанности, если патентное ведомство не выдаст соответствующий патент на объект дизайнерского творчества. Может ли работодатель возлагать такой уровень ответственности на своего рядового работника – вопрос дискуссионный. Для реализации такой концепции работы предполагается помощь квалифицированного юриста и в целом работу крупного предприятия, имеющего время и ресурсы на пробы и ошибки, чтобы работа все же была выполнена. Иными словами, текущее законодательство не поощряет творческий аспект работы и во многом ущемляет положение дизайнеров, не принимая во внимание выше представленные ситуации.

Интересен в рамках данного исследования институт отказа от субъективного права, который в России достаточно узко освещен лишь в рамках понятия «отказа от притязаний». В зарубежном праве отказ от субъективного права (англ. *waiver*) широко применяется в пределах модного

права на фотографии моделей. Договор имеет письменную форму и должен заверяться подписью свидетеля, которая удостоверяет документ. По такому договору фотографии становятся обеспечены обязанностью модели не пользоваться своим субъективным правом (в данном случае исключительным правом на содержание фотографии), что по сути приравнивает по итогу договора это правовое состояние к передаче исключительного права на фотографии фотографу для дальнейшего их использования по усмотрению фотографа.

В российском праве, как и в праве США и стран Евросоюза, модное право оказалось одним из наиболее быстро развивающихся направлений юриспруденции несмотря на все сложности, возникающие с неопределенностью в отношении объектов дизайнерского творчества (народного творчества, неопределенного авторства и т.д.). Судебная практика уже знает случаи, когда трансформационный аспект объекта дизайнерского творчества в рамках модного права был утвержден, а само дизайнерское творчество защищено от неправомерного распространения фотографий на новые модели одежды модных брендов. Ни ссылки на свободу слова и права потребителей, несоразмерность наказания вине проступка не смогли убедить французский суд по такому прецеденту в том, что распространение фотографий без разрешения правообладателя «исходного материала», то есть домов моды, чьи модели были сфотографированы, допустимо [16, с. 24]. С одной стороны данный прецедент показателен как пример возможного направления развития не только модного права, но и всего интеллектуального права в отношении объектов дизайнерского творчества, с другой он показателен как пример того, что решения зачастую принимаются в отношении крупных, устоявшихся компаний, брендов с огромным влиянием, где условно «маленький» дизайнер (фотограф или самостоятельно работающий кутюрье) не может конкурировать на равных.

Представляется особенно важным держаться баланса в доступности объектов дизайнерского творчества как объектов интеллектуального права для

любого потребителя и защите прав создателей на эти объекты от посягательств со стороны недобросовестных третьих лиц, которые заинтересованы в получении выгоды с организации своего рода «моста» от создателя объекта к обществу в информационном пространстве.

В анализе законодательства зарубежных стран специалистами также поднимается вопрос о концептуальной отделимости эстетических элементов изделия, которые могут существовать самостоятельно [16, с. 52], а также художественности изделия, которая трактуется либо как ручная работа над изделием вне рамок промышленного производства, либо как работа с единственной целью показа мод [16, с. 53].

Отсутствие единого правового регулирования, различные раскрытия критериев новизны, оригинальности, индивидуального характера, потребительской осведомленности, принятие дизайна как самостоятельного объекта интеллектуального права или его полное отсутствие в национальном законодательстве, использование правовых пробелов для создания контрафакта за рубежом – все это в итоге приводит к неутешительному выводу о том, насколько данный вопрос нуждается в дальнейшем исследовании и насколько, к сожалению, он выгоден даже самим дизайнерам. Явление «быстрой моды» - это экономическое явление прежде всего, обусловленное выгодой всех участников от производителей до потребителей, уже «приученных» покупать новинки моды, а также желанием не обладающих покупательской способностью лиц все же быть «в тренде» за счет покупок контрафакта, визуально подходящего под модные тенденции.

При таком положении дел говорить о никому не выгодном правовом регулировании практически невозможно, поэтому модное право является ярким показателем того, с какими преградами столкнется в будущем правовое регулирование объектов дизайна в целом. Проблемы модного права можно с уверенностью перенести и на сферу графического, средового дизайна, веб-дизайна и других отраслей дизайн-индустрии, где уже используются 3D-технологии и всюду развивается цифровизация распространения работ.

Тем не менее, если рассматривать экономический аспект в ключе разработки действенного правового регулирования в сфере дизайна, огромную роль начинает играть гудвилл. Рассматривая данный вопрос в рамках диссертационного исследования, нами был проведен анализ взаимосвязи между понятиями «бренд», «гудвилл» и «деловая репутация» - в контексте современного российского законодательства используется лишь последний термин, однако, мировая практика большее широкая. Так в США было дано определение бренда [191], в котором прямо указаны объекты дизайнерского творчества как составляющие бренд элементы. Методы популяризации бренда непосредственно связаны с дизайнерской деятельностью, поскольку именно в рамках дизайнерского креатива есть возможность как с нуля разработать бренд, так и распространять информацию о нем наиболее актуальными средствами – за счет нанесения брендовых знаков и символов на одежду, канцелярию и сумки, в рекламных кампаниях (мультимедия объектах как видео-роликах, на вебсайте и т.д.) Именно за счет возможностей дизайна бренд обретает материальную форму, становится узнаваемым и может физически распространяться на материальных носителях самой идеи этого бренда, которая есть самая главная ценность успешного предприятия. Влияние бренда на умы потребителей позволяет сформировать деловую репутацию компании, которая открывает новые горизонты в построении своего бизнеса с другими предприятиями, контрактные и деловые отношения на рынке и с государственными органами, а также с потребителями за счет укрепления их веры в качество и нередко личную добропорядочность владельцев бренда.

В дополнение к непосредственным экономическим выгодам, дизайн выраженный как бренд, позволяет компаниям укрепить свое положение в общественном мнении, поскольку многоформатный, популярный бренд становится залогом их успеха и конкурентным преимуществом перед другими компаниями, которые будут казаться на фоне известного бренда менее надежными.

Таким образом от интеллектуальной собственности в виде объектов дизайна зависит экономическая стабильность предприятия и долгосрочность его позитивной деловой репутации, что можно проследить по финансовым документам зарубежных компаний, считающим свой гудвилл. Особую роль такой нематериальный актив как гудвилл приобретает в случае продажи предприятия. Разработаны формулы для вычисления гудвилла, которые учитывают цену покупки компании, справедливую стоимость активов и обязательств предприятия. Высчитываемый таким образом гудвилл актуален лишь на определенный законодателем промежуток времени, до момента, когда отчетность о гудвилле подается снова – в частности, в США этот период занимает один год.

Такая отчетность опять же актуальна и важна для очень крупных предприятий, что по-своему является для них еще одним способом поддержки их бренда, так как эти документы отчетности находятся в открытом доступе и все могут увидеть реальный денежный оборот и за счет чего он формируется. Для правового регулирования объектов дизайнерского творчества эта отчетность представляет особую важность, поскольку на примере методов, используемых в бизнесе, можно сформировать аналогичные решения подсчета гудвилла и для малых предприятий [191], поскольку процесс формирования бренда, его укрепления и продвижения в массы одинаков как для крупного, так и малого бизнеса, и в условиях современных технологий те предприятия, которые не считают свой гудвилл и не вносят в него бренд, состоящий из объектов дизайнерского творчества, воплощающий «дух» их компании на материальных носителях и в сети Интернет, оказываются в самом не выгодном экономическом положении.

Тем не менее, законодатель предусмотрел экономические шаги для поддержания бизнеса, тем самым опосредованно подталкивая и к защите интеллектуальной собственности компании в виде ее логотипа или эмблемы. Некоторые из объектов дизайнерского творчества уже давно необходимо регистрировать как товарные знаки для защиты от недобросовестной

конкуренции, в чем видится еще один путь к адаптации современного законодательства к современным тенденциям развития дизайна. К сожалению, на практике, несмотря на все законодательные инструменты для регистрации и защиты товарных знаков от плагиата, вопрос художественности снова играет существенную роль, а современная тенденция к минимализму и простоте двояко сказывается на товарных знаках и патентах на промышленные образцы, на которые они наносятся [145]. Легко создаваемый и узнаваемый логотип одновременно модный и красивый, но в то же время легко повторяемый, с минимальным числом отличительных черт, которые могут быть сведены до характеристики «три параллельные полосы», как это сделала компания «Adidas» [144], успешно зарегистрировавшая свой стиль в нескольких тысячах так называемых «design mark» (в переводе на русский ближайшим аналогом будет товарный знак на объемное обозначение), за которые судится с компаниями не только спортивной направленности, но из любого сектора экономики. Встает закономерный вопрос с позиции бизнеса, где идеи – один из видов нематериальных инвестиций, как тогда сочетать важность идей, права на их материальное воплощение и защиту от тех лиц, которые пытаются приватизировать ради получения прибыли общедоступные идеи.

В Российском законодательстве институт исключительных прав на творческие объекты представлен в главе 70 Гражданского кодекса Российской Федерации об исключительных правах на произведения в рамках авторского права, договорах и способах защиты авторского исключительного права, а также в главе 72 Гражданского кодекса Российской Федерации о патентном праве.

В обеих главах Гражданского кодекса Российской Федерации представлены различные виды договоров для передачи исключительного права, рассматриваются вопросы судебной защиты интеллектуальных прав, вознаграждения за нарушения прав и сроки действия исключительных прав, по истечении которых объект (любой, не только творческого характера)

переходит в общественное достояние. Сроки разнятся для отдельных видов объектов, зависят от длительности жизни автора, имеют продление на несколько десятков лет после его смерти, оберегают наследие автора или разработчика изобретения, полезной модели или промышленного образца. Но в современных условиях общедоступности различной информации, повышения уровня знаний в мире в целом, наличия виртуальной среды обучения и взаимного развития с каждым годом вопрос об исключительных правах становится все более актуальным в связи с постепенным отмиранием самой концепции в условиях распространения современных технологий.

За последние двадцать лет технологии поставили гражданина и крупные фирмы на один уровень и отчасти в противоборство, что особенно характерно для творческой деятельности. С учетом сложного характера развития творческой деятельности, наличия злого умысла при плагиате и объективно возникающего вдохновения от так называемых прототипов, общий уровень знаний не только в техническом смысле, но и в обыкновенном пространственно-объективизированном, уже достиг такой точки, когда уловить границу между плагиатом и новой работой крайне затруднительно. Особенно когда оба объекта дизайнерского творчества созданы современными техническими средствами, что облегчает как создание плагиата, так и просто получение доступа к работе в сети Интернет для любого ее пользователя. Эксперты прибегают к техническому разбору элементов объекта для сопоставления идентифицирующих признаков, после же рассматривается уже аспект общего восприятия в формате того, насколько образ находится в условно общеизвестной базе данных человеческого опыта.

Юридическая позиция относительно общественного достояния становится новой парадигмой для изменения текущего законодательства в области интеллектуального права. Согласно проведенным исследованиям, конфронтация текущего законодательства и новых условий для создания объектов дизайнерского творчества связана с тем, что исключительные права ограничивают сам процесс творчества в современной культуре породившей

под влиянием Интернета новый формат - «культуру ремикса», ставящей целью обеспечение доступа и преодоления любых правовых ограничений в творческой деятельности. Это порождает ситуацию, когда «автор-идеалист» противостоит целому миру, новым тенденциям, защищая свой творческий результат как это было века назад на стадии самого зарождения современных творческих профессий. В то время как всё большее распространение получает идея перехода продуктов творческой деятельности в общественное достояние для реформатирования их в прототип, основу для новых достижений в творчестве. Утверждается даже такая позиция, что произведения должны создаваться именно для того, чтобы стать общественным достоянием [149].

По результатам анализа положения общественного достояния в отношении к авторскому праву, можно утверждать, что институт общественного достояния находится в подчиненном положении к институту авторского права и во многом от него зависит в негативном ключе. В общественное достояние переходят те объекты, которые утратили исключительные права на себя, а значит, правом больше не защищаются. В то же время само авторское право согласно мнению некоторых исследователей ВОИС никогда не было задумано как средство регулирования доступа к произведениям, а только к их использованию. Возникает закономерный вопрос – какой тогда доступ должен быть у произведений в общественном достоянии и кто должен его обеспечивать? Сами авторы, создавшие свои произведения, последний правообладатель, чье исключительное право уже закончилось, или государство, обеспечивающее это общественное достояние как культурную ценность?

Ценность самого общественного достояния в отношении объектов дизайнерского творчества обозначается следующими позициями:

- наличие общедоступных прототипов для создания новых объектов;
- возможность создания конкурентоспособной имитации;
- развитие инновационного процесса;
- доступность культурного наследия;

- содействие образованию.

По умолчанию, все объекты, перешедшие в общественное достояние, автоматически могут стать прототипами для создания новых, поскольку они становятся частью метафорического поля зрителя, а также частью его личного жизненного опыта. Уже сам опыт может быть воспроизведен в какой-то объективной форме в новом ключе с наложением автором собственного внутреннего мира на результат.

При этом нельзя забывать о том, что и творческая деятельность направлена на получение прибыли. Создание объектов, уже имеющих резонанс в сознании людей за счет наличия прототипа в общественном достоянии, облегчает продвижение объекта на рынке, так как у потребителя нет отторжения новшества - на подсознательном уровне новый объект таковым не воспринимается. Этим зачастую пользуются лица, стремящиеся получить выгоду за счет общеизвестных мотивов в литературе, живописи, дизайне одежды или графическом дизайне, когда используются общедоступные, но, тем не менее, именно культурные фольклорные ценности целых народов или малых народностей.

Самый важный шаг в защите фольклора был сделан в 1982 году, когда эксперты ВОИС и ЮНЕСКО (от англ. UNESCO – специализированное учреждение Организации Объединённых Наций по вопросам образования, науки и культуры, включающая достопримечательности в список Всемирного наследия) разработали типовые положения ВОИС-ЮНЕСКО, в которых был использован термин «традиционные выражения культуры» [85], описывающий те выражения народного творчества, которые нуждаются в охране от действий, наносящих ущерб, включая незаконное использование.

Традиционные выражения культуры – это живое творчество, передающееся из поколения в поколение и отвечающие как непосредственным традиционным устоям, так и современным потребностям. Эти объекты дизайнерского творчества могут выражаться в различных формах – игрушках, одежде, сувенирах, открытках, принтах на майки, изделиям из стекла и дерева,

украшениях, мебели и даже определенных шрифтах. Традиция, по мнению исследователей, не просто воспроизведение старого, но и создание чего-то нового, но с характерными для определенной культуры стилистическими элементами, что ставит традиционные выражения культуры на шаткую границу между личным творчеством и общественным достоянием [183].

Именно поэтому вопрос защиты данного вида объектов, находящихся в общественном достоянии, рассматривается на государственном уровне тех стран, экономики которых напрямую зависят от туристического потока. Единого законодательства или международного регулирования в данной сфере нет, но национальное законодательство старается оберегать свое культурное наследие специальными системами охраны. В частности, принимаются законы о правах коренных народов (закон США о защите фольклора индейцев [92], закон Филиппин о правах коренных народов [93] и другие), соглашения о специализированных организациях по охране интеллектуальной собственности (Соглашение Банги о создании Африканской организации интеллектуальной собственности [88]). С 2002 года существует Тихоокеанская региональная система по охране традиционных знаний и выражений культуры, согласно которой «традиционные» владельцы имеют право давать добро или запрещать создание производных произведений в традиционном стиле, охраняемых как традиционные выражения культуры. При коммерческом использовании любой объект дизайнерского творчества становится объектом двух правообладателей – с одной стороны народности, чьи традиции использованы в объекте, с другой – автора или производителя товара, и прибыль от этой продукции между ними делится. Другой специальный режим возник в Панаме в 2000 году, в его рамках было создано ведомство по интеллектуальной собственности, которое следит за традиционными выражениями культуры и составляет их реестр по заявкам.

Аутентичность и создание изделия народом, традиции которого выражает изделие – это далеко не воспроизведение и имитация стиля, а потому

можно рассматривать вполне обоснованными претензии, которые возникают у национальных общин к тем лицам, что присваивают себе право авторства над народным творчеством. Получение прибыли должно происходить во благо той традиции, с помощью которой создатель объекта дизайнерского творчества, выбрав такую стилистику, должен проявить уважение к культуре и ее носителям.

Благодаря той же сети Интернет современное поколение таких народов может отследить и узнать о факте плагиата, но в большинстве случаев заимствования остаются на совести создателей объектов дизайнерского творчества. Нередко при этом можно говорить и о том, что плагиат создан добросовестно, как бы концептуально запутанно данное утверждение ни звучало, а общественное достояние ограничивается территорией государства, в рамках которой был создан объект дизайнерского творчества изначально. Расширение этой границы возможно лишь в пределах соседних государств, обладающих смежными границами, смежной культурой, общей историей, общим языком, наличием единого правового поля (страны ЕС), наличием единой экономической системы (страны СНГ), наличием своего сектора в Интернете (китайский сектор, американский сектор, русский сектор и т.д.). В настоящее время границы общественного достояния напрямую зависят от доступа в сеть Интернет и границами сегмента национальных пользователей. Чем дальше находятся друг от друга страны, тем слабее правовая сила концепции общественного достояния и традиционных выражений культуры, поскольку они не являются таковыми для того общества, где про них вдруг появилась информация. Степень важности такого культурного наследия в другом государстве для ее граждан будет де факто отсутствовать, в связи с чем, например, и стали плачевно известны китайские изделия, подражающие традиционным выражениям культуры европейских народностей, США или России.

Современное культурное наследие отличается не формой своего выражения, а именно идеей в него заложенной, поскольку форма перестает

иметь значение в цифровой среде и, как показали нейросети, не требуется даже человеческого творческого разума для создания некоторых творческих объектов. Естественно, на первый план выходят не требующие материальной формы идеи, а образы, которыми пользуются те же самообучающиеся нейросети.

Подтверждение данному выводу можно найти в судебной практике, в частности в Постановлении Суда по интеллектуальным правам от 18 февраля 2022 г. № С01-2388/2021 по делу № А40-240990/2020 [107], в котором остались в силе решения судов первой и апелляционной инстанции о неправомерности использования дизайна упаковки, созданной творческим трудом истцов, несмотря на отсутствие оригинальности, уникальности или новизны используемых на упаковке изображений. Суды пришли к такому выводу на основании подтверждающих исключительное право на упаковку документов, а также в силу экспертного мнения, по которому было обосновано незаконное использование элементов упаковки в дизайне ответчиков. Проанализировав данное постановление, можно с уверенностью сделать вывод о том, что ключевую роль в решениях судов играл образ, имеющийся на упаковке, заимствование которого и привело к нарушению исключительного права – определенная композиция предметов на упаковке, несмотря на их общеизвестность и простоту, тем не менее, является дизайнерским решением и образует образ товара в целом, благодаря чему он выделяется среди аналогичных товаров на продажу.

Образ – одно из тех понятий, что объединяет широкий спектр творческих профессий, этот термин знаком всем творческим личностям. Прежде всего «образ» – это основной термин художественных текстовых произведений, который уже рассматривался исследователями как итог определения стиля автора в сознании читателя [7]. Точно такой же эффект восприятия стиля и появления в сознании человека определенного творческого образа возникает и при рассмотрении объекта дизайна.

С юридической точки зрения термин «образ», широко применяемый в творческой среде, может быть обособлен и адаптирован и для использования в праве. Согласно исследованиям таких ученых, как В.О. Калятин и В.А. Хохлов, критерии для характеристики произведения в зарубежных странах выработаны больше судебной практикой, нежели непосредственным законодательством. В частности, В.О. Калятин указывает, что критерий оригинальности, используемый и в российском законодательстве, уступает во важности характеру работы, которая должна быть осуществлена непосредственно автором в «поте лица» [196]. В то же время В.А. Хохлов приводит в своей работе три признака произведения, среди которых фигурирует новизна, авторская индивидуальность и логика идей [53].

Указанные признаки являются расплывчатыми для формирования правового определения, требуемого для эффективной правовой защиты объектов дизайна. В частности, доказывание работы «в поте лица» не всегда означает создание оригинального произведения. Такая трактовка деятельности автора является скорее технической, а не юридической, не равнозначна доказыванию самостоятельности работы над объектом дизайна. Критерий новизны при практически неизбежном параллельном творчестве в бурно развивающейся среде дизайнеров, равно как и «логика идей» так же тяжело рассматривать как эффективные в отношении объектов с высоким уровнем творчества, поскольку логику творческого мышления оценивать могут лишь эксперты в области дизайна и искусства.

«Образ объекта дизайнерского творчества» определяется через наличие в нем качеств и свойств, соответствующих критериям уникальности, творчества и оригинальности, позволяет идентифицировать объект в соответствии с требованиями действующего законодательства и судебной практики.

Уникальность «образа объекта дизайнерского» творчества определяется отсутствием аналогов образа объекта с учетом его ключевых концептуальных характеристик. Установление правового критерия

уникальности «образа» позволит осуществить более эффективное правовое регулирование в отношении объектов дизайнерского творчества наиболее часто подверженных плагиату, и позволит проводить правовую оценку возможного правонарушения с учетом уже наработанных в дизайнерской среде методов и средств оценки уникальности творческого самовыражения.

Критерий творчества предлагается рассмотреть как критерий, по которому будет определено наличие или отсутствие индивидуального авторского стиля (воплощения идеи, возможное только в рамках творческой деятельности конкретного автора), присущего только автору набору свойств и навыков, а также «заточенных» под его стиль работы инструментов, в результате применения которых происходит его самовыражение и проецирование его внутреннего мира в доступную для внешнего восприятия форму.

Оригинальность образа дизайнерского творчества предлагается рассматривать как критерий, по которому устанавливается или опровергается возможность создать аналогичный объект дизайнерского творчества при параллельном творчестве [204].

Предлагается следующая формулировка правового определения термина «образ» — комбинация правовых характеристик объекта дизайнерского творчества, отражающих соответствие объекта критериям уникальности, творчества и оригинальности, которые позволяют выделить объект дизайнерского творчества из числа аналогичных объектов независимо от объективной формы выражения.

По мнению В.П. Павлова и М.А. Рожковой, любой объект интеллектуальной собственности может существовать только при наличии материального носителя [141]. В отсутствие материального носителя объект интеллектуальной собственности не существует. Думается, что с этим мнением нельзя согласиться, потому что есть примеры объектов интеллектуальной собственности, которые могут быть созданы при наличии объективной формы выражения и не подразумевающие наличие

материального носителя. В частности, пантомимы, перфомансы, мастер-классы, лекции, выступления на конференциях и др. Сам законодатель также не ставит условием авторско-правовой охраны обязательное существование материального носителя в силу ст. 1259 Гражданского кодекса Российской Федерации. Однако, полагаем, что в отношении объектов дизайнерского творчества данная позиция В.П. Павлова представляется верной. Именно наличие материального носителя позволяет выделить объекты дизайнерского творчества из числа иных объектов авторского права. Без материального носителя объект дизайнерского творчества не существует.

В виду отсутствия необходимого правового термина, суды по-разному трактуют термин «дизайн», разбирая дела о дизайн-работах, обладающих степенью смешения. Так в Деле № 3-466/2019 Московского городского суда было установлено, что дизайном сайта является его цветовая схема и расположение элементов [98]. Примечательно дело, рассмотренное Арбитражным судом Московской области № А41-85412/2018 [109], в котором суд применил термин «дизайн» для рассмотрения дела по существу, взяв его из договора между ответчиком и истцом, тем самым используя практическую, неправовую формулировку данного термина. Полагаясь на экспертное мнение, Арбитражный суд Новосибирской области принял Решение от 9 сентября 2020 г. по делу № А45-11692/2020 [110], в котором было зафиксирован термин «дизайн-проект» в отношении интерьера магазина, используемый в договоре между сторонами, а также факт отсутствия специальных норм, регулирующих требования к дизайн-проектам. Важно отметить и решение Арбитражного суда г. Москвы от 21.11.2018 по делу № А40-33912/18 [101], в котором суд дал более развернутое представление о дизайне, установив, что дизайн представляет собой идею, нестандартность деятельности, а также создает «неповторимый, узнаваемый образ», который помогает выделить продукт или производителя данного продукта из числа аналогичных.

Тем не менее, главная ценность в объекте дизайнерского творчества заключается в его творческом образе, и потому упомянутый Т.Е. Шехтер синдром «отмены тела» сказывается на формировании правового восприятия дизайна. В силу высоких технологий, по мнению Т.Е. Шехтер используемые, например, для создания веб-сайта произведения живописи не перестают выполнять своей особой функции – влиять на общество посредством созданного образа. Напротив, их функция лишь расширяется и усиливается, поскольку меняется только процесс оказания такого влияния за счет смены одной формы выражения объекта в другую, более доступную за счет цифровизации творчества. Следовательно, образ объекта дизайнерского творчества можно рассматривать как новую форму произведения.

С учетом проведенного выше исследования, предлагается следующая формулировка объекта дизайнерского творчества (далее - ОДТ) - это уникальное произведение, охраняемое при наличии творческого образа, который остается неизменным при смене объективной формы выражения.

Объекты дизайнерского творчества являются более широким понятием по отношению к другим объектам интеллектуальной собственности и включают в себя объекты авторского и патентного права, что позволяет считать их самостоятельным объектом интеллектуальной собственности.

Важно отметить, что помимо уникальности образа объекта дизайна в отношении непосредственно самих объектов дизайнерского творчества, в частности прототипов, также предлагается применение критерия уникальности, который выделял бы их как существующие в материальном мире или киберпространстве объекты из числа прочих объектов дизайна за счет их эксклюзивности и значимости для дальнейшего развития дизайн-индустрии. Уникальный объект дизайна будет обладать и наиболее уникальным творческим образом.

При этом уникальность самого объекта дизайнерского творчества не тождественна критерию оригинальности, используемому в авторском и патентном праве согласно действующей судебной практике: в отличие от

оригинальности произведения, под которой принято считать отпечаток в произведении личности автора, уникальность подразумевает совокупность свойств объекта, благодаря которым он оказывается единственным в своем роде. По сравнению с понятием оригинальности промышленного образца, уникальность не основывается на субъективном общем впечатлении потребителей, которое напрямую зависит от таких факторов как личный опыт, психологические ассоциации, метафорическое поле сознания.

Трансформационный характер объекта дизайнерского творчества заключается в возможности изменения его формы выражения через ее адаптацию под новую форму без потери концептуальной сути объекта – его образа. Трансформационный характер объекта дизайнерского творчества – ключевой критерий, по которому определяется меняется ли образ объекта дизайнерского творчества при изменении формы или нет.

Стоит уточнить, что под изменением формы объекта дизайна подразумевается не только его полное видоизменение, но и частичное, позволяющее с технической точки зрения, применяемой на основании действующих норм права, рассуждать о степени смешения двух похожих, обладающих одинаковыми идентифицирующими чертами объектов.

Данный критерий применим ко всем объектам дизайна независимо от среды их создания или распространения, в том числе в виртуальном пространстве. Виртуальное пространство позволяет реализовывать многократно увеличенное количество вариантов воплощения концепции объекта дизайнерского творчества за счет использования нереализуемых в материальном мире визуальных подвижных решений, связанных с цветом, изменением формы, пропорций и других элементов объекта, а также фона и контекста его восприятия.

В случае, если при полной или частичной трансформации объекта остается неизменным и легко воспринимается узнаваемый образ объекта дизайнерского творчества, предлагается считать, что условно новый объект есть результат плагиата, нарушающий исключительное право на изначальный

объект дизайнерского творчества. В случае же, если образ объекта после трансформации меняется и становится новым, объект можно рассматривать как самостоятельный объект дизайнерского творчества, на который возникает отдельное самостоятельное исключительное право.

Так, например, чертеж или рисунок объекта дизайнерского творчества имеет образ объекта дизайнерского творчества. В случае воплощения чертежа или рисунка в трехмерном материальном или цифровом формате, происходит трансформация объекта дизайнерского творчества по нескольким ключевым параметрам:

Во-первых, происходит трансформация формы объекта дизайнерского творчества из одной в другую.

Во-вторых, возникают альтернативные механизмы защиты объекта дизайнерского творчества.

Если чертеж или рисунок объекта дизайнерского творчества можно защитить только авторским правом, то воплощенный трехмерно или в цифровом формате объект уже может стать объектом патентного права, и в этом заключается особая уязвимость объектов дизайна – зарегистрированный в патентном ведомстве объект дизайнерского творчества с точки зрения действующего законодательства не привязан к своей предыдущей форме воплощения, не требующей государственной регистрации, и тем не менее, это один и тот же объект дизайнерского творчества. Налицо уязвимость авторов объектов дизайнерского творчества, поскольку созданные ими объекты, защищаемые авторским правом, могут быть зарегистрированы правонарушителями уже в рамках патентного права как самостоятельные объекты с соответствующей датой приоритета. Дата подачи заявки в патентное ведомство не зависит от даты создания или опубликования объекта дизайнерского творчества самим автором, что ставит авторов объектов дизайнерского творчества в невыгодное правовое и финансовое положение.

Таким образом, возможность изменения правового режима зависит от трансформации формы объекта дизайнерского творчества, поскольку объект

дизайнерского творчества, защищаемый авторским правом, потенциально может стать объектом патентования при условии соответствия критериям патентоспособности, установленным в Гражданском кодексе Российской Федерации. В случае объектов дизайнерского творчества возможность смены формы и соответственно правового режима является наиболее высокой, поскольку, например, именно объекты дизайна составляют всю нишу промышленных образцов и зачастую именно дизайнерские графические работы становятся товарными знаками.

Указанное в ст. 1292 Гражданском кодексе Российской Федерации право доступа в отношении объекта дизайнерского творчества должно учитывать тот факт, что объект может находиться как в материальном, так и виртуальном пространстве. В случае, когда речь идет о цифровой форме объекта дизайнерского творчества, право доступа на объект носит дополнительный, в том числе и технический характер – у автора объекта дизайнерского творчества должен быть виртуальный доступ к своему объекту через сайт или виртуальные платформы, иными словами, должна быть возможность производить с ним действия, допустимые в рамках исключительного права на объект, а также для проверки наличия указаний на личные неимущественные права автора объекта, такие как право на имя и право авторства.

Право следования на объект дизайнерского творчества представляет собой более сложную концепцию, нежели представленную в ст. 1293 Гражданского кодекса Российской Федерации. Особенности права следования в отношении объектов с высоким уровнем творчества рассматривались такими учеными как А.М. Семиволкова, О.В. Недоруб и др. По мнению указанных исследователей, право следования в отношении объектов интеллектуальной собственности можно отнести к особым имущественным правам в рамках интеллектуальных прав, поскольку право следования представляется имущественным правом, но с элементами личного неимущественного права [205]. Тем не менее, ученые рассматривают право

следования в контексте произведений, созданных в единственном экземпляре и передаваемых в материальном мире, без учета возможного тиражирования произведения в киберпространстве, где единственный экземпляр оригинала произведения как концепция перестает соответствовать действительности с момента обнародования произведения в сети Интернет.

Поэтому необходимо дальнейшее рассмотрение вопроса о праве следования и иных интеллектуальных правах на объекты дизайна. В случае с объектами дизайнерского творчества, под оригиналом произведения понимается первично созданная материальная форма произведения, когда речь идет о напечатанной рукописи, первичной картине, сохранившей следы взмахов кистью и мазки художника, а также других единично созданных объектах. Объекты дизайнерского творчества могут быть созданы и в исключительно цифровой среде, быть виртуальными объектами, распространяться как в сети Интернет, так и в материальном мире после их о веществления, а потому право следования должно распространяться на все копии объекта дизайнерского творчества. Данное утверждение обосновано тем, что большую ценность в объекте дизайнерского творчества играет его нематериальный образ, а не только материально выраженная форма. Потому при передаче объекта дизайна, его тиражировании и любом другом распространении в случае, если образ объекта остается неизменным, равно как и присущие ему свойства и качества, естественно получаемые при материальном о веществлении цифрового объекта, автор объекта дизайнерского творчества имеет право на вознаграждение за свой труд.

Право обнародования согласно ст. 1268 Гражданского кодекса Российской Федерации в отношении объектов дизайнерского творчества было бы целесообразно дополнить в части абзаца второго – указать цифровую форму объекта наравне с материальной в качестве экземпляров объекта дизайнерского творчества при их выпуске в свет.

Исключительное право на объект дизайнерского творчества – это материальное право, защита которого должна основываться на материальном

возмещении ущерба, материальной выгоде от использования этого права, заключения договоров и т.д.

В Постановлении Пленума Верховного Суда Российской Федерации от 23.04.2019 № 10 «О применении части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации» указывается, что рядом с правом на неприкосновенность произведения находится право на его переработку – новым переработанным произведением будет такое произведение, которое создано на основе имеющегося и является «творчески самостоятельным», при этом Пленум Верховного Суда Российской Федерации не дает раскрытия понятия «творчески самостоятельного произведения», в силу чего остается неясным вопрос о границах возможной переработки [103]. В рамках деятельности по созданию исключительно творческих объектов, правовые границы допустимой переработки произведения объяснимо приравниваются к неправовой границе профессионально-этических отношений в среде дизайнеров.

Общий подход законодателя и судов к объектам авторского права не может применяться в полной мере к особой категории объектов дизайнерского творчества по следующей причине: современные технологии позволяют не только точно копировать внешний вид объекта, но и заложенный в него образ, имеющий особую ценность для современного бизнеса. В силу этого градация допустимого заимствования не может зависеть исключительно от технических характеристик объекта, поскольку материальную выгоду приносит не заимствование технических характеристик объекта дизайнерского творчества, а заимствование выгодных решений и идей, воплощенных в этих характеристиках. Только анализ наличия заимствования творческого образа может способствовать эффективной правовой защите объектов дизайнерского творчества.

Поэтому делается вывод о том, что любое осуществление исключительного права на объект дизайнерского творчества в форме переработки следует считать правомерным лишь при наличии нового образа

во вновь созданном произведении дизайна, отличного от образа оригинального объекта дизайнерского творчества.

Для определения добросовестности при реализации исключительного права на переработку объекта дизайнерского творчества предлагается использовать следующие критерии: образ вновь созданного произведения отделен от образа оригинального объекта дизайнерского творчества, положенного в его основу; образ очевидно определяется пользователем (потребителем, зрителем, слушателем) и не вводит его в заблуждение относительно авторства.

Правовое регулирование образа объекта дизайнерского творчества – это спектр предполагаемых новых норм права, которые будут нацелены на выявление образа, поддержание и защиту личных неимущественных прав на образ, определение круга лиц, участвующих в отношениях с искомым образом как объектом дизайнерского творчества.

Образ и его двойственная природа в материальном и виртуальном мире – это содержание объекта дизайнерского творчества, его суть, совокупность идей и свойств, заложенных в него и требующих правовой защиты. Выявление образа может происходить несколькими путями – технически посредством анализа нейронными сетями; в заявительном характере от создателя или правообладателей образа; за счет его распространенности и известности в виртуальном и материальном мире.

Сложно отрицать влияние средств массовой информации и сети Интернет, в частности, на осведомленность современного мирового сообщества о новинках творческого характера. Огромные мероприятия, организованные на международном уровне, позволяют знакомиться с целыми брендами компьютерных видеоигр, линейками фильмов и сериалов, сопровождаемыми огромным спектром продукции из объектов дизайнерского творчества самого разного формата. К ним относится весь спектр продукции - от простых изображений на сайтах, открыток, наклеек, брелоков, записных книжек, ручек, кружек, высококачественных коллекционных игрушек, до

одежды, стилизованной под образы из фильмов и игр, предметов интерьера, украшений персонажей, мультимедийных продуктов, дополняющих содержание кинолент или игр, музыки и т.д.

Выявление и поддержание личных неимущественных прав на образ – новая задача не только перед юристами, но и перед авторами, создающими образы или правообладателями на образ. Интернет объединяет миллионы пользователей, но несмотря на это стирает личность из восприятия другого пользователя, и потому личные неимущественные права в сети Интернет особенно подвержены правонарушениям и приобретают в виртуальной среде существенный, цифровой и потому в данной среде вполне «материальный» характер.

В.О. Калятин рассуждает по поводу личных неимущественных прав авторов, называя их способом идентификации автора в качестве создателя объекта. Исследователь считает, что этими правами выполняются функции стимулирования творческой деятельности, обеспечения установления характеристик создаваемого произведения, предупреждения правонарушений и сохранения культурного наследия [197].

Соглашаясь с мнением ученого, с учетом самой виртуальной среды, где авторы сами представлены виртуально и имеют лишь цифровую репрезентацию, их личные неимущественные права, а именно право на авторство и право на имя (например, ст. 1265 Гражданского кодекса Российской Федерации), право на неприкосновенность произведения и защиту произведения от искажений (ст. 1266 Гражданского кодекса Российской Федерации), право на обнародование (ст. 1268 Гражданского кодекса Российской Федерации) – можно сравнивать с наличием виртуального паспорта и их волеизъявления в отношении своей деятельности по созданию и распространению объектов дизайнерского творчества. Подобный «виртуальный паспорт» должен быть закреплен за каждым таким автором посредством специальных юридически обоснованных и технических средств, которые бы не ограничивались исключительно территорией проживания или

непосредственной фактической работы автора, как это происходит сейчас из-за замкнутости общественного восприятия вовнутрь посредством языка и общего сегмента Интернета для некоторых или вовсе одной страны, а следовали бы за автором в виртуальную среду в Интернете и накладывались бы автоматически на все его объекты. В этой связи современные маркеры, обозначающие копирайт и товарный знак, нуждаются в дополнительном уже более эффективном техническом воплощении, когда о наличии товарного знака или копирайта невозможно будет скрыть информацию от несведущего пользователя сети интернет, равно как и удаление этого знака будет невозможно технически. Водяные знаки, применяемые сейчас, могут быть стерты специальным программным обеспечением или просто отрезаны от работы практически любого формата.

Ощущение безнаказанности и «далекости» нахождения правообладателя от лиц, желающих воспользоваться чужой интеллектуальной собственностью, явление не только прошлого, но и настоящего, поэтому особую роль должны играть обновленные правовые режимы для объектов дизайнерского творчества и образов, которые становятся ключевым активом для развития огромных направлений в индустрии развлечений, постепенно переходящей за пределы фильмов и игр в повседневную реальность.

Вывод. Обоснованы изменения в ст. 1372 Гражданского кодекса Российской Федерации, связанные с установлением риска неполучения патента на созданный объект дизайнерского творчества самим заказчиком с момента подписания акта-приема передачи.

Для подкрепления утверждения о том, что осуществление трудовой деятельности в пределах трудовых обязанностей и в связи с выполнением трудовых обязанностей это два разных вида деятельности, требуется подкрепление статуса дизайнера соответствующими нормами права с учетом специфики стандартов дизайнерского образования и творческого характера их работ.

Текущее законодательство не поощряет творческий аспект дизайнерской работы, поскольку ограничено производственными и трудовыми отношениями, исключая творческую составляющую как ключевой элемент самой работы.

С учетом того, что в настоящее время модное право представляет собой одну из наиболее развитых институтов интеллектуального права на объекты дизайнерского творчества, видится важной адаптация имеющихся правовых решений модного права для других объектов дизайнерского творчества. Это касается, в том числе, вопросов доступности таких объектов, а также их возможного использования в качестве прототипов, исключая случаи нарушения интеллектуальных прав. Дополнительного внимания заслуживает специфика явления «быстрой моды», которую необходимо учитывать как один из катализаторов плагиата при рассмотрении новых подходов к вопросу защиты интеллектуальных прав на все объекты дизайнерского творчества.

Как показывает практика, деловая репутация и гудвилл предприятий по созданию и продвижению объектов дизайнерского творчества напрямую зависит от стабильности бренда и его материальных воплощений, также являющихся объектами дизайнерского творчества. Однако, с учетом того, что в современных условиях дизайнерская работа уже не предполагает эксклюзивности и доступна многим лицам даже без соответствующего дизайнерского образования, необходимо учитывать интересы не только крупных владельцев брендов, но и индивидуальных предпринимателей и авторов-дизайнеров, работающих в сфере оказания дизайнерских услуг.

Следует учитывать, что исключительные права играют двойную роль - помимо защиты интересов правообладателей они ограничивают сам процесс творчества, который развивается в контексте «культуры ремикса», отражающего во многом первые этапы становления самой профессии дизайнера. Институт общественного достояния находится в подчиненном положении к институту авторского права и зависит от него в негативном ключе. Границы общественного достояния напрямую зависят от доступа в сеть

Интернет и тем сегментом Интернета, который является национальным для пользователя и доступен ему в силу знания языка соседних стран.

Представляется важным дать определение объекту дизайнерского творчества как уникальному произведению, охраняемому при наличии творческого образа, который остается неизменным при смене объективной формы выражения.

Таким образом, объекты дизайнерского творчества являются более широким понятием по отношению к другим результатам интеллектуальной деятельности. Их сущностным отличительным качеством предстает то, что они включают в себя объекты авторского и патентного права в совокупности с их трансформационным характером, что позволяет обособить объекты дизайнерского творчества в самостоятельную категорию объектов интеллектуальной собственности.

В связи с тем, что в современных условиях форма все более перестает иметь главенствующее значение в вопросе ценности результата интеллектуальной деятельности, можно прийти к выводу о важности другого понятия из творческой среды – образа. Предлагается следующая формулировка правового определения термина «образ» - это комбинация правовых характеристик объекта дизайнерского творчества, отражающих соответствие объекта критериям уникальности, творчества и оригинальности, которые позволяют выделить объект дизайнерского творчества из числа аналогичных объектов независимо от объективной формы выражения.

Образ объекта дизайнерского творчества - это его содержание, которое включают в себя совокупность идей и свойств, заложенных в объект и требующих правовой защиты. Предлагается использовать следующие критерии определения добросовестности использования оригинального объекта дизайнерского творчества для создания нового результата интеллектуальной деятельности или средства индивидуализации: образ вновь созданного произведения отделён от образа оригинального объекта дизайнерского творчества, положенного в его основу; образ очевидно

определяется пользователем (потребителем, зрителем, слушателем) и не вводит его в заблуждение относительно авторства.

С учетом действующего законодательства и доктрины, сконцентрированных на материальных объектах интеллектуальной собственности в единичном экземпляре, рассмотрены необходимые уточнения в отношении права следования, права доступа и права обнародования на объекты дизайнерского творчества, которые могут существовать в киберпространстве и перестают быть в единичном экземпляре как оригинал после обнародования в сети Интернет.

Глава 3

Вопросы осуществления и защиты интеллектуальных прав на объекты дизайнерского творчества

3.1 Пределы и границы осуществления интеллектуальных прав в сфере дизайна

С течением времени важность и ценность интеллектуальной собственности стали неоспоримыми для многочисленных гражданских частных и публичных правоотношений. Обладая уникальным свойством апеллировать ко многим группам лиц с чувственно-эмоциональной точки зрения, объекты дизайнерского творчества с каждым годом играют все большую роль в экономике как отдельно взятых стран, так и всего мира в целом. Изначально эти объекты были существенно важными для развития культуры и искусства, они заложили фундамент для образования целых дизайнерских направлений, их создание – одна из самых первых профессий креативного характера, дошедшая до наших дней. Эта профессия постоянно развивается и меняется, адаптируется к техническим решениям и научным открытиям, а потому считается одной из самых востребованных.

В то же время объекты дизайнерского творчества за счет своего прикладного и многоаспектного характера, а также сочетания в себе эстетики и утилитарных функций, можно рассматривать как особенные катализаторы для дальнейшего развития профессии дизайнера. Помимо постоянного самосовершенствования, дизайнеры занимаются не только развитием своей креативной деятельности. За счет своей работы они формируют и воплощают ключевые идеи цивилизации и своей эпохи, фиксируют этапы развития человеческой мысли, которая не останавливается на достигнутом, и стремится дальше с учетом накопленного опыта и стремлений к еще недостижимым результатам. Это стремление проявляется и в развитии культурного наследия,

и в бизнесе, и теперь интегрировано в приоритетные задачи по развитию национальных экономик ведущих стран мира.

В силу объективно основополагающей роли дизайна на современном этапе развития человечества встает вопрос о том, как текущее законодательство в сфере интеллектуальных прав способствует и стимулирует или ограничивает и мешает этой важной роли. С учетом выше сказанного, очевидно, что объекты дизайнерского творчества представляют собой интерес, как для частных лиц, так и для юридических и не в малой степени и для государств в целом.

Частные интересы на объекты дизайнерского творчества можно рассматривать как нематериальные и материальные интересы, которые отражают личные-неимущественные и имущественные права (согласно концепции личных-неимущественных и исключительных прав).

Под личными-неимущественными правами понимаются все те права, которые отражают духовную, в том числе имиджевую связь создателя со своим дизайн-объектом. Благодаря нематериальным правам на объекты дизайнерского творчества формируется личная репутация создателя объекта или деловая репутация (бренд) той фирмы, на которую создатель объекта работает.

Все материальные интересы в отношении объекта дизайнерского творчества в законодательстве заключены под один термин «исключительное права». В раскрытии понятия исключительных прав есть целый перечень того, что можно делать с объектом для получения материальной выгоды. Исключительное право на объекты дизайнерского творчества – это финансовый инструмент, способ получения прибыли, а также один из видов инвестиций, нематериальных активов компаний. Помимо этого, исключительные права на объекты дизайнерского творчества, когда речь идет о товарных знаках и – это также часть репутационного актива фирмы, напрямую влияющего на ее доход, поскольку они формируют гудвилл фирмы.

Таким образом личные-неимущественные и исключительные права на объекты дизайнерского творчества позволяют реализовывать творческий потенциал, утверждаться в обществе, а также получать авторское вознаграждение или иную прибыль с использования и распоряжения интеллектуальной собственностью. Граждане, обладающие такими правами, или фирмы, имеющие интеллектуальную собственность, стремятся к повышению своего благосостояния, поэтому исключительные права на объекты дизайнерского творчества подразумеваются как их право на получение этой выгоды, закрепленное законом.

Нами предлагается классификация интересов в отношении объектов дизайнерского творчества, которая основана на несомненном влиянии дизайнерских решений на экономику, культуру и её развитие. Определяя характерный быт разных времен, эпох и цивилизаций, дизайн служит маркером времени, относящимся не только к непосредственному создателю, но к истории всего человечества в целом. На каждом этапе формирования стилей, появления все более сложных, новых, оригинальных дизайнерских решений зачастую реализованные объекты дизайна сами по себе становятся прототипами и лекалами для будущих объектов. При этом, как и в древние времена, копирование было и остается частью обучения профессии дизайнера. До сих пор подражание, обучение по прототипам и «цитирование» уже имеющихся творческих решений для создания новых – единственный способ двигаться вперед для развития и обогащения культурного наследия всего мирового сообщества.

В связи с выше сказанным, нам представляется важным дать классификацию интересам на объекты дизайнерского творчества, которые представляют собой осознанные потребности частных лиц, общества и государства не только в получении доступа и возможности использовать данные объекты для получения благ, связанных с развитием всей индустрии дизайна, но и пополнением культурного наследия для будущих поколений.

Важно учитывать то, что частные интересы граждан, работающих в сфере дизайна или использующих объекты дизайна в своей деятельности, делятся на коммерческие и некоммерческие.

Под частными коммерческими интересами понимаются интересы, направленные на развитие бизнеса, имеющего целью извлечение прибыли за счет использования объектов дизайна - создания новых объектов с учетом уже имеющихся прототипов, в том числе для улучшения качества жизни и с более высоким уровнем безопасности для потребителя.

Под частными некоммерческими интересами понимаются интересы, направленные на самореализацию творческого потенциала граждан, например, для продвижения и дальнейшую разработку позитивных и полезных объектов дизайнерского творчества для поддержания культуры, экологического производства, социальных платформ и иных частных гражданских инициатив.

В свою очередь публичные интересы общества и государства на объекты дизайнерского творчества делятся на охранно-правовые интересы, культурно-образовательные интересы и финансово-экономические интересы.

1) Охранно-правовые интересы – это интересы, возникающие вокруг сохранения уже имеющегося культурного наследия для следующих поколений в первоначальном, исходном виде. Оригинальные объекты дизайнерского творчества не должны подвергаться изменениям или приватизироваться до той степени, когда их первоначальная идея теряет смысл, а переработка меняет объект до неузнаваемости. Эти интересы особенно важны в отношении традиционных форм выражений культуры, которым дается особый правовой статус, требующийся для защиты национального дизайна и стиля.

Отметим также и то, что несмотря на сложившуюся практику восприятия ценными лишь старых и давно вошедших в историю объектов дизайнерского творчества, современные объекты дизайнерского творчества также нуждаются в их защите. Как показывает практика в обществе возникла

настоятельная потребность в совершенствовании правового регулирования вопросов, связанных с новейшими объектами дизайна.

2) Культурно-образовательные интересы – это интересы, связанные с доступностью интеллектуальной собственности для неопределенного круга лиц с целью приумножения исторического наследия как отдельных стран и народов, так и всех государств мира, общечеловеческой культуры в целом. Объекты дизайнерского творчества никогда не скрывались от общественности, сама цель их существования связана с показом, афишированием и демонстрацией эстетических и функциональных свойств объектов широкому кругу лиц.

Архитектурные объекты, скульптура и графическое искусство становились частью мировоззрения и предметом созерцания огромного числа людей, а с течением времени появились и цифровые объекты, виртуальные художественные произведения, сложные мультимедийные объекты. Доступ к ним также должен быть предоставлен для некоммерческих целей, образования и развития личности. Отсутствие доступа к лучшим современным объектам дизайнерского творчества во всем их многообразии может поставить под удар развитие современной цивилизации и разделить слои общества по уровню их культурного развития. Дизайн не может быть полностью подвержен коммерциализации, поскольку с самого начала своего исторического развития он находился на стыке частных и публичных интересов, и остается на этом месте до сих пор.

3) Финансово-экономические интересы – это интересы, которые связаны с дальнейшим развитием и созданием новых объектов дизайнерского творчества для создания и поддержания бизнеса, а также роста экономики с учетом имеющегося опыта и уже существующей в мире базы творческих решений. Творческое мышление и креативная деятельность представляют собой сложный, комплексный процесс по переработке старого опыта, и даже влияния чувственных предпочтений и ассоциаций, заложенных на биологическом уровне.

Развитие творческого мышления требует огромных финансовых вложений и инвестиций, специализированного обучения, развития необходимых баз данных и программ для работы с объектами дизайна, финансирование и развитие которых в настоящее время являются одной из важнейших задач государства. Кроме того, творческий процесс неразрывно связан с интуитивным стремлением определенного типа людей к принципиально новым, неоткрытым творческим решениям и возможностям. В связи с этим, для того чтобы одни и те же объекты дизайнерского творчества невольно не открывались заново, необходимо обеспечить возможность изучать, узнавать, запоминать и создавать новые объекты путем исключения уже имеющихся, что возможно только с помощью государственного регулирования и инвестирования в наиболее перспективные проекты для развития дизайн-индустрии.

Подводя итог, нам представляется целесообразным дополнить Гражданский кодекс Российской Федерации ст. 1225.1. и закрепить указанные интересы в отношении объектов дизайнерского творчества, что позволит сбалансировать и отрегулировать правовую значимость исключительных прав на результаты интеллектуальной деятельности с учетом потребностей общества и государства.

Анализ видов интересов в отношении объектов дизайнерского творчества приводит к закономерному вопросу о том, как урегулировать их с позиции права, учитывая интересы и потребности общественности. Невозможно говорить о защите интеллектуальной собственности в руках предпринимателей, суть которой в оригинальной идее, приносящей доход за счет своей эксклюзивности, если эта идея и ее материальное воплощение доступны любому лицу. Общеизвестность идеи и ее носителя через объект дизайнерского творчества может привести к обесцениванию этой интеллектуальной собственности. Создание множества объектов со сходными творческими решениями снизит имиджевую ценность и ударит по репутации создателя изначально оригинального объекта. В то же время зачастую

закрытость информации и легальные ограничения, связанные с исключительным правом, а также патентная система, оказываются препятствием на пути к прогрессу, продолжению творческого развития, формирования новых результатов интеллектуальной деятельности на основе и с учетом уже имеющихся.

Так патентная система уже в настоящее время используется для блокирования развития технологий, что наблюдается в силу роста патентов такого характера из Китая [164], поскольку данные патенты распространяются на все страны мира в связи с их международным признанием. В то же время патенты в области дизайна становятся поводом для формирования «идейных монополий», где обыденные стилистические решения, простые геометрические формы и минималистические сочетания становятся запретными к использованию для многих лиц, так как уже были зарегистрированы за какой-либо одной компанией. В качестве примера можно привести деятельность компании «Adidas», которая многочисленными судебными исками о нарушениях их патентов держит «в страхе» остальные компании, производящие спортивную обувь и одежду [144].

В настоящее время все острее и сложнее становится проблема проведения границы между необходимым использованием чужой интеллектуальной собственности для всего общества и нарушением прав правообладателей. Обладая достаточными знаниями о своих правах, правообладатели могут злоупотреблять правом, отграничивая свой интеллектуальный труд не только от правонарушителей, но и от тех лиц, которые могут создать на основе их труда что-то новое и общественно полезное. Тем не менее, несмотря на явную потребность в этих границах, они остаются нечеткими, поскольку не разработаны в правовой системе.

Определить злоупотребляет ли правообладатель своими интеллектуальными правами или остается в рамках реально принадлежащих ему правовых рычагов давления, решает суд, когда стороны доходят до стадии конфликта и не могут решить его своими силами. Однако критерии для

определения злоупотребления правом в отношении интеллектуальной собственности в законе также отсутствуют, поскольку ст. 10 Гражданского кодекса Российской Федерации, предусматривающая пределы осуществления гражданских прав, не дает никакого перечня для анализа. О том, что такое злоупотребление правом, было сказано в определении Верховного Суда Российской Федерации № 32-КГ14-17 от 03.02.2015, где утверждалось, что злоупотребление означает тот случай, когда правообладатель поступает вопреки норме, за счет которой получил право, действует без учета интересов общества и государства или не исполняет обязанности, которые связаны с данным правом.

Можно сделать вывод о том, что квалифицировать свои действия в данном случае сам правообладатель не сможет, так как зачастую преследует именно частные, коммерческие цели в использовании своего права и в силу конкурентной природы рынка товаров и услуг не будет тяготеть к идеологии государственных интересов и общественного блага. Исследователи предлагают разные пути утверждения пределов осуществления интеллектуальных прав субъектов, в частности предлагается прописать в законе или утвердить в судебной практике конкретные способы использования объектов интеллектуальной собственности в общем и, если это допускается, частично. Судебные прецеденты в данной сфере могли бы поспособствовать формированию всеобщего понимания и выработке единой методологии разрешения аналогичных споров для разных объектов интеллектуального права или в общем, но с учетом специфики тех или иных объектов.

Однако, вопрос о том, насколько национальные судебные системы способны в настоящее время выработать такие методы и критерии оценки, остается открытым, не говоря уже о единообразии такого судебного подхода во всем мире, которое требуется для поддержания общемирового правового регулирования, раз некоторые интеллектуальные права имеют общемировое значение, и распространяется на другие страны.

Также предлагается формат, при котором объем прав правообладателя будет соответствовать объему использования объекта, что представляет собой еще более сложную концепцию. Во-первых, с учетом цифровизации многих объектов интеллектуального права объем использования объекта затруднительно оценить, нужны новые критерии и методы такой оценки, не связанные с материальным носителем. Важно провести анализ ключевых показателей использования объекта в виртуальной среде, а разработка этих критериев требует дальнейшего исследования и совершенствования текущего законодательства.

Следует отметить, что нормы права в большинстве законодательных актов закрепляют правовое регулирование литературных произведений, откуда и берется концепция безвозмездного цитирования при наличии указания имени автора и источника произведения. Возможность такого цитирования можно считать примером использования чужой интеллектуальной собственности за пределами контроля правообладателя. В частности, ст. 1274 Гражданского кодекса Российской Федерации гласит, что допускается без согласия правообладателя и без выплаты вознаграждения цитирование произведения, если не преследуется цели получения прибыли и указано имя автора. По контексту статьи можно сделать вывод о том, что законодатель подразумевал исключительно произведения текстового формата, а именно книги, статьи и прочие печатные издания, для которых цитирование – естественная отсылка и единственная возможная форма допустимого заимствования в целях обнародования, освящения, научных, учебных целях и в целях хранения экземпляров произведения в библиотеках.

В отношении иных форм произведений в ст. 1273 Гражданского кодекса Российской Федерации говорится о воспроизведении произведений в исключительно личных целях, где законодатель не концентрирует внимание на текстовых произведениях. Такая трактовка статьи позволяет утверждать о более широком спектре тех произведений, которые граждане могут использовать в своих личных целях без получения материальной выгоды –

прежде всего по содержанию статьи это аудиовизуальные произведения, книги, программы ЭВМ и др. Законодатель ограничивает личное использование произведений, выводя из их числа архитектурные произведения, которые в контексте данного исследования рассматриваются как объекты дизайнерского творчества, а также другие произведения, если они используются не в домашних условиях или с использованием профессионального оборудования не для обычного круга семьи, трактуемого достаточно широко, включая близких друзей и иных лиц с учетом взаимоотношений между ними и других значимых обстоятельств.

О других объектах дизайнерского творчества законодатель не предлагает аналогичных ограничений или разрешений, что оставляет большой правовой вакуум для объектов графического, средового, промышленного, веб-дизайна и дизайна одежды, правовая защита которых возникает лишь в случае получения патента и качественного перехода произведения дизайна в объект патентования.

Согласно ст. 1359 Гражданского кодекса Российской Федерации возможно использование запатентованных изобретений, полезных моделей и промышленных образцов в случаях, когда они используются в личных, семейных, домашних целях без извлечения прибыли или получения дохода. В то же время ст. 1360 Гражданского кодекса Российской Федерации гласит, что кроме вышеперечисленных нужд, объекты патентования могут использоваться в интересах национальной безопасности. Относительно концепции цитирования, в законе говорится лишь о тех случаях, когда изобретения, полезные модели или промышленные образцы являются частью или непосредственным оборудованием различных видов транспорта или космической техники зарубежных стран и используются для нужд транспортных или космических технических устройств. Из этого следует, что взимание каких-либо идей и концепции, выраженных в уже запатентованных решениях, законодательно не урегулировано и остается серой зоной для правообладателей и судебной системы, где каждый случай такого

цитирования рассматривается отдельно. Таким образом, можно прийти к выводу, что критерии цитирования для произведений дизайна отсутствуют, а потому лишь суд на основе экспертизы может прийти к выводу о том, насколько было допустимо то или иное заимствование в нетекстовом объекте.

На фоне развивающихся высоких технологий и цифровизации общественных отношений значение приобретает ст. 1276 Гражданского кодекса Российской Федерации, которая гласит, что свободно использовать произведение можно в том случае, если оно постоянно находится в открытом для свободного посещения месте. В 2015 году Верховный Суд Российской Федерации уже дал свое трактование данной статьи на основании судебных precedентов, имевших место в отношении фотографий и их заимствования на различных сайтах. Было принято Определение Судебной коллегии по гражданским делам Верховного Суда Российской Федерации от 19 мая 2015 г. № 84-КГ15-1, вошедшее в Обзор судебной практики Верховного Суда Российской Федерации, в котором было закреплено положение о том, что Интернет не является местом, открытым для свободного посещения. По мнению Президиума Верховного Суда Интернет не является публичным местом, о котором говорится в ст. 1276 Гражданского кодекса Российской Федерации, поскольку не отражает по своим свойствам тех качеств реальности, которые подразумевались законодателем при написании данной статьи Гражданского Кодекса. На тот момент времени Интернет не обладал теми свойствами и возможностями, которые бы позволили утверждать о его масштабности на уровне цифрового киберпространства. Учитывая отсутствие законодательного определения термина «киберпространство», ученые ссылаются на доктринальную терминологию, где под киберпространством понимается совокупность технологической инфраструктуры и информации в цифровой форме, а также как составная часть информационной сферы, под которой понимается совокупность информации, объектов информатизации, информационных систем, сайтов в сети Интернет, сетей связи, информационных технологий и др., включая механизмы регулирования

соответствующих отношений [206]. Масштабная интеграция Интернета в повседневную жизнь, трехмерность виртуального пространства и ее расширение уже не позволяют утверждать о «плоскости» виртуальных миров и их незначительности для правового регулирования интеллектуальной собственности. Новейшие технические достижения, включая создание аналогичных реальному пространств в цифровой среде – это огромные виртуальные миры, возникшие сначала в рамках игровой индустрии, а теперь плавно переходящие в формат повседневной кибер-реальности для работы, учебы и досуга. Понимание необходимости должного правового регулирования «метаверс» с учетом особенностей новых формирующихся кибервселенных было сформулировано Президентом Российской Федерации В.В. Путиным на международной конференции по искусственному интеллекту «Artificial Intelligence Journey 2021» [142]. Термин «метаверс», введенный фантастами в художественной литературе, получил свое расширение и новое реальное воплощение за счет внимания влиятельных бизнесменов после того, как технологии позволили обеспечить некогда утопические представления о виртуальной реальности материальными возможностями [170]. Метаверс получил трактовку «объемного Интернета» или «набора виртуальных пространств, которые можно создать или исследовать с другими людьми», при этом, как и в случае с обычным использованием сети Интернет, пользователи могут находиться в любой точке планеты. Ведущие эксперты в области цифровизации договоров «Parley Pro», а также практикующие зарубежные адвокаты глобальной юридической фирмы «Clifford Chance» утверждают, что в метаверс, как и в реальности, возможно применение деликтного права, иски по диффамации [178], покупка и продажа трехмерной «цифровой недвижимости» [171], в то время как эксперты в области дизайна утверждают, что наличие трехмерного окружения можно рассматривать как новые места, открытые для свободного посещения пользователей в метаверсе [162]. Эксперты в области интеллектуального права сходятся во мнении, что место, открытое для свободного посещения, должно

отвечать следующим критериям: постоянного нахождения, открытости для посещения, отсутствия требования о специальном разрешении [141]. Каждый из этих критериев применим к существующим в настоящее время технологиям «метаверса». Таким образом, публичность Интернета и качества материальной реальности в цифровой среде существенно меняют возможности и способы использования интеллектуальной собственности в сети, поскольку в рамках киберпространства цифровые объекты так же материальны и существенны, как и обычные объекты в обычной реальности. Из этого следует, что Интернет уже можно рассматривать как публичное и общественно доступное место, а, следовательно и применять положения ст. 1276 Гражданского кодекса Российской Федерации.

Тем не менее, необходимость пределов использования интеллектуальных прав на объекты дизайнерского творчества обосновывается потребностями всего мирового сообщества, а потому предлагается рассматривать несколько видов уже имеющихся ограничений, которые можно было бы использовать в отношении объектов дизайнерского творчества с большей эффективностью.

Так А.С. Ворожевич предлагает следующие виды границ для интеллектуальных прав, некоторые из которых уже действуют [112]:

1) объектные – границы, связанные с определением охраняемых элементов и признаков объекта, которые могут быть воплощены в другом объекте (например, когда речь идет о переработке);

2) временные – зависящие от срока существования исключительного права на произведение;

3) территориальные – которые зависят от территории, на которой правообладатель контролирует использование объекта;

4) содержательные – в случаях, когда вместе с объектом представлен и перечень правомочий о том, какие действия третьих лиц допустимы в отношении объекта.

С учетом вышеизложенного объектные границы представляются наименее эффективными в отношении объектов дизайнерского творчества по нескольким причинам:

во-первых, объекты дизайнерского творчества зачастую представляют собой сложные комплексные мультимедиа-объекты;

во-вторых, они могут существовать исключительно в цифровом формате, который не позволяет говорить о предметной деконструкции и разборе объекта на отдельные составные части и признаки;

в-третьих, объекты дизайнерского творчества в настоящее время создаются в большинстве случаев в очень минималистичном, эргономичном, приближенном к природе стиле, в совокупности черт которых крайне сложно без экспертизы определить, что есть «идентифицирующие» признаки объекта, а что нет.

Из-за современного развития дизайн-объектов и возможности существования интеллектуальной собственности без материального носителя, идея превалирует над формой и не может быть поделена на части как форма.

Временные границы представляются более актуальными и уже применяются в отношении объектов дизайнерского творчества, поскольку прямо отражают положения международного законодательства о длительности исключительного авторского права на произведения и о длительности действия патентов в рамках патентного права.

Территориальные границы в отношении объектов патентного права обладают большей эффективностью в силу необходимости пройти государственную регистрацию или международную регистрацию заявок на выдачу патента. В отношении объектов авторского права, которыми в настоящее время на первом этапе своего существования считаются объекты дизайнерского творчества, территориальные границы представляются менее эффективными, так как в силу глобализации и развития сети Интернет границы использования объектов размываются и пределы законного

использования, равно как и пределы их свободного использования третьими лицами, нуждаются в уточнении в каждом индивидуальном случае.

Согласно А.С. Ворожевич содержательные границы определяются доктриной добросовестного использования произведений, в частности, согласно ст. 13 Соглашения по торговым аспектам прав интеллектуальной собственности (далее – ТРИПС), или по примеру законодательств ФРГ или США, а именно Свода Законов США (раздел 17, глава 1, параграф 107), согласно которому для определения добросовестного использования должны учитываться четыре важных фактора:

- 1) цель и характер использования, включая вопрос коммерческого использования или использования без цели получения прибыли в образовательных целях;
- 2) природа произведения, защищаемого авторским правом;
- 3) объем и значимость использованной части по отношению к целому произведению;
- 4) эффект, производимый от использования произведения на потенциальный рынок или ценность защищенной правом работы.

По мнению А.С. Ворожевич более выгодной системой установления границ будет система, представленная законодательством ФРГ, а именно Законом об авторском праве и смежных правах (подглава 6 «Основных положений о законно допустимом использовании»), где предоставляется перечень возможных случаев в духе добросовестного использования произведений без внесения изменений в сами произведения. С учетом специфической природы объектов дизайнерского творчества такой подход к границам установления свободного добросовестного использования чужой интеллектуальной собственности не применим в полной мере, поскольку предположить все случаи возможного использования творческих объектов в силу их природы невозможно. Объекты дизайнерского творчества развиваются вместе с высокими технологиями, выходящими за пределы привычного понимания «использования» в материальном мире.

Тем не менее, содержательные границы кажутся наиболее эффективными для ограничения и защиты интеллектуальных прав на объекты дизайнерского творчества, поскольку они прямо коррелируют с возможностью использования концепции открытых лицензий, применяемых в сети Интернет, или набирающей популярность системе невзаимозаменяемых токенов (далее – NFT).

Стоит отметить, что в настоящий момент технология блокчейн и в частности NFT используются в ином ключе и представляют собой часть огромной нарастающей проблемы в сфере интеллектуальных прав – «продажи» интеллектуальной собственности без заключения соответствующих договоров о передаче исключительного права на цифровой объект. В настоящее время в силу неосведомленности участников рынка о действующих законах в сфере интеллектуальных прав, процесс носит де факто носит стихийный характер, при котором выгодоприобретателями являются крупные компании с большим объемом интеллектуальной собственности. Важность правового регулирования для распределенного реестра данных в отношении творческих объектов подтверждается в готовящемся распоряжении Правительства Российской Федерации «Об утверждении плана мероприятий по реализации в 2022–2024 годах Концепции развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 года» [139], а также в проекте Федерального закона «О внесении изменений в статью 1225 части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации» (в части расширения перечня охраняемых результатов интеллектуальной деятельности в виде невзаимозаменяемых токенов) [140], в сопроводительном письме к которому утверждается, что NFT-токены необходимо считать сертификатами на право собственности, однако, никак не учтены положения о взаимосвязи между токеном и тем объектом дизайнерского творчества, к которому он прикреплен, что может

привести к усугублению проблемы с незаконным оборотом интеллектуальных прав.

В настоящий момент технология блокчейн и в частности NFT используются мошенниками для получения незаконной финансовой выгоды за счет купли-продажи NFT-токенов, под которыми понимаются не сами записи в цифровом реестре данных, а непосредственные объекты дизайнерского творчества, условно «закрепленные» за этими токенами. Без заключения соответствующих договоров о передаче исключительного права на цифровой объект сделки о купле-продаже токенов можно назвать недействительными, поскольку продается запись в реестре, но не объект дизайнерского творчества.

В силу неосведомленности участников рынка о действующих законах в сфере интеллектуальных прав, процесс носит де факто стихийный характер, при котором выгодоприобретателями являются крупные компании с большим объемом интеллектуальной собственности.

В целях возможной интеграции технологии NFT в сферу интеллектуальной собственности необходимо исключить неправомерное использование данной технологии и не допустить введение в заблуждение лиц, намеревающихся приобрести интеллектуальные права с использованием NFT.

Технология NFT позволила бы прикреплять к объекту дизайнерского творчества соответствующие правомочия и обозначать их ограничения, приравненные к возможностям третьих лиц свободно использовать объект. Такой подход к содержательным границам для объектов дизайнерского творчества будет представлять собой новейший прецедент применения высоких технологий для урегулирования и отслеживания вопросов, связанных с авторскими правами на самые разные объекты интеллектуального права. Предлагается внести изменения в части оформления, обнародования и в то же время нерушимого закрепления авторских прав согласно ст. 1255, 1257 и 1258

Гражданского кодекса Российской Федерации за правообладателем в сети Интернет и в реальном мире.

Запись в реестре блокчейна будет оптимальной и легкой документализацией для авторских прав, не требующих официальной государственной регистрации согласно Бернской конвенции 1886 года, однако, нуждающихся в существенных доказательствах для правовой защиты на стадии судебных разбирательств в случае правонарушений.

В представлении границ для патентных прав А.С. Ворожевич предлагает ту же концепцию, как и для авторских прав, уточняя, что в отношении объектов патентования доктрина добросовестного использования не применима. На замену ей требуется доктрина эквивалентов (в отношении изобретений), которая позволила бы снижать издержки на раскрытие сущности объекта ради стимулирования создания новых изобретений. При этом концепция дополняется режимом принудительных лицензий в тех случаях, когда это будет необходимо для культурного и инновационного развития государства.

Рассуждая об объектных границах для промышленных образцов, А.С. Ворожевич утверждает, что они будут зависеть от критерия оригинальности, что не способствует полноценному правовому регулированию объектов дизайнерского творчества – дать оценку оригинальности того или иного объекта в настоящий момент может только управомоченный орган государственной власти или суд, рассматривающий дело об уже произошедшем возможном правонарушении.

Необходимость установления пределов осуществления интеллектуальных прав на объекты дизайнерского творчества заключается в том, что данные пределы должны способствовать предупреждению правонарушений в виду другого ключевого критерия – критерия творчества. Критерий творчества на первичном этапе после создания объекта может оценить только сам создатель объекта, соавторы или правообладатели.

В этой связи рассматривается целесообразным ввести использование системы оценки объекта по творческому критерию, закрепленной на государственном уровне, которая позволила бы без вмешательства судебных органов или при отсутствии регистрации в патентном ведомстве определить и прикрепить к объекту соответствующие ему права, как для правообладателя самого объекта, так и для третьих лиц. Очевидно, что данная проблематика требует дальнейшего изучения и разработки.

Вывод. Копирование – неотделимая часть дизайнерской работы и один из основных способов обучения профессии дизайнера. Обучение по прототипам и «цитирование» дизайнерских работ считаются необходимыми в профессиональной среде, так как они обеспечивают расширение и обогащение всего культурного наследия, как отдельных стран, так и мира в целом.

Дизайн не может быть подвержен полной коммерциализации, накладывающей на объекты дизайнерского творчества ограничения, которые имеют прямое влияние на развитие всей отрасли и даже культуры.

В свою очередь публичные интересы общества и государства на объекты дизайнерского творчества делятся на охранно-правовые интересы, культурно-образовательные интересы и финансово-экономические интересы.

1) Охранно-правовые интересы – это интересы, возникающие вокруг сохранения уже имеющегося культурного наследия для следующих поколений в первоначальном, исходном виде. Оригинальные объекты дизайнерского творчества не должны подвергаться изменениям или приватизироваться до той степени, когда их первоначальная идея теряет смысл, а переработка меняет объект до неузнаваемости. Эти интересы особенно важны в отношении традиционных форм выражений культуры, которым дается особый правовой статус, требующийся для защиты национального дизайна и стиля.

2) Культурно-образовательные интересы – это интересы, связанные с доступностью интеллектуальной собственности для неопределенного круга лиц с целью приумножения исторического наследия как отдельных стран и

народов, так и всех государств мира, общечеловеческой культуры в целом. Объекты дизайнерского творчества никогда не скрывались от общественности, сама цель их существования связана с показом, афишированием и демонстрацией эстетических и функциональных свойств объектов широкому кругу лиц.

3) Финансово-экономические интересы – это интересы, которые связаны с дальнейшим развитием и созданием новых объектов дизайнерского творчества для создания и поддержания бизнеса, а также роста экономики с учетом имеющегося опыта и уже существующей в мире базы творческих решений. Творческое мышление и креативная деятельность представляют собой сложный, комплексный процесс по переработке старого опыта, и даже влияния чувственных предпочтений и ассоциаций, заложенных на биологическом уровне.

Использование чужой интеллектуальной собственности без нарушения интеллектуальных прав – цивилизованный двигатель прогресса для развития новых творческих решений во всех областях жизнедеятельности человека. Очевидно, что имеющиеся правовые механизмы по защите прав зачастую используются недобросовестно и ограничивают деятельность не только дизайнеров, но и ученых, что особенно заметно в рамках патентной правовой системы.

Злоупотребление правом может определить лишь суд, однако, критериев для определения злоупотребления правом в отечественном законодательстве нет. Цитирование как концепция легального заимствования предполагалась изначально лишь для текстовых произведений, цитирование из нетекстовых объектов не имеет основательной и проработанной правовой основы, в результате чего был создан правовой вакуум, усугубленный развитием современных технологий. Определять степень схожести при заимствовании идей может только экспертное сообщество, представленное самими дизайнерами.

Интернет перестал быть двухмерным и ограниченным, в связи с чем требуется пересмотр положений о том, что киберпространство не является публичным местом согласно мнению Верховного Суда Российской Федерации. Данное утверждение обосновано потребностями владельцев интеллектуальных прав в свете развивающихся технологий «метаверс» и сопутствующей им интеграции известных брендов, дизайнерских решений и прочих цифровых результатов интеллектуальной деятельности в исключительно виртуальное пространство.

Содержательные границы интеллектуальных прав представляют собой не только объект дизайнерского творчества, но и сопутствующие ему права и обязанности третьих лиц, направленные на его дальнейшую защиту и использование. Действие интеллектуальных прав на объекты дизайнерского творчества можно укрепить благодаря технологии NFT (невзаимозаменяемых токенов в рамках распределенного реестра данных блокчейн) в формате цифровых ценных бумаг. Данные токены позволят задокументировать правовой статус любого объекта дизайнерского творчества независимо от того, через какую призму - реального или виртуального мира - объект рассматривается.

Интеграция технологии NFT требует изменения положений статей 1227 и 1229 Гражданского кодекса Российской Федерации, чтобы исключить неправомерную продажу интеллектуальной собственности, набирающую обороты в связи с недостаточностью правового регулирования в этой сфере.

Критерий творчества необходимо ввести в систему оценки объектов дизайнерского творчества на государственном уровне. Это позволит без участия государственных органов власти уже на стадии окончательного формирования объекта прикрепить к нему все сопутствующие объекту права, оповестить об этом третьих лиц и закрепить правовой статус объекта в отношениях заинтересованных лиц.

3.2 Особенности защиты гражданских прав в сфере дизайна

Защита интеллектуальные прав в российском законодательстве представлена в нескольких статьях Гражданского кодекса Российской Федерации (в части четвертой). Ст. 1250 раскрывает основные положения концепции защиты интеллектуальных прав, а именно:

- 1) кто может требовать такую защиту для своих результатов интеллектуальной деятельности;
- 2) презумпция виновности лица, к которому предъявляется иск;
- 3) действия невинного лица для восстановления своего материального состояния из-за судебного производства, а также в связи с обязанностью без вины все равно прекратить нарушение интеллектуальных прав.

Как и в целом вся правовая система в нашей стране, защита интеллектуального права также обладает заявительным характером, а это означает, что подавать иски о нарушении интеллектуальных прав в суд могут только правообладатели, организации, обладающие правом защищать интересы своих членов на коллективной основе, и иные лица, обладающие таким правом согласно закону.

Это означает, что правовая система в настоящий момент не способствует предупреждению правонарушений и финансовых потерь тем лицам, чьи интересы призвана защищать. Она возлагает на граждан обязанность отслеживать своих недобросовестных конкурентов и правонарушителей, о деятельности которых по объективным причинам можно будет узнать уже только после причинения вреда деловой репутации, имиджу и финансовой привлекательности правообладателя оригинальной интеллектуальной собственности.

Презумпция виновности в настоящее время также представляет собой особо интересную концепцию правового регулирования в отношении объектов дизайнерского творчества. Прежде всего, стоит отметить, что в

рамках рассмотрения дел, где спорный объект имеет творческую природу, правовые понятия виновности или невиновности применяются в отношении лиц, умысел которых имеет глубокие психоэмоциональные корни. Творческий умысел основан на творческом мышлении, накопленном в прошлом опыте относительно имеющихся образов, а также предполагает некую «подключенность» к общему бессознательному коллективному мышлению, которое возникает в силу разных факторов у целых групп населения – экономических, политических, нравственных, социальных, национальных и т.д. Умысел в творческом объекте не факт, который надо доказать, а факт, без которого объект дизайнерского творчества не может существовать.

Поэтому основная сложность в определении, есть ли правонарушение – понять какой это был умысел, добросовестно создать что-то новое и оригинальное или недобросовестно скопировать что-то уже существующее. Презумпция виновности в данном случае означает исходную точку зрения, что спорный объект дизайнерского творчества использовался или копировался недобросовестно.

Однако, известны случаи параллельного возникновения одинаковых идей и образов у разных лиц, не общающихся между собой. Это касается в том числе и изобретений, когда общественный уровень знаний и потребности экономики подталкивали ученых и исследователей в одно направление изысканий и поисков решений для одних и тех же задач. В настоящее время происходит то же самое, когда экономические задачи, потребительские потребности и эстетические вкусы формируются одновременно в рамках глобализации – доступного Интернета, перехода информации через посредников с одного континента на другой без учета каких-то границ и виртуальных ограничений.

Презумпция виновности сразу ставит создателей аналогичных творческих решений в невыгодную и материально опасную ситуацию, из-за которой встанет под вопрос само их творчество и дальнейшее создание объектов дизайнерского творчества после завершения судебного

разбирательства. Важен и тот факт, что в творческой среде очень важна деловая репутация, которая от презумпции вины может моментально пострадать.

В этой связи кажутся требующими дальнейшего анализа положения о том, что пострадавшее без вины лицо может предъявить регрессное требование о возмещении понесенных убытков, включая суммы, уплаченные третьим лицам, поскольку реальный ущерб пострадавшей деловой репутации может серьезно превысить наличествующие уже на момент завершения делопроизводства убытки. Вред, нанесенный деловой репутации, как рассматривалось ранее, означает убытки в будущем, которые затруднительно или практически невозможно возместить или восполнить, равно как и оценить в настоящее время имеющимися правовыми или финансовыми механизмами. Это особенно опасно в ситуации, когда компания или предприниматель работает в творческой среде и зарабатывает на бренде или своем добром имени. Согласно ст. 1250 Гражданского кодекса Российской Федерации, лицо, к которому при отсутствии его вины применены предусмотренные подпунктами 3 и 4 пункта 1 и пунктом 3 ст. 1252 Гражданского кодекса Российской Федерации меры защиты интеллектуальных прав, вправе предъявить регрессное требование о возмещении понесенных убытков, включая суммы, выплаченные третьим лицам.

Согласно ст. 1251 Гражданского кодекса Российской Федерации, защите подлежат личные неимущественные права. Эти права, касающиеся объектов дизайнерского творчества, представляют собой перечень, данный в ст. 1255 и 1345 Гражданского кодекса Российской Федерации (согласно положениям об авторском и патентном праве).

В настоящее время вопрос защиты личных неимущественных прав перешел из категории морально-этических и нравственных ценностей, отстаиваемых в творческом сообществе, к репутационной, брендовой безопасности и гудвилл. Личные неимущественные права уже не воспринимаются по своему содержанию как нечто незначительное или

требующее внимания лишь в тех случаях, когда правонарушение совершено в отношении литературного объекта или кинофильма, музыкальной композиции. Несмотря на то, что изначально личные неимущественные права предназначались для охраны художественных текстовых произведений, произведений архитектуры, кино, помогали получению вознаграждения авторам, раздающим свои автографы, сейчас они должны рассматриваться в отношении намного более широкого спектра объектов, куда входят и объекты дизайнерского творчества.

Для дизайнерской деятельности перемещение объектов в материальном мире уже не настолько опасная проблема, как перемещение объекта или его концептуального решения в виртуальной среде, а потому и личные неимущественные права и их защита стали проблематичными для современного права. Помимо фотографий, книг, фильмов, музыкальных треков в сети Интернет выкладывается бесчисленное множество художественных изображений, в том числе современного искусства, носящего имя digital art, воплощенных в разных визуальных форматах идей и концепций, имеющих особую ценность.

Если рассматривать ситуации, когда личные неимущественные права защищаются в реальном мире, искомые объекты интеллектуальной собственности также в большинстве случаев имеют физическое материальное воплощение (контрафактная продукция, копии незаконно распространяемых ЭВМ и т.д.). В таких случаях они могут быть доступны общественности прямо, без посредника в виде технических устройств. Защита базируется на том, какие реальные материальные последствия будет иметь неправомерное использование чужой интеллектуальной собственности – способы защиты в таком случае представляют собой закрытый перечень, указанный в ст. 1251 Гражданского кодекса Российской Федерации: признание права, реституция, пресечение деятельности, нарушающей чужие права или создающих угрозу правонарушения, а также компенсация морального вреда.

Стоит отметить, что в отличие от последствий нарушения исключительного права, нарушения личных неимущественных прав не имеют законодательно закрепленных мер ответственности правонарушителя, выраженных в денежной форме – в законе не говорится ни об убытках, ни о компенсации. То же касается и выделенного отдельно морального вреда, защиты чести, достоинства и деловой репутации. Согласно ст. 152 Гражданского кодекса Российской Федерации, граждане имеют право лишь на опровержение, публичное признание нарушения их прав тем же способом, которым оно было нарушено.

Компенсация морального вреда по положениям ст. 151 Гражданского кодекса Российской Федерации возможна лишь в отношении физических лиц, и таким образом защита личных неимущественных прав предоставляется в неполном объеме, как для физических, так и для юридических лиц по нескольким причинам. Так физические лица зачастую не имеют достаточных документальных подтверждений в отношении своего дизайнерского творчества, поскольку оказываются в ситуации, когда нет требуемых по закону материалов, которые были бы необходимы для подтверждения своего авторства и всех прочих сопутствующих личных неимущественных прав на произведение.

В юридической практике есть ряд наработанных со временем рекомендаций относительно того, что и как могут сделать дизайнеры для того, чтобы доказать свое авторство. Но все эти рекомендации не имеют за собой законодательного обеспечения и рассматриваются лишь в ходе судебного разбирательства как доказательства по уже начатому делу о возможном правонарушении, которые будут рассматриваться в каждом судебном деле индивидуально и могут не сыграть существенной роли как доказательства. Кроме того, далеко не все эти рекомендации являются применимыми для дизайнеров, поскольку не все их работы можно, например, депонировать или расписать как сценарий с учетом сложности и комплексности некоторых дизайнерских решений.

Принуждение дизайнера к сопроводительной работе по формированию определенной правовой «подушки безопасности» представляется на практике непосильной задачей, особенно если таких работ много, а критерии для формирования такой «подушки» с учетом специфики объектов дизайнерского творчества отсутствуют.

Именно поэтому по сравнению с правовым режимом объектов патентования, объекты авторского права кажутся обывателям и практикам в среде дизайнеров максимально незащищенными от посягательств третьих лиц. Особенно они не защищены от тех лиц, которые могут воспользоваться патентной правовой системой и закрепить право авторства над той или иной дизайнерской разработкой за собой на законных основаниях, пройдя государственную регистрацию и получив государством удостоверяемое свидетельство в качестве подтверждения раньше оригинального автора.

Юридическим лицам, даже при наличии подтверждения о наличии интеллектуальной собственности в рамках патентного права, не восстановить ущерба своему гудвиллу по нормам текущего законодательства. Согласно выше упомянутым статьям, юридическое лицо не может испытывать моральных или физических страданий, а ущерб деловой репутации юридического лица до сих пор является дискуссионной темой и не имеет за собой законодательного закрепления. Доказывание такого ущерба могут позволить себе лишь крупные фирмы, способные к оплате своих интересов через адвоката и прочие судебные издержки, которые могут сильно растянуться по времени.

Ситуация еще больше осложняется в сети Интернет, поскольку по своей правовой природе Интернет еще не до конца урегулирован как площадка для размещения дизайнерских работ. Но, несмотря на это, сейчас именно Интернет играет ключевую роль в профессиональной среде дизайнеров. Интернет позволил дизайнером из разных стран мира размещать свои портфолио и искать клиентов или работодателя независимо от своей страны проживания. Интернет – это не только способ первичной публикации своей

работы согласно авторскому праву, это во многом теперь единственный способ дать знать о себе и своем творчестве обществу.

Большинство взаимоотношений между дизайнерами и их клиентами или дизайнерами и их будущими работодателем начинаются через сеть Интернет. А значит у дизайнеров нет иного выхода, кроме как представлять свои работы в Интернет для обозрения, где они будут подвержены возможному недобросовестному отношению со стороны третьих лиц. В качестве примера можно привести ситуацию, когда дизайнеры интерьера или среды вокруг жилых комплексов, оказываются в невыгодном положении из-за сети Интернет и ее открытости для третьих лиц.

Имеются в виду случаи, когда портфолио с макетами и трехмерными моделями их дизайнерских решений могут быть присвоены другими дизайнерами, поскольку эти материалы размещены на непрофессиональных площадках общего пользования (в основном это социальные сети, где наибольшее число пользователей сети Интернет). В данном случае речь идет не о получении прибыли за счет реализации макета, а о личном неимущественном праве считаться автором этого макета, конкретной концепции дизайна, которая может принести прибыль в будущем. Таким образом личное неимущественное право дизайнера становится тесно связанным с его имущественным положением и потенциальной выгодой, которую он может получить, имея нематериальное право авторства.

Размещение работ в сети Интернет – это стартовая точка для развития разных правовых ситуаций вокруг объекта дизайнерского творчества - в виде добросовестного или недобросовестного использования работ. С попытками присвоить себе чужую работу, нарушив авторские права или укрепив над объектом патентные права в обход автора. Для предотвращения такой ситуации законом предполагаются технические средства и способы выкладки информации, которые дают доступность к материалам неограниченному кругу лиц.

Хотя в законе не дается перечня таких способов, в практической среде уже выработались определенные технические средства и специальные программы, ограничивающие действия третьих лиц в отношении объекта. К ним относятся: технологии DRM (от англ. digital right management), так называемые «основные ключи» и «ключи пользователя» в программах, позволяющих прослушивать музыку при покупке или подписке; AACС (от англ. Advanced Access Content System (в переводе на русский - Улучшенная Система Доступа к Содержимому); HDCP (от англ. High-bandwidth Digital Content Protection, в переводе на русский - Защита широкополосного цифрового содержимого). А также форматы чтения книжных изданий, такие как ePub и PDF, DRM схемы просмотра книг от компаний «Amazon», «Google» или «Apple», технические ограничения на количество установок компьютерных игр, постоянная онлайн аутентификация пользователя, использующего программное обеспечение правообладателя.

Если рассматривать объекты дизайнерского творчества, создающиеся небольшим числом граждан, авторами лично или малыми предприятиями, когда речь идет о графических работах, видео-роликах в сети Интернет, макетах, проектах и т.д. – существует лишь небольшой перечень менее сложных технических ограничений. В частности, это водяные знаки, защита от копирования на странице в Интернете, когда физически не доступна опция для копирования данных в буфер обмена и на компьютер пользователя, защита по подписке, когда данные не доступны без оплаты доступа к полному сервису, где размещается объект дизайнерского творчества и другие.

Однако, обойти практически все эти средства защиты современным пользователям сети Интернет не составляет особого труда. В силу этого до сих пор остается тяжелой проблема кибер-пиратства, развивающегося как раз за счет взлома данных технических ограничений правообладателя для распространения информации в открытом доступе.

Для создания объектов дизайнерского творчества в качестве виртуального искусства, трехмерных моделей, мультимедия объектов или

любых других объектов виртуально обоснованного творчества требуется лишь небольшое число компьютерных или даже телефонных программ, с помощью которых эти объекты и создаются. Фактически современные технические средства позволяют снять все маркеры об авторском праве и переделать объекты дизайнерского творчества так, как считает нужным правонарушитель.

Доказывание авторства или права на имя в сети Интернет становится практически невозможным, а огромный риск принуждает общество вырабатывать собственные меры и способы защиты от правонарушений за счет около правовых средств и методов, основывающихся на этических взаимоотношениях в профессиональной творческой среде, о чем ещё будет сказано более подробно далее. Это явление можно назвать возрождением древних цеховых мастерских в новом цифровом пространстве, поскольку они вновь начинают формировать профессионалов на раннем этапе их карьеры, помогать новичкам влиться в этически объединенное творческое сообщество.

Защита исключительного права на объекты дизайнерского творчества обеспечена ст. 1252 Гражданского кодекса Российской Федерации, в которой говорится, что защита осуществляется путем реализации требований к лицу, которое нарушает интересы правообладателя:

- признания исключительного права;
- пресечения действий, нарушающих исключительное право или создающих угрозу нарушения права;
- возмещения убытков;
- изъятия материального носителя объекта нарушенного исключительного права;
- публикации решения суда о нарушении.

Кроме того, законодатель предполагает обеспечительные меры, которые ограничивают действия правонарушителей соразмерно объему и характеру их действий – это означает возможный арест материальных носителей интеллектуальной собственности, оборудования и материалов для

изготовления контрафакта, а также ограничение правонарушающих действий в сети интернет, если в их отношении выдвинуто предположение, что они нарушают исключительные права.

Для отдельных видов интеллектуальной собственности и средств индивидуализации предполагается возможность получить компенсацию убытков при нарушении исключительного права. Одним из самых важных положений статьи является норма о том, что в случае, когда два средства индивидуализации сравниваются на предмет степени смешения и введения потребителей в заблуждение, преимущество законодательно закреплено за тем средством индивидуализации, на которое раньше было получено исключительное право. То есть предполагается, что преимущество будет у того правообладателя, который быстрее прошел процедуру государственной регистрации своего средства индивидуализации.

Исключительное право на произведение подразумевает воспроизведение, распространение, публичный показ, импорт оригинала или копий для распространения произведения, их прокат, публичное исполнение (в том числе с помощью технических средств), сообщение в эфир, сообщение по кабелю, перевод или переработка, практическая реализация проекта (архитектурного, дизайнерского, градостроительного или садово-паркового) и доведение до всеобщего сведения.

Под нарушением исключительного права на произведение в силу характера формирования законодательства об интеллектуальном праве в основном подразумеваются неправомерные действия в отношении материальных объектов, имеющих материальное воплощение и распространяющихся копиями оригинала произведения на материальных носителях. В данном случае вероятно, что законодатель подразумевает в первую очередь контрафакт модной одежды и аксессуаров, а в случае с сообщением произведения в эфир, по кабелю или перевода законодатель подразумевает кинофильмы, музыкальные треки и литературные произведения. При этом упоминание дизайнерского проекта без расширения

понятия «дизайн» и адаптации современной профессиональной практики можно рассматривать как очевидно неполноценную точку зрения законодателя, которая ограничивает возможности дизайнеров по правовой защите себя и своих работ.

Так, например, архитектурный, градостроительный или садово-парковый проект – это дизайнерские проекты, поскольку представляют собой воплощения функции и дизайнерского комбинационного мышления об эстетике в рамках одного здания, целого города или придомовых, парковых территорий. Несмотря на то, что во всех этих проектах акцент может быть сделан либо на эстетику, либо на функцию, дизайнерскими они не перестают быть по своей творческой природе. Тем не менее, дизайнерский проект в контексте крупного строительства и реновации городской среды не включает в себя другие виды дизайна, которые существуют в настоящий момент и развиваются уже сейчас в киберпространстве.

Зачастую способы использования исключительного права на объекты дизайнерского творчества не совпадают с практикой использования самих объектов. В силу этого невозможно предположить, какие меры можно предпринять для защиты исключительного права в случае, когда нарушены права создателя на графический дизайн или дизайн упаковки, веб-дизайн или дизайн бытовой среды, так как все эти виды дизайнерских объектов распределены в настоящий момент по категориям результатов интеллектуальной деятельности.

Каждый из них защищается не в силу своего творческого характера, а в силу использования этого результата интеллектуальной деятельности бизнесом посредством регистрационной процедуры, в простых или объемных товарных знаках и за счет патентов. Противоречие заключается в том, что дата получения регистрации превалирует над идейной ценностью, а критерий творчества, оригинальности, наличие идеи и тех последствий, которые связаны с воплощением идеи, рассматриваются уже после того, как начинается судебное делопроизводство.

Объекты дизайнерского творчества во всем их многообразии – это творческие проекты, основная ценность которых заключается в идеях, воплощенных в материальных объектах реального мира и в цифровой форме в виртуальном мире. Поэтому защита исключительного права на объекты дизайнерского творчества должна включать в себя не только возможные меры, предпринимаемые в реальном мире над физическими носителями контрафакта и техникой, которой контрафакт был создан, но и такие меры, которые бы имели силу и в виртуальном пространстве, откуда идет сегодня основной поток плагиата.

В виртуальном пространстве, как и в реальном мире, нарушение исключительного права на объект дизайнерского творчества зачастую начинается с нарушения личных неимущественных прав, когда третьи лица называют себя авторами и правообладателями творческой работы и вводят в заблуждение потребителей, после чего нарушаются и исключительные права на искомые работы, поскольку только очень осведомленный потребитель будет знать оригинального автора малоизвестного объекта дизайнерского творчества. Многообразие таких объектов в сети Интернет и возможность трансформации идеи в разные цифровые формы – основная проблема защиты исключительного права.

В рамках ст. 1270 Гражданского кодекса Российской Федерации в п. 1 говорится о том, что под воспроизведением произведения понимается изготовление экземпляра произведения или его части в любой материальной форме, в трех измерениях экземпляра двухмерного произведения и в двух измерениях экземпляра трехмерного произведения.

В качестве примера вновь можно привести ситуацию, когда нарушаются права на изображение. Так рисунок является объектом авторского права, но если цифровой рисунок поместить на любой материальный носитель, этот материальный носитель (трехмерный объект) вбирает в себя рисунок. Такой объект уже можно защитить патентом на промышленный образец, видоизменив рисунок до такой степени, чтобы для экспертов и

юристов было тяжело сразу сделать вывод о плагиате, но в то же время было легко вызвать у потребителя нужные ассоциации с искомой оригинальной работой на изначальном рисунке.

Намного сложнее найти законодательное подтверждение нарушению исключительного права в другом известном случае: знаменитая башня Лахта Центр – многофункциональный комплекс компании «Газпром» в Санкт-Петербурге - является архитектурным произведением. Изначально она могла бы защищаться в рамках авторского права, как гласит ст. 1259 Гражданского кодекса Российской Федерации, однако башня была зарегистрирована как товарный знак компании. В силу этого до сих пор остается дискуссионным вопрос о том, можно ли рассматривать нарушением исключительных прав на товарный знак при использовании изображения башни в продукции местных предпринимателей (на открытках, постерах, брелоках, рекламных и других материальных носителях), то есть третьих лиц, располагающихся на территории около башни.

Исключительное право на товарный знак закреплено в ст. 1229 Гражданского кодекса Российской Федерации, следовательно, только владельцы товарного знака имеют право использовать его ради получения прибыли. Но здание, являющееся частью архитектуры всей городской среды, выходит за рамки типовых представлений об объемном товарном знаке. Например, в США в законодательстве об архитектурных строениях и их правовой защите указано, что использование здания на изображениях не запрещено, если оно хорошо видно из публичных мест для общественности. Однако, даже в зарубежной практике использование здания в произведении (кино или фотографии) зачастую рассматривается как нарушение исключительного права. Поэтому отдельные юридические практики подтверждают, что кино или изображение, имеющие в себе примечательное здание, становятся «производными произведениями», и, следовательно, для использования защищенных правом видов архитектуры необходимо

одобрение правообладателя, поскольку здание используется как художественный элемент.

В то же время, иногда, если даже правообладатель не получает вознаграждение за использование другими его интеллектуальной собственности, в некоторых случаях, для него это является выгодным в маркетинговом плане. В частности, игре Minecraft позволяется воспроизводить любые из имеющихся городских комплексов, перенося земные города из реального мира в виртуальный, и многие действующие правообладатели рассматривают такое использование своей интеллектуальной собственности как бесплатную рекламу, не замечая в этом правонарушения.

В связи с предстоящим развитием технологий NFT и Metaverse [166; 172], а именно интеграции цифровых объектов дизайнерского творчества в реальность, данные правообладатели уже сейчас могут пересмотреть свои приоритеты и воспринять ранее бесплатную рекламу как правонарушение. Поскольку уже не будет четкой границы между виртуальным и обычным материальным пространством, а, следовательно, прибыль от использования результатов интеллектуальной деятельности может стать всеобщей.

Проведенный анализ всех имеющихся на сегодняшний момент методов и способов защиты авторских прав в сети Интернет с учетом действующего законодательства и технических средств защиты, а также культурных особенностей современного дизайнерского сообщества, позволяет сделать вывод, что, с нашей точки зрения, необходимо ввести технологии учета и контроля создания и распространения объектов дизайнерского творчества, а также сопутствующих им прав, путем интеграции технологии NFT или создания универсального и технически доступного с любого устройства сертификата, идентифицирующего автора, правообладателей и правовой статус объекта, действительного, как в реальном мире, так и в сети Интернет [170].

Творческая деятельность оказалась неразрывно связана с вопросом заимствования идей и копирования в ходе исторической эволюции самого искусства дизайна и сложившихся в творческой среде негласных морально-этических установок. Данные установки развились под влиянием новых технологий и произвольно складывающейся правовой культуры художников и дизайнеров. Основанием для такого умозаключения является сформировавшаяся обширная целостность из исторического многообразия художественного творчества и связанного с ним социального опыта, накопленного в деятельности творческого сообщества.

С течением времени, пройдя соответствующие ему этапы становления - от древних школ и мастерских до современных технологий и высшего образования - представители творческих профессий оказались в ситуации, когда в их распоряжении уникальные средства и ресурсы для создания творческих работ. При наличии компьютера или иной техники, обладающей ярким экраном и сильной технической «начинкой», можно создавать шедевры в изобразительном искусстве или 3-D моделировании, дизайны интерьера или ландшафта, строить игровые миры и т.д.

Вместе с тем, наличие новых технических возможностей и творческого потенциала привело к нехватке безопасных для творчества способов самовыражения в сети Интернет. Поскольку теперь именно Интернет является главным местом развития дизайн-индустрии и источником вдохновения для миллионов дизайнеров, массовость возможностей и востребованность творческих решений в совокупности создали эффект очередного исторического плато. В истории развития дизайна можно говорить о спиральности развития - возвращении к форматам по сути цеховых мастерских и гильдий, в рамках которых формируются профессионалы нового времени уже в цифровом мире.

Возникло явление, когда определенные творческие сообщества стали разрастаться из-за специализированных программ для работы дизайнера. В частности, такая ситуация возникла вокруг компании «Adobe», выпускающей

самое востребованное программное обеспечение для всех направлений дизайна. Компания создала несколько программ, постоянно совершенствуя их. Пользователи этих программ со временем стали сообществом потребителей ЭВМ-продукции, а следом творческим сообществом, которое с помощью ЭВМ от «Adobe» создает свои продукты интеллектуальной деятельности.

Для того чтобы клиентам «Adobe» было удобно общаться и развиваться, компания создала платформу «Behance», на которой все пользователи компании могут зарегистрировать свой профиль, связанный с учетной записью для работы с программами «Adobe». Таким образом, «Adobe» смогли собрать вокруг себя клиентов, которые сами и создают новые результаты интеллектуальной деятельности, помогают компании развиваться в нужном им направлении и имеют возможность представлять свои работы в открытый доступ как портфолио.

Негативная сторона в данном случае возникла из-за пиратской деятельности – ЭВМ от «Adobe» используются не только для создания результатов интеллектуальной деятельности, но и для снятия защиты, такой как водяные знаки, а также для переработки исходного объекта дизайнерского творчества без разрешения на то автора оригинала. Кроме того, сами ЭВМ «Adobe» являются одной из самых популярных программ, постоянно взламываемых пиратами ради дальнейшего их распространения на пиратских сайтах софта для компьютеров.

Тем не менее, сообщество «Adobe» на их платформе «Behance» является одним из крупнейших и самых популярных виртуальных-коммун для дизайнеров. Правовые рекомендации «Behance» прямо указывают на то, что сообщество стремится к достойному и уважительному общению между пользователями, а в случае нарушений прав авторов, они предлагают обращаться в специальную службу сообщества, которая поможет разобраться в ситуации [147].

То есть, «Adobe» берет на себя функции медиатора и экспертов в вопросах возможного нарушения интеллектуальных прав на произведения и прямо запрещает размещение чужих работ, использование чужих торговых знаков без их разрешения. Кроме того, «Adobe» предоставляют своим пользователям ссылки на законодательные акты США, которые позволяют проанализировать ситуации им самим, при этом дается ссылка на базу данных Lumen, созданную для Гарвардского университета, для того, чтобы пользователи сами могли проверить авторство и наличие уже имеющихся результатов интеллектуальной деятельности. Для работы с такими случаями компания имеет службу специалистов, которые на основании Digital Millennium Copyright Act рассматривают правонарушения в сообществе «Behance».

Если же правонарушение возникло со стороны пользователя «Behance», то на сайте сообщества есть возможность связаться прямо с правонарушителем для предъявления претензии. Пользователи «Adobe» несут ответственность за размещаемый ими контент на страницах «Behance», что прописано в Условиях пользования. В данном контексте особенно интересен п. 6 Условий, который гласит, что правонарушения со стороны пользователей «Behance» рассматриваются как «неправильное использование услуг компании».

Данное положение условий можно рассматривать как нарушение договорных отношений между компанией и пользователем, поскольку по правовой природе данного соглашения оно является открытой лицензией на использование программного обеспечения платформы, условия которой обязательны к исполнению.

Вторым по значимости в рассматриваемом ключе сообществ-коммун для дизайнеров является платформа «Deviant Art». Наподобие сообщества от «Adobe», данная платформа также предоставляет своим пользователям возможность составлять портфолио, делиться своими творческими идеями, продавать готовые дизайнерские решения через внутренний магазин и т.д.

Однако, в отличие от «Adobe» создатели «Deviant Art» пошли еще дальше в вопросе нравственного регулирования отношений своих пользователей и создали Положение об этике, которое является обязательным для ознакомления и согласия при регистрации на сайте «Deviant Art».

В Положении в части, касающейся проявления взаимного уважения между пользователями и создателями произведений о защите интеллектуальной собственности, говорится: «Deviant Art» требует от своих пользователей публиковать лишь свои работы, а в случае выявления правонарушений – обращаться в поддержку платформы для решения спорных вопросов.

Третьим и одним из самых активно развивающихся сообществ-коммун является сообщество «Art Station», где собралось огромное число уже зарекомендовавших себя в индустрии дизайна и киноиндустрии профессионалов и начинающих дизайнеров. Организаторы сообщества также берут на себя обязанность в случае выявления правонарушений в области авторских прав рассмотреть все поступившие им заявки и вынести свое решение о контенте пользователей [168].

Складывающаяся ситуация с сообществами-коммунами имеет огромное значение для развития дизайн-индустрии и для юриспруденции в целом:

- данные сообщества помогают молодым авторам разбираться в основах законодательства, которое к ним применяется с момента создания их первых работ;
- сообщества формируют продуктивную и творческую среду взаимодействия между создателями результатов интеллектуальной деятельности, где четко проводится граница между креативом и плагиатом;
- специалисты в сфере дизайна сами определяют с учетом максимальной погруженности в творческий процесс степень смешения тех или иных работ и могут помочь своим пользователям в этих сообществах урегулировать возникшие споры в досудебном порядке;

- виртуальные сообщества становятся площадкой для креатива и поиска работы, а также местом для безопасной продажи результатов интеллектуальной деятельности на разных материальных носителях;

- сообщества стремятся к единым правилам поведения своих пользователей, где нет привилегий или дискриминации по каким бы то ни было основаниям, так как члены сообщества обезличены и не могут повлиять на экспертное мнение представителей от организаторов.

Используя какие-то другие социальные платформы для размещения своих работ, авторы не получают никаких гарантий того, что их работы не будут использованы в дальнейшем кем-то другим неправомерно или без их разрешения. В рамках сообщества вероятность плагиата снижается, поскольку авторы находятся на одной платформе и не могут «безопасно» заниматься плагиатом на стороне.

Этика взаимоотношений между опытными профессионалами и теми, кто только вступает в профессиональное сообщество или планирует зарабатывать на своем творческом труде – один из важнейших аспектов формирования фактической правовой культуры, которая в настоящий момент сильно зависит от региона проживания автора. В отличие от норм права, привязанных к национальному законодательству, этические нормы не имеют границ, и предполагаются для всех деятелей в рамках профессии.

Древнейшими примерами подобных нравственных положений может быть воинский Кодекс самурая «Бусидо» и клятва Гиппократова, даваемая при «обращении в профессию» врачей. Потребность в кодексах этики обусловлена их универсальностью и узким профилем, поскольку каждое положение кодекса относится к конкретной ситуации для конкретной профессии или направлению деятельности. Этический кодекс позволяет сформировать необходимые нравственные принципы работы, и, что важно для данного исследования, дополняет законодательство, которое не может охватывать всех нюансов работы по профессии, но которые могут стать основаниями для правонарушений.

С помощью этического кодекса задаются модели и стандарты работы и поведения внутри профессионального сообщества или отдельно взятой компании, поэтому наиболее распространенными видами этических кодексов являются профессиональные и корпоративные кодексы.

Для работы дизайнеров был разработан и принят Международный профессиональный кодекс чести дизайнера от Международного совета организаций промышленного дизайна (ICSID, с 2017 года World Design Organization). Кодекс устанавливает следующие обязательные этические нормы перед обществом и другими дизайнерами:

- дизайнеры должны способствовать повышению социального и эстетического уровня общества;
- действовать в интересах экологии;
- высоко держать честь и достоинство своей профессии;
- не допускать противоречий интересов личных и профессионального долга;
- не пытаться отстранить от работы другого дизайнера, в том числе и в рамках конкуренции нечестными способами влиять на чужой гонорар;
- не заниматься умышленно чужой работой без уведомления другого дизайнера об этом;
- не очернять чужую работу критикой;
- не следовать указаниям клиента, если эти указания приведут к созданию плагиата;
- не создавать плагиат сознательно.

Особенно интересным в данном кодексе является положение о том, что дизайнер не имеет права выполнять работу, не получая соответствующего гонорара. Это означает, что дизайнер должен здраво оценивать свой труд и осознавать стоимость своих работ и услуг на рынке и оберегать свое творчество и финансовую стабильность, что должно способствовать пресечению тяжелых последствий из-за краж работ недобросовестным нанимателем или клиентом.

Вместе с тем, примечательно, что этические ценности дизайнерского сообщества распространяются и на клиентов. Так в кодексе указано, что дизайнер должен бережно относиться к идеям своего клиента и методам производства фирмы, в которых он задействован. Не разглашать информацию без согласия клиента, и в случае, если у дизайнера есть подчиненный рабочий коллектив, он несет профессиональную ответственность за сохранение данных в коллективе.

Вывод. Действующая в настоящее время правовая система по защите интеллектуальных прав возлагает на заинтересованных лиц непосильную обязанность отслеживать огромный пласт заявок в патентное ведомство, конкурентов и правонарушителей, выявление чего возможно лишь уже после нанесения вреда деловой репутации или финансовой стабильности пострадавшего лица.

Кроме того, презумпция виновности сразу ставит создателей аналогичных творческих решений в невыгодную и материально опасную ситуацию. При этом пострадавшие от ложных обвинений лица не могут компенсировать нанесенный им ущерб, поскольку до сих пор не отрегулированы вопросы, связанные с ущербом деловой репутации юридического лица, нет положений о финансовой и правовой значимости гудвилл, отсутствуют критерии оценки для определения вреда, нанесенного физическому лицу в рамках и по поводу его творческой деятельности. Требуют дальнейшего анализа положения о возможности предъявить регрессное требование о возмещении понесенных убытков.

Отсутствие расширения понятия «дизайн» относительно дизайнерского проекта в гражданском праве и без соответствующей адаптации права к современной профессиональной практике можно рассматривать как очевидно неполноценную точку зрения законодателя, которая ограничивает возможности дизайнеров по правовой защите своих интересов и авторства на свои работы. Дата получения государственной регистрации превалирует над идейной ценностью объекта, все сопутствующие

дизайн-объекту критерии его ценности изучаются лишь в случае, когда в силу уже свершившихся событий начинается судебное делопроизводство.

В связи с расширением влияния крупных брендов на создание и насыщение виртуальных пространств интеллектуальной собственностью в «бесшовном формате» требуется разработка мер защиты исключительного права и в сети Интернет. Предлагается использование NFT как сертификата, идентифицирующего автора, правообладателей и весь спектр правомочий, связанных с объектом дизайнерского творчества, который был бы действителен и в виртуальном пространстве, и в реальном мире.

Должна быть адаптирована и доведена до статуса законодательных решений система методов и способов защиты от преднамеренного плагиата и этического поведения, которая уже выработана и действует в дизайнерских сообществах в формате правил, профессиональных и этических кодексов.

Заключение

По результатам проведенного исследования получены следующие значимые выводы, обусловленные целью настоящего исследования и поставленными задачами.

В условиях современной «быстрой моды» рынок дизайнерских товаров и услуг обусловлен требованиями массового производства с минимальными издержками и навязанной потребителю потребностью в постоянном обновлении их быта новыми объектами дизайнерского творчества.

Представляется важным дать определение объекту дизайнерского творчества как уникальному произведению, охраняемому при наличии творческого образа, который остается неизменным при смене объективной формы выражения.

В виду такого определения объектов дизайнерского творчества делается вывод о том, что понятие «объекты дизайнерского творчества» является более широким понятием в отношении других результатов интеллектуальной деятельности. Оно включает в себя объекты авторского и патентного права в совокупности с их трансформационным характером, в силу чего их следует обособить в самостоятельную категорию объектов интеллектуальной собственности.

В связи с тем, что с наступлением эры современных информационных технологий форма перестает иметь главенствующее значение в вопросе ценности результата интеллектуальной деятельности, можно прийти к выводу о важности другого понятия из творческой среды – образа. В ходе исследования доказана необходимость формулирования понятия «образ объекта дизайнерского творчества» как комбинации критериев уникальности, творчества и оригинальности, которые позволяют выделить объект дизайнерского творчества из числа аналогичных объектов независимо от объективной формы выражения.

Сделан вывод, что творчество возможно определять лишь через инструменты, которыми творчество создается, а также благодаря личности, обладающей соответствующими навыками и умениями, что требует дополнительного законодательного закрепления.

В ходе исследования выявлено, что искусственный интеллект на данном этапе развития высоких технологий можно рассматривать лишь как инструмент для создания объектов дизайнерского творчества и техническое средство для деятельности, формально напоминающей творческую деятельность, что требует новых правовых решений, учитывающих нюансы работы GAN-систем.

Следует ещё раз подчеркнуть, что генеративный дизайн на основе работы GAN-систем, при всем разнообразии итоговых объектов дизайнерского творчества, пользуется материалами заложенными в базу данных для искусственного интеллекта и генерирует комбинационное решение на основании запросов человека и с учетом его – человека – потребностей.

Сам процесс возникновения правовых отношений в рамках дизайнерской деятельности изучен и рассмотрен не только с позиции текущего законодательства, но и с учетом требований дизайнерской профессиональной среды. Это позволило сделать вывод о том, что текущее законодательство не защищает и не поощряет творческий аспект дизайнерской работы, поскольку оно обусловлено лишь производственными и трудовыми отношениями, исключаящими творческую составляющую как ключевой элемент дизайнерской работы.

Для подкрепления утверждения о том, что осуществление трудовой деятельности в пределах трудовых обязанностей и в связи с выполнением трудовых обязанностей это два разных вида деятельности, требуется подкрепление статуса дизайнера соответствующими нормами права с учетом специфики дизайнерского образования и творческого характера их работ.

С учетом того, что в настоящее время одну из наиболее развитых сфер развития интеллектуальных прав на объекты дизайнерского творчества имеет модное право, предполагается важным адаптировать имеющиеся правовые решения модного права для других объектов дизайнерского творчества.

Границы общественного достояния напрямую зависят от доступа в сеть Интернет и тем сегментом Интернета, который является национальным для пользователя, а также доступен ему в силу знания языка соседних стран.

С целью осмысления и правового совершенствования сложных явлений в областях, связанных с созданием объектов интеллектуальной собственности предлагается концепция охранно-правовых, культурно-образовательных и финансово-экономических интересов, которые должны найти свое отражение в текущем законодательстве.

Выводы исследования могут стать основой для дальнейших исследований, касающихся интеллектуальных прав на объекты дизайнерского творчества в условиях динамично развивающихся технологий и, как следствие, появления новых форм объектов и их содержания.

Список литературы

Книги

1. Арнхейм, Р. Искусство и визуальное восприятие / Р. Арнхейм ; перевод с английского. – Москва : Архитектура-С, 2012. – 392 с. – ISBN 978-5-9647-0119-4.
2. Басин, Е.Я. Теоретические проблемы искусства: Логика, психология, эстетика, социология / Е.Я. Басин. – 2-е издание. – Москва : ЛЕНАНД, 2015. – 328 с. – ISBN 978-5-9710-1523-9.
3. Берджесс, Э. Искусственный интеллект - для вашего бизнеса : Руководство по оценке и применению : перевод с английского / Э. Берджесс. – Москва : Интеллектуальная литература, 2021. – 232 с. – ISBN 9-785-907274-81-5.
4. Бирюков, А.А. Право интеллектуальной собственности в схемах : учебное пособие / А.А. Бирюков. – Москва : Проспект, 2018. – 176 с. – ISBN 978-5-392-15368-8.
5. Близнац, И.А. Интеллектуальная собственность в современном мире : монография / И.А. Близнац, К.А. Агеева, М.С. Борисова [и др.] ; под редакцией И.А. Близнаца. – Москва : Проспект, 2019. – 672 с. – 50 экз. – ISBN 978-5-392-30081-5.
6. Бруссард, М. Искусственный интеллект: Пределы возможного : перевод с английского / М. Бруссард. – Москва : Альпина нон-фикшн, 2020. – 362 с. – ISBN 978-5-00139-080-0.
7. Валгина, Н.С. Теория текста : учебное пособие для студентов вузов по специальностям 021500 - Издательское дело и редактирование, 021600 - Книгораспространение и направлению 520700 - Книжное дело / Н.С. Валгина. – Москва : Логос, 2003. – 278 с. – ISBN 5-94010-187-9 : 3000.

8. Виппер, Б.Р. Введение в историческое изучение искусства / Б.Р. Виппер. – 4-е издание. – Москва : Издательство В. Шевчук, 2015. – 368 с. – ISBN 978-5-94232-113-0.
9. Витко, В.С. Правовая природа договоров о создании произведений науки, литературы и искусства / В.С. Витко. – Москва : Статут, 2019. – 240 с. – ISBN 978-5-8354-1495-6.
10. Ворожевич, А.С. Если ты изобретатель. Как обеспечить права на изобретения : научно-методическое пособие / А.С. Ворожевич ; под редакцией Л.А. Новоселовой. – Москва : Проспект, 2019. – 128 с. – ISBN 978-5-392-29161-8.
11. Воронов, Н.В. Очерки истории отечеств. дизайна / Н.В. Воронов. – Москва : Союз дизайнеров России, 2001. – 423 с. – ISBN 5-901512-05-7.
12. Выготский, Л.С. Психология Искусства / Л.С. Выготский. – 3-е издание. – Москва : Искусство, 1986. – 345 с. – ISBN отсутствует.
13. Гаврилов, Э.П. Общие положения гражданского права. Право интеллектуальной собственности. Иные правовые вопросы. XXI век / Э.П. Гаврилов. – Москва : Юрсервитум, 2017. – 343 с. – ISBN 978-5-9216-0511-4.
14. Гаврилов, Э.П. Право интеллектуальной собственности. Общие положения. XXI век / Э.П. Гаврилов. – Москва : Юрсервитум, 2015. – 492 с. – ISBN 978-5-905999-65-9 1.
15. Галифанов, Г.Г. Охраноспособность и охрана товарных знаков / Г.Г. Галифанов, Р.А. Карлиев, Р.Г. Галифанова. – Москва : МДМпринт, 2018. – 587 с. – ISBN 978-5-6041023-0-5.
16. Гейнеман, А.А. Право в индустрии моды / А.А. Гейнеман. – Москва : Проспект, 2018. – 160 с. – ISBN 978-5-392-21873-8.
17. Глазычев, В.Л. О дизайне / В.Л. Глазычев. – Москва : Искусство, 1970. – 114 с. – ISBN 5-9739-0066-5.

18. Гордон, Б. Мастер-класс Графический дизайн / Б. Гордон, А. Бэнкс ; в 4 томах. Том 1. – Москва : РИП-холдинг, 2012. — 256 с. – ISBN 978-1-907579-03-5.

19. Грабарь, И.Э. О русской архитектуре : Исследования : Охрана памятников / И.Э. Грабарь. – Москва : Наука, 1969. – 423 с. – ISBN отсутствует.

20. Гринь, О.С. Заработай интеллектом! Договоры в сфере интеллектуальных прав : научно-методическое пособие / О.С. Гринь ; под редакцией Л.А. Новоселовой. – Москва : Проспект, 2019. – 128 с. – ISBN 978-5-392-29166-3.

21. Гроссе, Э. Происхождение искусства / Э. Гроссе ; перевод с немецкого, стереотипное. – Москва : Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2017. – 304 с. – ISBN 978-5-397-05598-7.

22. Джендубаева, С.А. Особенности формирования правовой среды в отношении объектов дизайнерского творчества / С.А. Джендубаева // Актуальные проблемы гражданского права : сборник научных трудов студентов юридического факультета Финансового университета при Правительстве Российской Федерации. Серия «Актуальные юридические исследования» ; под редакцией Ю.М. Алпатов. – Москва : ЮРКОМПАНИ, 2019. – С. 37-43. – ISBN: 978-5-91677-024-7.

23. Доэрти, П. Человек+машина. Новые принципы работы в эпоху искусственного интеллекта / П. Доэрти, Д. Уилсон ; перевод с английского О. Сивченко, Н. Яцюк ; научная редакция М. Григорьева [и др.]. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2019. – 304 с. – ISBN 987-5-00146-159-3.

24. Иванов, В.В. Эволюция ноосферы и художественное творчество / В.В. Иванов // Ноосфера и художественное творчество : сборник статей ; под редакцией В.В. Иванова. – Москва : Наука, 1991. – 280 с. – ISBN 5-02-012747-7.

25. Ионас, В.Я. Критерий творчества в авторском праве и судебной практике / В.Я. Ионас. – Москва : Юридическая литература. – 1963. – 137 с. – ISBN отсутствует. – Юридический виртуальный клуб «Ex Jure». – Текст :

электронный. – DOI отсутствует. – URL: <https://www.ex-jure.ru/law/news.php?newsid=372> (дата обращения: 19.06.2021).

26. Ионас, В.Я. Произведения творчества в гражданском праве / В.Я. Ионас. – Москва : Юридическая литература. – 1972. – 168 с. – ISBN отсутствует. – Юридический виртуальный клуб «Ex Jure». – Текст : электронный. – DOI отсутствует. – URL: <https://www.ex-jure.ru/law/news.php?newsid=1022> (дата обращения: 19.06.2021).

27. Искусственный интеллект – надежды и опасения : сборник ; перевод с английского В. Желнинова / под редакцией Д. Брокмана. – Москва : Издательство АСТ, 2020. – 384 с. – ISBN 978-5-17-115937-5.

28. Искусственный интеллект. Что стоит знать о наступающей эпохе разумных машин : сборник научно-популярных статей / под редакцией Д. Хэвен ; перевод с английского О.Д. Сайфудиновой. – Москва : Издательство АСТ, 2019. – 352 с. – ISBN 978-5-17-115608-4.

29. Клеон, О. Кради как художник. 10 уроков творческого самовыражения / О. Клеон ; перевод с английского С. Филина. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2013. – 176 с. – ISBN 978-5-91657-667-2.

30. Кон Винер, Э. История стилей изобразительных искусств ; перевод с немецкого / Э. Кон Винер ; под редакцией М.М. Житомирского ; издание стереотипное. – Москва : ЛЕНАНД, 2015. – 224 с. – ISBN 978-5-9710-1857-5.

31. Ларина, Е.С. Искусственный интеллект. Этика и право / Е.С. Ларина, В.С. Овчинский. – Москва : Книжный мир, 2019. – 192 с. – ISBN 978-5-6043473-0-0.

32. Макарова, С.Н. Развитие теории прав собственности в условиях информационного общества / С.Н. Макарова ; научная редакция Ф.Б. Власова. – Москва : Экономика, 2015. – 158 с. – ISBN 978-5-282-03455-4.

33. Мини-энциклопедия. Искусство XIX-XX вв. Стили и течения / составитель И.Г. Мосин. – Вильнюс : UAB «BESTIARY», 2012. – 80 с. – ISBN 978-609-456-073-6.

34. Мюллер, Д.П. Искусственный интеллект для чайников / Д.П. Мюллер, Л. Массарон ; перевод с английского. – Санкт-Петербург : ООО «Диалектика», 2020. – 384 с. – ISBN 978-5-907114-57-9.

35. Нагородская, В.Б. Новые технологии (блокчейн / искусственный интеллект) на службе права : научно-методическое пособие / В.Б. Нагородская ; под редакцией Л.А. Новоселовой. – Москва : Проспект, 2019. – 128 с. – ISBN 978-5-392-29165-6.

36. Никишов, А.Б. Право на свободу творчества в Российской Федерации : монография / А.Б. Никишов. – Москва : Проспект, 2019. – 64 с. – 500 экз. – ISBN 978-5-392-28169-5.

37. Новоселова, Л.А. Как автору (правообладателю) защищать свои права : научно-методическое пособие / Л.А. Новоселова. – Москва : Проспект, 2019. – 144 с. – ISBN 978-5-392-29281-3.

38. Панкеев, И.А. Авторское право для журналистов : учебное пособие / И.А. Панкеев. – 4-е издание, переработанное. – Москва : ИКАР, 2014. – 320 с. – ISBN 978-5-7974-0380-7.

39. Папанек, В. Дизайн для реального мира / В. Папанек ; перевод с английского. – Москва : Издатель Д. Аронов, 2012. – 416 с. – ISBN 978-5-94056-025-8.

40. Пиленко, А.А. Право изобретателя / А.А. Пиленко ; редакционная коллегия: Н.В. Козлова, С.М. Корнеев, Е.В. Кулагина, П.А. Панкратов. – Москва : Статут, 2001. – 688 с. – ISBN 978-5-83540-054-6. – Юридический виртуальный клуб «Ex Jure». – Текст : электронный. – DOI отсутствует. – URL: <https://www.ex-jure.ru/law/news.php?newsid=45> (дата обращения: 17.05.2021).

41. Полторац, А. Основы интеллектуальной собственности / А. Полторац, П. Лернер ; перевод с английского. – Москва : Издательский дом «Вильямс», 2004. – 204 с. – ISBN 978-5-8459-0636-6.

42. Право будущего: Интеллектуальная собственность, инновации, Интернет : Ежегодник. Выпуск 1 / РАН ИНИОН. Центр социальных научно-информационных исследований. Отдел правопедения ; кафедра

предпринимательского права МГУ имени М.В. Ломоносова ; ответственный редактор Е.Г. Афанасьева. – Москва : Институт научной информации по общественным наукам РАН, 2018. – 207 с. – ISBN 978-5-248-00893-3.

43. Право интеллектуальной собственности : сборник научных трудов / РАН ИНИОН. Центр социальных научно-информационных исследований. Отдел правоведения ; кафедра предпринимательского права МГУ имени М.В. Ломоносова ; ответственный редактор Е.Г. Афанасьева. – Москва : Институт научной информации по общественным наукам РАН, 2017. – 202 с. – ISBN 978-5-248-00854-4.

44. Раппопорт, А.Г. Проектирование без прототипов / А.Г. Раппопорт // Разработка и внедрение автоматизированных систем в проектировании (Теория и методология). – Москва : Стройиздат, ЦНИПИАСС, 1975. – С. 299-392. – Текст : электронный. – URL: <https://archi.ru/elpub/91119/proektirovanie-bez-prototipov> (дата обращения: 16.05.2021).

45. Рахматулина, Р.Ш. Коммерческое использование объектов авторского права : монография / Р.Ш. Рахматулина. – Москва : Проспект, 2019. – 144 с. – 500 экз. – ISBN 978-5-392-29676-7.

46. Рузакова, О.А. Как вы яхту назовете... О средствах индивидуализации : научно-методическое пособие / О.А. Рузакова ; под редакцией Л. А. Новоселовой. – Москва : Проспект, 2019. – 96 с. – ISBN 978-5-392-29164-9.

47. Смит, Б. IT как оружие: Какие опасности таит в себе развитие высоких технологий / Б. Смит, К.Э. Браун ; перевод с английского. – Москва : Альпина Пабlishер, 2021. – 353 с. – ISBN 978-5-9614-4017-1.

48. Солод, В.Ю. Актуальные вопросы правовой охраны наименований мест происхождения товаров и географических указаний / В.Ю. Солод. – Москва : ООО «ВАШ ФОРМАТ», 2019. – 188 с. – ISBN 978-5-00147-103-5.

49. Теория правового регулирования искусственного интеллекта, роботов и объектов робототехники в Российской Федерации: монография / Г.Ф. Ручкина, М.В. Демченко, А.В. Попова [и др.] ; под редакцией Г.Ф. Ручкиной. – Москва : Прометей, 2020. – 296 с. – 500 экз. – ISBN 978-5-00172-011-9.

50. Фиелл, Ш. Энциклопедия Дизайна. Концепции. Материалы. Стили / Ш. Фиелл, П. Фиелл ; перевод с английского А.В. Шипилова. – Москва : АСТ: Астрель, 2008. – 192 с. – ISBN 978-5-17-051998-9.

51. Филь, Ш. Графический дизайн в XXI веке / Ш. Филь, П. Филь. – Москва : Издательство Астрель, издание на русском языке, 2008. – 191 с. – ISBN 978-3-8228-3878-5.

52. Хеллер, С. Анатомия дизайна / С. Хеллер, М. Илич ; перевод с английского И.И. Борисовой. – Москва : АСТ: Астрель, 2008. – 104 с. – ISBN 978-5-17-055093-7.

53. Хохлов, В.А. Авторское право: законодательство, теория, практика / В.А. Хохлов. – Москва : Городец, 2008. – 286 с. – ISBN 978-5-9584-0184-0.

54. Шебанова, Н.А. Модное право : монография / Н.А. Шебанова. – Москва : НОРМА, ИНФРА-М, 2018. – 176 с. – 150 экз. – ISBN 978-5-91768-892-3.

55. Шестаков, В. П. История истории искусства: От Плиния до наших дней : учебное пособие / В.П. Шестаков. – 2-е издание, дополненное. – Москва : ЛЕНАНД, 2015. – 336 с. – ISBN 978-5-9710-1667-0.

56. Шестаков, В.П. Очерки по истории эстетики. От Сократа до Гегеля / В.П. Шестаков. – Москва : Мысль, 1979. — 372 с. – ISBN отсутствует.

57. Шехтер, Т.Е. Искусство как пространство смыслов: избранные работы по теории и истории искусства / Т.Е. Шехтер ; составитель и научный редактор А.В. Карпов. – Санкт-Петербург : СПбГУП, 2014. – 376 с. – ISBN 978-5-7621-0755-6.

58. Bessen, J. Patent Failure: How Judges, Bureaucrats, and Lawyers Put Innovators at Risk / J. Bessen, M.J. Meurer. – New Jersey : Princeton University Press, 1958. – 352 p. – ISBN 978-0-69114-321-7.

59. Bhuiyan, A. Intellectual Property Rights on the Internet: The Global South's Struggle for a Lenient Regime / A. Bhuiyan. – London : Palgrave Macmillan, 2014. – 23 p. – ISBN 978-1-137-34434-2.

60. Perelman, M. Steal This Idea / M. Perelman. – London : Palgrave Macmillan, 2002. – 265 p. – ISBN 978-1-4039-6713-8.

Нормативные правовые акты

61. Соглашение по торговым аспектам прав интеллектуальной собственности (Соглашение ТРИПС) [от 15.04.1994] // WIPO Lex. – Текст : электронный. – URL: <https://wipolex.wipo.int/ru/text/379915> (дата обращения: 25.09.2019).

62. Конвенция по охране промышленной собственности [от 20.03.1883 (редакция от 02.10.1979)] // Справочно-правовая система «Консультант Плюс». – Текст : электронный. – URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_5111/ (дата обращения: 03.09.2020).

63. Бернская Конвенция по охране литературных и художественных произведений [от 09.09.1886 (редакция от 28.09.1979)] // Справочно-правовая система «Консультант Плюс». – Текст : электронный. – URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_5112/ (дата обращения: 05.09.2020).

64. Российская Федерация. Законы. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая) : федеральный закон [принят Государственной думой 24 ноября 2006 года : по состоянию на 11 июня 2021 года] // Справочно-правовая система «Консультант Плюс». – Текст : электронный. – URL:

http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_64629/ (дата обращения: 20.02.2022).

65. Российская Федерация. Законы. Об архитектурной деятельности в Российской Федерации : федеральный закон [принят Государственной думой 18 октября 1995 года : по состоянию на 19 июля 2011 года] // Справочно-правовая система «Консультант Плюс». – Текст : электронный. – URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_8344/ (дата обращения: 20.02.2022).

66. Act on Copyright and Related Rights // WIPO Lex. – Текст : электронный. – URL: <https://wipolex.wipo.int/en/text/474282> (дата обращения: 17.06.2021).

67. Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage // ICH. – Текст : электронный. – URL: <https://ich.unesco.org/en/convention> (дата обращения: 15.09.2021).

68. Copyright Law of the United States [Title 17 and Related Laws Contained in Title 17 of the United States Code]. – Текст : электронный. – URL: <https://www.copyright.gov/title17/title17.pdf> (дата обращения: 17.05.2021).

69. Copyright, Designs and Patents Act 1988 // WIPO Lex. – Текст : электронный. – URL: <https://wipolex.wipo.int/ru/text/580476> (дата обращения: 17.10.2021).

70. Council Regulation (EC) No. 6/2002 of 12 December 2001 on Community Designs (amended by Council Regulation No. 1891/2006 of 18 December 2006 amending Regulations (EC) No. 6/2002 and (EC) No. 40/94 to give effect to the Accession of the European Community to the Geneva Act of the Hague Agreement concerning the international registration of industrial designs) // WIPO Lex. – Текст : электронный. – URL: <https://wipolex.wipo.int/ru/text/463910> (дата обращения: 14.09.2021).

71. Digital Millennium Copyright Act. – Текст : электронный. – URL: <http://www.copyright.gov/legislation/hr2281.pdf> (дата обращения: 22.12.2019).

72. Directive 2001/29/EC of the European Parliament and of the Council of 22 May 2001 on the harmonisation of certain aspects of copyright and related rights in the information society // WIPO Lex. – Текст : электронный. – URL: <https://wipolex.wipo.int/ru/text/126977> (дата обращения: 12.09.2021).

73. Directive 2001/84/EC of the European Parliament and of the Council of 27 September 2001 on the resale right for the benefit of the author of an original work of art // WIPO Lex. – Текст : электронный. – URL: <https://wipolex.wipo.int/ru/text/180301> (дата обращения: 12.09.2021).

74. Directive 2004/48/EC of the European Parliament and of the Council of 29 April 2004 on the enforcement of intellectual property rights // WIPO Lex. – Текст : электронный. – URL: <https://wipolex.wipo.int/ru/text/473877> (дата обращения: 12.09.2021).

75. Directive 2006/116/EC of the European Parliament and of the Council of 12 December 2006 on the term of protection of copyright and certain related rights (codified version) // WIPO Lex. – Текст : электронный. – URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/HTML/?uri=CELEX:32006L0116&from=EN> (дата обращения: 12.09.2021).

76. Directive 2009/24/EC of the European Parliament and of the Council of 23 April 2009 on the legal protection of computer programs (Codified version) // WIPO Lex. – Текст : электронный. – URL: <https://wipolex.wipo.int/ru/text/208108> (дата обращения: 12.09.2021).

77. Directive No. 2000/31/EC of the European Parliament and of the Council of 8 June 2000 on certain legal aspects of information society services, in particular electronic commerce, in the Internal Market (Directive on electronic commerce) // WIPO Lex. – Текст : электронный. – URL: <https://wipolex.wipo.int/ru/text/443174> (дата обращения: 12.09.2021).

78. Directive No. 2012/28/EU of the European Parliament and of the Council of 25 October 2012 on Certain Permitted Uses of Orphan Works // WIPO Lex. – Текст : электронный. – URL: <https://wipolex.wipo.int/ru/text/474161> (дата обращения: 12.09.2021).

79. Federal Constitution of the Swiss Confederation. – Текст : электронный. – URL: <https://www.fedlex.admin.ch/eli/cc/1999/404/en> (дата обращения: 15.07.2021).

80. Industrial Design Act and Acts on Amendments to the Industrial Design Act of Croatia // WIPO Lex. – Текст : электронный. – URL: <https://wipolex.wipo.int/en/text/188174> (дата обращения: 26.10.2021).

81. Industrial Design Act, RSC 1985, с I-9 [Canadian Legal Information Institute]. – Текст : электронный. – URL: <https://www.canlii.org/en/ca/laws/stat/rsc-1985-c-i-9/latest/rsc-1985-c-i-9.html> (дата обращения: 25.10.2021).

82. Industrial Designs ACT 1996 ACT 552 // Laws of Malaysia. – Текст : электронный. – URL: <https://www.studocu.com/my/document/universiti-teknologi-mara/intellectual-property-law-1/industrial-designs-act-1996-act-552/5601592> (дата обращения: 25.10.2021).

83. Industrial Designs Act 2001 of Ireland // Electronic Irish Statute Book. – Текст : электронный. – URL: <https://www.irishstatutebook.ie/eli/2001/act/39/enacted/en/print> (дата обращения: 26.10.2021).

84. Law on the Intellectual Property Code of France // WIPO Database of Intellectual Property. – Текст : электронный. – URL: https://internet-law.ru/law/int/nation_cleo/france/fr003en.pdf (дата обращения: 09.08.2021).

85. Model Provisions for National Laws on the Protection of Expressions of Folklore Against Illicit Exploitation and other Forms of Prejudicial Action, 1982 // WIPO IP Portal. – Текст : электронный. – URL: <https://wipolex.wipo.int/en/text/186459> (дата обращения: 15.09.2021).

86. Patent Act // Federal Office of Justice. – Текст : электронный. – URL: https://www.gesetze-im-internet.de/englisch_patg/englisch_patg.html (дата обращения: 17.06.2021).

87. Patents Act 1977 // UK Public General Acts. – Текст : электронный. – URL: <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/1977/37/contents> (дата обращения: 01.08.2021).

88. Regulations Under the Agreement Revising the Bangui Agreement of March 2, 1977 on the Creation of an African Intellectual Property Organization (of February 24, 1999) // WIPO Lex. – Текст : электронный. – URL: <https://wipolex.wipo.int/en/text/181144> (дата обращения: 12.09.2021).

89. The Constitution of Japan // Prime Minister of Japan and His Cabinet Website. – Текст : электронный. – URL: https://japan.kantei.go.jp/constitution_and_government_of_japan/constitution_e.html (дата обращения: 14.07.2021).

90. The Constitution of Sweden [The Fundamental Laws and the Riksdag Act]. – Текст : электронный. – URL: <https://www.riksdagen.se/globalassets/07.-dokument--lagar/the-constitution-of-sweden-160628.pdf> (дата обращения: 16.07.2021).

91. The Constitution Of The United States [Bill of Rights & All Amendments] // The Library of Congress Website. – Текст : электронный. – URL: <https://constitution.congress.gov/constitution/> (дата обращения: 14.07.2021).

92. The Indian Arts and Crafts Act of 1990 (P.L. 101-644) // GOVInfo. – Текст : электронный. – URL: <https://www.govinfo.gov/content/pkg/STATUTE-104/pdf/STATUTE-104-Pg4662.pdf> (дата обращения: 29.10.2021).

93. The Indigenous Peoples Rights Act of 1997 (Republic Act No. 8371) of Philippines // WIPO Lex. – Текст : электронный. – URL: <https://wipolex.wipo.int/en/text/225130> (дата обращения: 30.10.2021).

94. The Industrial Design Act No. 22 of Zambia // National Assembly of Zambia. – Текст : электронный. – URL: <https://www.parliament.gov.zm/node/5220> (дата обращения: 26.10.2021).

95. The Industrial Property Act, 2014 of Uganda // WIPO Lex. – Текст : электронный. – URL: <https://wipolex.wipo.int/ru/text/424955> (дата обращения: 26.10.2021).

96. The Spanish Constitution [Agencia Estatal Boletín Oficial del Estado]. – Текст : электронный. – URL: <https://www.boe.es/legislacion/documentos/ConstitucionINGLES.pdf> (дата обращения: 15.07.2021).

97. U.S. Code. – Текст : электронный. – URL: <https://www.law.cornell.edu/uscode/text> (дата обращения: 05.09.2020).

Акты официального толкования и применения права

98. Мотивированное решение Московского городского суда по делу № 3-0466/2019. – Текст : электронный. – URL: <https://mosgorsud.ru/mgs/services/cases/first-civil/details/1f176cbb-2a8d-4553-9eb4-5c27b415dd9c?caseNumber=3-466/2019> (дата обращения: 22.08.2022).

99. Обзор судебной практики по делам, связанным с разрешением споров о защите интеллектуальных прав (утв. Президиумом Верховного Суда Российской Федерации 23 сентября 2015 г.) [Информационно-правовой портал Гарант.ру]. – Текст : электронный. – URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/71101778/> (дата обращения: 12.06.2020)

100. Определение Конституционного Суда Российской Федерации от 20.12.2005 № 537-О «Об отказе в принятии к рассмотрению жалобы гражданина Хавкина Александра Яковлевича на нарушение его конституционных прав положениями статей 6 и 7 Закона Российской Федерации «Об авторском праве и смежных правах». – Москва, 2005. – Текст : электронный. – URL: <https://legalacts.ru/doc/opredelenie-konstitutsionnogo-suda-rf-ot-20122005-n-537-o-ob/> (дата обращения: 13.06.2020).

101. Постановление № 09АП-72668/2018 Девятого арбитражного апелляционного суда г. Москвы по делу № А40-33912/18 / Юридическая фирма «Ветров и партнеры». – Текст : электронный. – URL: https://vitvet.com/sud_praktika/spori_po_is/spory_po_intellektualnoj_sobstvennost_i_za_fevral_2019/narushenie_prav_na_dizajn_upakovki/ (дата обращения: 22.08.2022).

102. Постановление от 5 февраля 2015 г. по делу № А76-12136/2014. – г. Челябинск, 2015. – Текст : электронный. – URL: <https://sudact.ru/arbitral/doc/nMgaYodoNfQr/> (дата обращения: 10.06.2020).

103. Постановление Пленума Верховного Суда Российской Федерации от 23.04.2019 № 10 «О применении части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации». – Справочно-правовая система «Консультант Плюс». – Текст : электронный. – URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_323470/ (дата обращения: 19.07.2021).

104. Постановление Правительства Российской Федерации от 29.09.2021 г. № 1644. – Официальный сайт Правительства Российской Федерации. – Текст : электронный. – URL: <http://government.ru/docs/all/136791/> (дата обращения: 20.07.2021).

105. Постановление президиума Суда по интеллектуальным правам от 20 января 2020 г. № С01-1398/2019 по делу № СИП-311/2019. – Информационно-правовой портал Гарант.ру. – Текст : электронный. – URL: <https://base.garant.ru/73524532/> (дата обращения: 23.07.2021).

106. Постановление президиума Суда по интеллектуальным правам от 27 июля 2017 г. № С01-567/2017 по делу № СИП-28/2017. – Информационно-правовой портал Гарант.ру. – Текст : электронный. – URL: <https://base.garant.ru/73524532/> (дата обращения: 23.07.2021).

107. Постановление Суда по интеллектуальным правам от 18 февраля 2022 г. № С01-2388/2021 по делу № А40-240990/2020. – Информационно-правовой портал Гарант.ру. – Текст : электронный. – URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/403473920/> (дата обращения: 29.03.2022).

108. Постановление Суда по интеллектуальным правам от 29 июня 2018 г. по делу № СИП-710/2017. – Информационно-правовой портал Гарант.ру. – Текст : электронный. – URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/71878942/?prime> (дата обращения: 23.07.2021).

109. Решение Арбитражного суда Московской области по делу № А41-85412/2018. – Портал «Электронное правосудие». – Текст : электронный. – URL: https://kad.arbitr.ru/Document/Pdf/e700406b-7aa7-4ca8-af6b-8548c4f560a5/37c5c50e-4099-4f45-9528-8a5038b84407/A41-85412-2018_20191220_Reshenija_i_postanovlenija.pdf?isAddStamp=True (дата обращения: 22.08.2022).

110. Решение Арбитражного суда Новосибирской области по делу № А45-11692/2020. – Судебные и нормативные акты Российской Федерации. – Текст : электронный. – URL: <https://sudact.ru/arbitral/doc/g1zfilDaolgR/> (дата обращения: 22.08.2022).

Диссертации и авторефераты диссертаций

111. Алексеева, О.Л. Совершенствование российского законодательства о промышленных образцах : специальность 12.00.03 «Гражданское право, предпринимательское право, семейное право, международное частное право» : автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата юридических наук / Алексеева Ольга Ленаровна ; Российская государственная академия интеллектуальной собственности Роспатента. – Москва, 2005. – 25 с. – Библиогр.: с. 23-25. – Место защиты: Российская государственная академия интеллектуальной собственности Роспатента.

112. Ворожевич, А.С. Границы исключительных прав, пределы их осуществления и защиты : специальность 12.00.03 «Гражданское право, предпринимательское право, семейное право, международное частное право» : автореферат диссертации на соискание ученой степени доктора юридических наук / Ворожевич Арина Сергеевна ; Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова. – Москва, 2021. – 57 с. – Библиогр.: с. 51-57. – Место защиты: Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова.

113. Воронцов, С.О. Совершенствование правовой охраны промышленных образцов в Российской Федерации : специальность 12.00.03 «Гражданское право, предпринимательское право, семейное право, международное частное право» : автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата юридических наук / Воронцов Святослав Олегович ; Российская государственная академия интеллектуальной собственности Роспатента. – Москва, 2004. – 26 с. – Библиогр.: с. 26. – Место защиты: Российская государственная академия интеллектуальной собственности Роспатента.

114. Ефремова, В.В. Авторское право на произведения изобразительного искусства в России и Франции : специальность 12.00.03 «Гражданское право, предпринимательское право, семейное право, международное частное право» : автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата юридических наук / Валерия Владимировна Ефремова ; Институт государства и права Российской академии наук. – Москва, 2008. – 20 с. – Библиогр.: с. 20. – Место защиты: Институт государства и права Российской академии наук.

115. Морхат, П.М. Правосубъектность искусственного интеллекта в сфере права интеллектуальной собственности : специальность 12.00.03 «Гражданское право, предпринимательское право, семейное право, международное частное право» : автореферат диссертации на соискание ученой степени доктора юридических наук / Морхат Петр Мечиславович ; Российская государственная академия интеллектуальной собственности Роспатента. – Москва, 2018. – 45 с. – Библиогр.: с. 40-45. – Место защиты: Российская государственная академия интеллектуальной собственности.

116. Николаева, М.С. Правовая охрана дизайна (модели) одежды : специальность 12.00.03 «Гражданское право, предпринимательское право, семейное право, международное частное право» : диссертация на соискание ученой степени кандидата юридических наук / Николаева Марина Сергеевна ; Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования «Российская государственная академия интеллектуальной собственности». – Москва, 2015. – 190 с. – Библиогр.: с. 169-190.

117. Рахматулина, Р.Ш. Концептуальные основы построения системы объектов авторского права: специальность 12.00.03 «Гражданское право, предпринимательское право, семейное право, международное частное право» : автореферат диссертации на соискание ученой степени доктора юридических наук / Рахматулина Римма Шамильевна ; Москва, 2021. – 53 с. – Библиогр.: с. 42-53. – Место защиты: Российская государственная академия интеллектуальной собственности.

118. Руденко, Т.Ю. Правовое регулирование в сфере графического дизайна : специальность 12.00.03 «Гражданское право, предпринимательское право, семейное право, международное частное право» : автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата юридических наук / Руденко Татьяна Юрьевна ; Московский университет Министерства внутренних дел Российской Федерации. – Москва, 2011. – 26 с. – Библиогр.: с. 25-26. – Место защиты: Московский университет Министерства внутренних дел Российской Федерации.

119. Сесицкий, Е.П. Проблемы правовой охраны результатов, создаваемых системами искусственного интеллекта : автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата юридических наук / Сесицкий Евгений Поликарпович ; Российская государственная академия интеллектуальной собственности. – Москва, 2019. – 27 с. – Библиогр.: с. 26-27. – Место защиты: Российская государственная академия интеллектуальной собственности.

120. Удалкин, В.А. Интеллектуальные права на произведения изобразительного искусства : специальность 12.00.03 «Гражданское право, предпринимательское право, семейное право, международное частное право» : автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата юридических наук / Удалкин Владимир Александрович ; Российская

государственная академия интеллектуальной собственности. – Москва, 2010. – 24 с. – Библиогр.: с. 24. – Место защиты: Российская государственная академия интеллектуальной собственности.

121. Усольцева, С.В. Результаты интеллектуальной деятельности как правовая категория : специальность 12.00.03 «Гражданское право, предпринимательское право, семейное право, международное частное право» : диссертация на соискание ученой степени кандидата юридических наук / Усольцева Светлана Валерьевна ; Иркутский государственный университет. – Иркутск, 1997. – 186 с. – Библиогр.: с. 178-186.

122. Фридман, В.Э. Охрана частей и структурных элементов произведения как объектов авторского права в России и США: специальность 12.00.03 «Гражданское право, предпринимательское право, семейное право, международное частное право» : автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата юридических наук / Фридман Вероника Эмильевна ; Российская государственная академия интеллектуальной собственности. – Москва, 2005. – 28 с. – Библиогр.: с. 28. – Место защиты: Российская государственная академия интеллектуальной собственности.

Электронные ресурсы

123. «Сеть доверия»: как работает платформа iPChain для защиты прав интеллектуальной собственности в России / Bits.media. – Текст : электронный. – URL: <https://bits.media/set-doveriya-kak-rabotaet-platforma-ipchain-dlya-zashchity-prav-intellektualnoy-sobstvennosti-v-ross/> (дата обращения: 23.04.2019).

124. Аналитический обзор «Основные тенденции развития права интеллектуальной собственности в современном мире, в том числе новые объекты интеллектуальных прав и глобальная защита / Росконгресс. – Текст : электронный. – URL: <https://roscongress.org/materials/osnovnye-tendentsii->

razvitiya-prava-intellektualnoy-sobstvennosti-v-sovremennom-mire-v-tom-chisleno/ (дата обращения: 09.10.2019).

125. Будет учрежден Российский центр оборота прав на результаты творческой деятельности / Информационно-правовой портал Гарант.ру. – Текст : электронный. – URL: <https://www.garant.ru/news/1473831/> (дата обращения: 19.07.2021).

126. Гражданское судопроизводство / Судебная статистика Российской Федерации Агентства правовой информации. – Текст : электронный. – URL: <https://stat.апи-пресс.рф/stats/gr/t/22/s/28> (дата обращения: 18.09.2022).

127. Законопроект №126586-8 / Система обеспечения законодательной безопасности. – Текст : электронный. – URL: <https://sozd.duma.gov.ru/bill/126586-8> (дата обращения: 20.05.2022).

128. Защита прав на товарный знак компании. Золотые «правила треугольника» / Регфорум. – Текст : электронный. – URL: https://regforum.ru/posts/232_zaschita_prav_na_tovarnyy_znak_kompanii_zoloty_e_pravila_treugolnika/ (дата обращения: 10.01.2020).

129. Защищаем деловую репутацию компании / Информационно-правовой портал Гарант.ру. – Текст : электронный. – URL: <https://www.garant.ru/article/536754/> (дата обращения: 30.09.2019).

130. Интеллектуальная собственность: старые проблемы и новая практика / Информационный портал «Право». – Текст : электронный. – URL: <https://pravo.ru/story/210861/> (дата обращения: 18.04.2019).

131. Некоторые аспекты правовой охраны народного творчества / Научная сесть «Современное право». – Текст : электронный. – URL: <https://www.sovremennoepravo.ru/m/articles/view/Некоторые-аспекты-правовой-охраны-народного-творчества> (дата обращения: 09.06.2020).

132. О защите деловой репутации / Клерк. – Текст : электронный. – URL: <https://www.klerk.ru/law/articles/359163/> (дата обращения: 19.02.2020).

133. Обзорное исследование по авторскому праву и смежным правам и общественному достоянию / WIPO. – Текст : электронный. – URL:

https://www.wipo.int/edocs/mdocs/mdocs/ru/cdip_4/cdip_4_3_rev_study_inf_1.pdf (дата обращения: 18.02.2019).

134. Обзорное исследование по авторскому праву и смежным правам и общественному достоянию / WIPO. – Текст : электронный. – URL: https://www.wipo.int/edocs/mdocs/mdocs/ru/cdip_4/cdip_4_3_rev_study_inf_1.pdf (дата обращения: 11.06.2020).

135. Особенности регистрации объемного товарного знака / Информационно-правовой портал Гарант.ру. – Текст : электронный. – URL: <https://www.garant.ru/article/1424223/> (дата обращения: 29.11.2020).

136. От маркетплейсов до Роспатента: правила защиты интеллектуальной собственности / Информационный портал «Право». – Текст : электронный. – URL: <https://pravo.ru/story/236678/> (дата обращения: 16.11.2021).

137. Правовая охрана бренда / Зуиков и партнеры. – Текст : электронный. – URL: <https://zuikov.com/ru/about/articles/pravovaya-ohrana-brenda-chto-neobhodimo-znat-v-201/> (дата обращения: 29.09.2019).

138. Проблемы правовой охраны произведений народного творчества / Юридический портал CenterBereg. – Текст : электронный. – URL: <https://center-bereg.ru/13085.html> (дата обращения: 11.06.2020).

139. Проект Распоряжения Правительства Российской Федерации «Об утверждении плана мероприятий по реализации в 2022–2024 годах Концепции развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 года» / Федеральный портал проектов нормативных правовых актов. – Текст : электронный. – URL: <https://regulation.gov.ru/projects#npa=127168> (дата обращения: 12.05.2022).

140. Проект Федерального закона о дизайн-деятельности в Российской Федерации Анатолия Доньшина / Веб-резиденция профессионального дизайна. – Текст : электронный. – URL: <http://design-union-spb.ru/spb/93-union/offisial/docs/1578-2011-07-13-20-43-33> (дата обращения: 23.05.2021).

141. Протокол № 22 заседания Научно-консультативного совета при Суде по интеллектуальным правам / Журнал Суда по интеллектуальным права : сайт – Текст : электронный. – URL: <http://ipcsmagazine.ru/official-cronicle/protocol-22-of-the-meeting-of-the-scientific-advisory-council-at-the-court-for-intellectual-property-right> (дата обращения: 03.06.2022).

142. Путин заявил о долге властей защищать аватары россиян в метавселенных / РБК. – Текст : электронный. – URL: <https://www.rbc.ru/rbcfreenews/618ea97f9a794713ffa492fb> (дата обращения: 12.11.2021).

143. Сеть IPChain стала общегосударственной инфраструктурой для оборота и защиты прав на результаты творческой деятельности / vc.ru. – Текст : электронный. – URL: <https://vc.ru/ipquorum/264418-set-ipchain-stala-obshchegosudarstvennoy-infrastrukturoy-dlya-oborota-i-zashchity-prav-na-rezultaty-tvorcheskoj-deyatelnosti> (дата обращения: 23.04.2019).

144. Что не поделили Tesla и Adidas? / FashionLaw. – Текст : электронный. – URL: <https://welawfashion.wordpress.com/2017/02/20/adidas-tesla/> (дата обращения: 27.05.2019).

145. 84 Times Artists Caught Companies And Fake Artists Copying Their Work And Selling It As Their Own / Boredpanda. – Текст : электронный. – URL: https://www.boredpanda.com/people-caught-copying-plagiarism-stealing-art-knockoffs/?fbclid=IwAR1hRNZVW6bJ4E_Wy7JxsfKGi9QAQIvAg25SVyTrA83_FbizHe9I5R3RPes (дата обращения: 23.04.2019).

146. A Brief Overview of the Metaverse and the Legal Challenges It Will Present / JD Supra. – Текст : электронный. – URL: <https://www.jdsupra.com/legalnews/a-brief-overview-of-the-metaverse-and-9541020/> (дата обращения: 18.07.2019).

147. Adobe General Terms of Use / Adobe: Creative, marketing and document management solutions. – Текст : электронный. – URL: <https://www.adobe.com/legal/terms.html> (дата обращения: 08.12.2021).

148. Balmain can't register lion's head as TM, EU court rules / World Intellectual Property Review. – Текст : электронный. – URL: <https://www.worldipreview.com/news/balmain-can-t-register-lion-s-head-as-tm-eu-court-rules-19286> (дата обращения: 07.02.2020).

149. Birnhack, M. More or Better? Shaping the Public Domain. The Public Domain of Information / M. Birnhac. – Текст : электронный. – URL: <https://ssrn.com/abstract=677301> (дата обращения: 27.08.2021).

150. Branding / American Marketing Association. – Текст : электронный. – URL: <https://www.ama.org/topics/branding/> (дата обращения: 29.09.2019).

151. Compagnie de Saint-Gobain History / Findinguniverse. – Текст : электронный. – URL: <http://www.fundinguniverse.com/company-histories/compagnie-de-saint-gobain-history/> (дата обращения: 15.04.2021).

152. Cultural and Intellectual Property Appropriation: Disputes Over Culturally-Inspired Fashions / Foley Hoag's Trademark & Copyright Law blog. – Текст : электронный. – URL: <https://www.trademarkandcopyrightlawblog.com/2019/02/cultural-and-intellectual-property-appropriation-disputes-over-culturally-inspired-fashions/> (дата обращения: 19.03.2020).

153. H&M «Raced Sophie Theallet to the Market» With Copycat Wares, Per Lawsuit / The Fashion Law (TFL). – Текст : электронный. – URL: <https://www.thefashionlaw.com/hm-raced-sophie-theallet-to-the-market-with-copycat-wares-per-lawsuit/> (дата обращения: 16.03.2020).

154. Huffpost's Article «Mexico Prevents Indigenous Designs From Being Culturally Appropriated — Again». – Текст : электронный. – URL: https://www.huffpost.com/entry/mexico-prevents-indigenous-designs-from-being-culturally-appropriated-again_n_56e87879e4b0b25c9183afc4 (дата обращения: 12.06.2020).

155. Intangible cultural heritage / Wikipedia. – Текст : электронный. – URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Intangible_cultural_heritage (дата обращения: 09.06.2020).

156. Intellectual Property Takedown Policy / Adobe: Creative, marketing and document management solutions. – Текст : электронный. – URL: <https://www.adobe.com/ru/legal/dmca.html> (дата обращения: 08.12.2021).

157. Jezebel's Article «Court rules high-end french label doesn't own rights to indigenous oaxacan design». – Текст : электронный. – URL: <https://themuse.jezebel.com/court-rules-high-end-french-label-doesnt-own-rights-to-1746670361> (дата обращения: 12.06.2020).

158. Law in the metaverse / Lexology. – Текст : электронный. – URL: <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=0936ff54-4eb4-4c18-85e1-680dc62cb8> (дата обращения: 09.11.2021).

159. Legal Behance Community Guidelines / Behance platform website. – Текст : электронный. – URL: <https://www.behance.net/misc/community> (дата обращения: 08.12.2021).

160. Legal Information Institute / U.S. Code. – Текст : электронный. – URL: <https://www.law.cornell.edu/uscode/text/25/305e> (дата обращения: 13.06.2020).

161. Looking into the future of a legal metaverse? / VentureBeat. – Текст : электронный. – URL: <https://venturebeat.com/2021/09/01/looking-into-the-future-of-a-legal-metaverse/> (дата обращения: 05.09.2021).

162. Metaverse and the shifting notions of public spaces / Urban Design Lab. – Текст : электронный. – URL: <https://urbandesignlab.in/metaverse-and-the-shifting-notions-of-public-spaces/> (дата обращения: 04.06.2022).

163. Professional Code of Ethics: Definition and Examples / Indeed. – Текст : электронный. – URL: <https://www.indeed.com/career-advice/career-development/professional-code-of-ethics> (дата обращения: 16.09.2021).

164. Protection of Design Patents in China and Comparison with European Union Law: How Foreign Companies Can Protect Their Design Patents in China / Scientific Reserch. – Текст : электронный. – URL: <https://www.scirp.org/journal/paperinformation.aspx?paperid=91210> (дата обращения: 13.09.2021).

165. PUMA Проиграли 8-Летний Спор о Товарном Знаком в Виде Пумы в Европейском Суде / IP Logos. – Текст : электронный. – URL: <https://www.ip-logos.ru/post/puma-gemma> (дата обращения: 31.05.2021).

166. Reed Smith Guide to the Metaverse / Reed Smith. – Текст : электронный. – URL: <https://www.reedsmith.com/en/perspectives/2021/05/reed-smith-guide-to-the-metaverse> (дата обращения: 19.05.2021).

167. Scribd record of complaint for injunctive relief and damages. – Текст : электронный. – URL: <https://ru.scribd.com/document/83205508/Complaint-Navajo-Nation-Uod> (дата обращения: 13.06.2020).

168. Terms of Service / ArtStation website. – Текст : электронный. – URL: <https://www.artstation.com/tos> (дата обращения: 08.12.2021).

169. Text of the Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage / UNESCO. – Текст : электронный. – URL: <https://ich.unesco.org/en/convention> (дата обращения: 13.06.2020).

170. The metaverse: real world laws give rise to virtual world problems / City A.M. – Текст : электронный. – URL: <https://www.cityam.com/the-metaverse-real-world-laws-give-rise-to-virtual-world-problems/> (дата обращения: 25.05.2021).

171. The Metaverse: What are the legal implications? / Clifford Chance. – Текст : электронный. – URL: <https://www.cliffordchance.com/insights/resources/hubs-and-toolkits/talking-tech/en/articles/2022/02/the-metaverse--what-are-the-legal-implications-.html> (дата обращения: 04.06.2022).

172. The Reality of Virtual Reality: How the Metaverse Will Change Our Notion of Laws and the Legal System / Tatler. – Текст : электронный. – URL: <https://www.tatlerasia.com/power-purpose/ideas-education/virtual-reality-metaverse-laws-and-the-legal-system> (дата обращения: 07.12.2021).

173. The Top 5 Most Fashionable Intellectual Property Disputes To Walk This Year's Runways at New York Fashion Week / Foley Hoag's Trademark & Copyright Law blog. – Текст : электронный. – URL: <https://www.trademarkandcopyrightlawblog.com/2020/02/the-top-5-most->

fashionable-intellectual-property-disputes-to-walk-this-years-runways-at-new-york-fashion-week/ (дата обращения: 19.03.2020).

174. Trade marks and copyright on copyright / European Commission. – Текст : электронный. – URL: https://intellectual-property-helpdesk.ec.europa.eu/news-events/news/trade-marks-and-copyright-copyright-2020-02-11_en (дата обращения: 11.02.2020).

175. U.S. Copyright Office : office action (official letter) about applicant's trademark application. – Текст : электронный. – URL: <http://tsdr.uspto.gov/documentviewer?caseId=sn87659306&docId=OOA20180208062233#docIndex=1&page=1> (дата обращения: 13.06.2020).

176. Want to Use the Maasai Name or Print? You Have to Pay for That / The Fashion Law. – Текст : электронный. – URL: <https://www.thefashionlaw.com/want-to-use-the-maasai-name-or-print-you-have-to-pay/> (дата обращения: 13.06.2020).

177. What Does the Law Look Like in the Metaverse? / The Fashion Law. – Текст : электронный. – URL: <https://www.thefashionlaw.com/what-does-law-look-like-in-the-metaverse/> (дата обращения: 18.12.2021).

178. What Laws Apply In Metaverse? / Above the Law. – Текст : электронный. – URL: <https://abovethelaw.com/2022/04/what-laws-apply-in-metaverse/> (дата обращения: 04.06.2022).

Статьи

179. Гаврилов, Э.П. Авторские права на персонаж / Э.П. Гаврилов // Патенты и лицензии. – 2011. – № 12. – С. 41-48. – ISSN 2413-5631.

180. Гаврилов, Э.П. В патентном праве – новизна, в авторском – оригинальность / Э.П. Гаврилов // Патенты и лицензии. – 2010. – № 12. – С. 25-35. – ISSN 2413-5631.

181. Гаврилов, Э.П. Использование в товарных знаках произведений, охраняемых авторским правом / Э.П. Гаврилов // Патенты и лицензии. – 2010. – № 6. – С. 15-23. – ISSN 2413-5631.

182. Гаврилов, Э.П. Контрафакция и интеллектуальные права / Э.П. Гаврилов // Патенты и лицензии. Интеллектуальные права. – 2013. – № 6. – С. 10-15. – ISSN 2413-5631.

183. Гаврилов, Э.П. О правовой охране произведений фольклора / Э.П. Гаврилов // Правоведение. – 1983. – № 2. – С. 51-55. – ISSN 0131-8039.

184. Гаврилов, Э.П. О служебных произведениях / Э.П. Гаврилов // Патенты и лицензии. Интеллектуальные права. – 2010. – № 9. – С. 2-13. – ISSN 2413-5631.

185. Гаврилов, Э.П. О совершенствовании правовой охраны товарных знаков в России / Э.П. Гаврилов // Патенты и лицензии. Интеллектуальные права. – 2016. – № 11. – С. 2-11. – ISSN 2413-5631.

186. Гаврилов, Э.П. О структуре четвертой части Гражданского кодекса Российской Федерации и ее терминологии / Э.П. Гаврилов // Патенты и лицензии. Интеллектуальные права. – 2021. – № 7. – С. 6-9. – ISSN 2413-5631.

187. Гаврилов, Э.П. Объекты интеллектуальных прав и их делимость / Э.П. Гаврилов // Патенты и лицензии. Интеллектуальные права. – 2010. – № 3. – С. 19-29. – ISSN 2413-5631.

188. Гаврилов, Э.П. Патентные права / Э.П. Гаврилов // Патенты и лицензии. Интеллектуальные права. – 2016. – № 12. – С. 10-18. – ISSN 2413-5631.

189. Гаврилов, Э.П. Перевод и иная переработка произведения / Э.П. Гаврилов // Патенты и лицензии. Интеллектуальные права. – 2015. – № 11. – С. 31-37. – ISSN 2413-5631.

190. Гаврилов, Э.П. Практические вопросы применения законодательства об авторском праве / Э.П. Гаврилов // Патенты и лицензии. Интеллектуальные права. – 2015. – № 8. – С. 10-15. – ISSN 2413-5631.

191. Джендубаева, С.А. Гудвилл во взаимосвязи с объектами дизайнерского творчества: правовые и финансовые аспекты / С.А. Джендубаева // Проблемы экономики и юридической практики. – 2021. – № 4. Том 17. – С. 140-144. – ISSN 2541-8025.

192. Джендубаева, С.А. К вопросу об определении авторства на произведения народного творчества и правомерности заимствования / С.А. Джендубаева // Проблемы экономики и юридической практики. – 2020. – № 3. Том 16. – С. 157-161. – ISSN 2541-8025.

193. Джендубаева, С.А. Правовое регулирование объектов дизайна в «метаверс» / С.А. Джендубаева // Проблемы экономики и юридической практики. – 2022. – № 4. Том 18. – С. 110-117. – ISSN 2541-8025.

194. Джендубаева, С.А. Проблемы защиты прав на объекты дизайнерского творчества в сети Интернет / С.А. Джендубаева // Проблемы экономики и юридической практики. – 2020. – № 1. Том XVI. – С. 121-125. – ISSN 2541-8025.

195. Джендубаева, С.А. Роль общественных объединений и сообществ в защите интеллектуальных прав на произведения дизайна в сети Интернет / С.А. Джендубаева // Образование и право. – 2018. – № 12. – С. 244-248. – ISSN 2076-1503.

196. Калятин, В.О. Авторское право в проекте части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации / В.О. Калятин // ИС. Авторское право и смежные права. – 2006. – № 9. – С. 4-18. – ISSN 0201-7059.

197. Калятин, В.О. О функциях личных неимущественных прав в современном информационном обществе / В.О. Калятин // Право. Журнал Высшей школы экономики. – 2016. – № 4. – С. 43–53. – ISSN 2072-8166.

198. Кашанин, А.В. Актуальные требования к творческому характеру произведений в российской доктрине и судебной практике / А.В. Кашанин // Законы России: опыт, анализ, практика. – 2016. – № 7. – С. 74-83. – ISSN 1992-8041.

199. Кашанин, А.В. Творческий характер как условие охраноспособности произведения в российском и иностранном авторском праве / А.В. Кашанин // Вестник гражданского права. Научный журнал. – 2007. – № 2. Том 7. – С. 75-119 – ISSN 1992-2043.

200. Павлов, В.П. Обсуждаем пути развития законодательства об интеллектуальной собственности / В.П. Павлов // Патенты и лицензии. Интеллектуальные права. – 2020. – № 11. – С. 2-10. – ISSN 2413-5631.

201. Павлов, В.П. Проблемы авторства на результаты интеллектуальной деятельности / В.П. Павлов // Патенты и лицензии. Интеллектуальные права. – 2020. – № 11. – С. 27-33. – ISSN 2413-5631.

202. Понкин, И.В. Искусственный интеллект и право интеллектуальной собственности / И.В. Понкин, А.И. Редькина // Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права. – 2018. – № 2. – С. 35-44. – ISSN 0201-7059.

203. Родионова, О.М. Специфика российской интеллектуально-правовой охраны произведений народного творчества (фольклора) (на примере финно-угорских народов) / О.М. Родионова // Вестник Мордовского университета. – 2015. – № 3. Том 25. – С. 96-102. – ISSN 0236-2910.

204. Свиридова, Е.А. Критерий оригинальности объекта авторского права в российской и зарубежной судебной практике / Е.А. Свиридова // Научно-правовой журнал «Образование и право». – 2018. – № 6. – С. 140-144. – ISSN 2076-1503.

205. Семиволкова, А.М. Правовая природа и содержание права следования / А.М. Семиволкова // Вестник Российского университета дружбы народов. – № 3. – С. 64-71. – ISSN 2313-2337.

206. Терентьева, Л.В. Понятие киберпространства и очерчивание его территориальных контуров / Л.В. Терентьева // Правовая информатика. – 2018. – № 4. – С. 66-71. – ISSN 1994-1404.

207. Шпинев, Ю.С. Искусственный интеллект — вопросы правового регулирования / Ю.С. Шпинев, М.Б. Добробаба, В.П. Камышанский [и др.] //

Право и бизнес: правовое пространство для развития бизнеса в России : коллективная монография ; ответственные редакторы С.Д. Могилевский [и др.] : в 4-х томах. Том 3. – Москва : Проспект, 2020. – С. 230-235. – 368 с. – 1000 экз. – ISBN 978-5-392-32734-8.