

Гончарова Анна Романовна,
аспирант, ассистент кафедры ГиМЧП,
ФГАОУ ВО "Волгоградский государственный университет",
г. Волгоград

**ПРОБЛЕМЫ В ПРАВЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ
В УСЛОВИЯХ РАЗВИТИЯ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
PROBLEMS IN INTELLECTUAL PROPERTY RIGHT
IN THE CONDITIONS OF DIGITAL TECHNOLOGY DEVELOPMENT**

Аннотация: В эпоху цифровых технологий, которая характеризуется быстрым развитием интернета, программного обеспечения, мобильных устройств и других инновационных технологий, право интеллектуальной собственности (ПИС) стало одним из ключевых аспектов обеспечения защиты интеллектуальных результатов и стимулирования инноваций. Однако, с ростом цифровых технологий возникли и серьезные проблемы в области ПИС, требующие новых подходов к регулированию и защите.

Abstract: In the digital age, which is characterized by the rapid development of the Internet, software, mobile devices and other innovative technologies, intellectual property rights (IPR) have become one of the key aspects of ensuring the protection of intellectual results and stimulating innovation. However, with the rise of digital technology, significant IPR challenges have arisen, requiring new approaches to regulation and enforcement.

Ключевые слова: интеллектуальная собственность, цифровые права, цифровые технологии, подходы к определению.

Keywords: intellectual property, digital rights, digital technologies, approaches to definition

Цифровые технологии выступили толчком для новых процессов во всей системе права. Нормы права не успевают за столь быстро меняющимися отношениями. Инновационные технологии стали требовать изменение норм, регулирующих использование и охрану результатов интеллектуальной деятельности.

Оборот объектов авторских прав в цифровой форме распространенных в настоящее время занимает особое место. В настоящий момент современное законодательство не содержит понятия “цифровая форма произведения”

Хотя очень сложно вообразить себе неоцифрованное произведение, то есть то, что не было бы воплощено ещё и в цифровой форме. В свою очередь, необходимо отметить, что в соответствии с абз. 2 п. 1 ст. 1228 Гражданского кодекса Российской Федерации перевод произведения в цифровую форму не является переработкой или появлением нового произведения. Таким образом, "цифровые произведения" – это разного рода объекты авторского права. "Цифровое произведение" – это произведение выраженное в цифровой форме [1].

Гражданское законодательство закрепляет различный перечень объективной формы выражения произведения, это письменная форма, устная форма, форма изображения и другие. Каждая из указанных в перечне форма может быть произведена различными способами. Так, процесс цифровизации оказал особое влияние на формы выражения объектов интеллектуальной собственности.

Так, хоть и гражданский кодекс не закрепляет понятие о цифровой форме, однако главная особенность такой формы не позволяет сопоставлять её с письменной. Наоборот для некоторых единственная возможная форма выражения – цифровая.



Некоторые цивилисты выделяют следующие особенности цифровой формы выражения:

- Первое, это скорость распространения таких произведений. Данные произведения не зависят от носителя, где они содержатся, поэтому очень легко и быстро могут охватывать огромные платформы.

- Доступ к цифровым произведениям возможен только через копирование. А это значит, что если контролировать копирование информации, то возможно контролирование доступ к этой информации.

- Одновременно огромной аудитории может быть предоставлен доступ к единственному экземпляру произведения.

- Произведения, созданные в цифровой форме, легко изменяются. Например, одно и то же произведение возможно представить и в файлах txt, pdf, doc, html и т.д.

Таким образом, цифровой объект авторского права можно определить как распространяемую, изменяемую и преобразуемую в различные форматы максимально приближенную к оригиналу копию материального объекта, позволяющую получить наиболее точное представление о нем [2].

Отметим отдельно программы ЭВМ, которые являются как самостоятельными объектами интеллектуальной собственности, так и составными элементами других объектов авторских прав. Обычно базы данных и программы ЭВМ тесно связаны, и их иногда сложно отделить друг от друга, поэтому характеристики программ ЭВМ также могут быть применимы к базам данных.

Главная причина, по которой программы компьютеров не рассматриваются как составные произведения, заключается в том, что авторское право на составное произведение возникает при подборе и организации существующих материалов, в то время как при создании программ для компьютеров творчество может проявляться в создании оригинальных данных и команд.

Программы, разработанные для компьютеров, могут представляться как в виде бинарного кода, доступного только для компьютера, так и в виде кода, понятного и читаемого человеком.

Теперь уделим небольшое внимание мультимедийным и виртуальным объектам цифрового права. В юридической литературе особо выделяется мультимедийная форма объектов авторского права. Мультимедийность может рассматриваться как отдельный вид произведений и как их форма. Мультимедийные объекты включают большой объем информации, переведенный в цифровой формат и выраженный в различных искусственных произведениях, аудиовизуальных материалах и других формах. Они могут содержать текст, аудио, графику, видеoinформацию и даже интерактивное взаимодействие с пользователем. В отечественном законодательстве на сегодняшний день отсутствует четкое определение "мультимедийного продукта" или "мультимедийного произведения". Однако можно предложить следующее определение: мультимедийный продукт – это объект авторских прав, выраженный в цифровой форме, который включает несколько охраняемых результатов интеллектуальной деятельности и взаимодействует с пользователем при помощи компьютерных устройств.

В соответствии с российским законодательством, мультимедийные произведения относятся к охраняемым результатам интеллектуальной деятельности и являются частью сложных произведений. Мультимедийная форма объектов авторского права объединяет в себе текст, графику, музыку, видео и анимацию.

Кроме того, с развитием цифровых технологий появилась и виртуальная форма объектов авторского права. Термин "виртуальный" определен в межгосударственном стандарте и описывает процессы или устройства в системе обработки информации, которые



кажутся реально существующими, но реализуются с помощью других средств. Этот термин становится все более распространенным, особенно в контексте современных компьютерных игр, а также понятий "виртуальный мир", "виртуальная реальность" и других.

Цивилисты подчеркивают, что виртуальная компьютерная реальность не является абстрактным или идеальным явлением, а представляет собой искусственно созданную форму материи, обладающую своими субстратом, структурами пространства и времени, и взаимодействующую с другими формами материи по объективным законам природы и общества.

Тем не менее, термин "виртуальная собственность", активно используемый в компьютерных играх, вызывает споры. Он скорее имеет экономический, а не юридический характер, так как правовой статус виртуальных объектов до сих пор не определен. Вопрос виртуальной собственности вызывает разногласия с точки зрения гражданского права.

Один из подходов к определению виртуальной собственности связывает ее с результатами интеллектуальной деятельности, такими как лицензионные правоотношения. Этот подход наиболее распространен на практике, но не всегда применим ко всем виртуальным объектам, например, к виртуальной валюте.

С развитием отношений между разработчиками и пользователями становится все более актуальным правовое определение статуса виртуальной собственности, что подтверждается судебной практикой. Возникает вопрос: является ли виртуальная форма новым способом выражения объектов? При создании виртуального объекта используются специальные программы и оборудование, позволяющие погрузить человека. Если у виртуальной копии есть признаки нового творческого объекта, ее можно признать новым производным объектом, выраженным как в цифровой, так и в виртуальной форме.

Одним из основных признаков "цифровых произведений" является возможность их распространения. Интернет активно влияет на распространение цифровых произведений и их популярность. Однако он также создает проблемы авторского права, так как предоставляет возможность незаконного копирования и использования материалов, что является серьезной проблемой для правообладателей.

После анализа действующего законодательства об интеллектуальной собственности и цифровых объектах становится очевидной главная проблема: отсутствие необходимого регулирования объектов авторского права, выраженных в цифровой форме, и их защиты в интернет-среде [3].

Однако эта проблема лишь верхушка айсберга, за которой следует ряд других:

1. Нарушения авторских прав в онлайн среде

С развитием интернета и цифровых платформ возросла возможность массового распространения авторского контента без согласия правообладателей. Нарушения авторских прав стали обычным явлением, причиняющим серьезные убытки правообладателям и подрывающим основы интеллектуальной собственности.

2. Проблемы с защитой товарных знаков и патентов в сети Интернет

Цифровые технологии также представляют вызовы для защиты товарных знаков и патентов. Онлайн платформы могут использовать товарные знаки или технологии без разрешения правообладателей, что усложняет их защиту и приводит к потере контроля над ними.

3. Проблемы в области защиты данных и конфиденциальности

Сбор, хранение и обработка данных стали неотъемлемой частью цифровой жизни. Однако, с этим возникают серьезные вопросы о защите конфиденциальности и персональных данных. Недостаточные меры защиты данных могут привести к нарушению прав интеллектуальной собственности и утечкам конфиденциальной информации.

4. Возможности для нелегального распространения интеллектуальной собственности через цифровые технологии



Цифровые технологии предоставляют возможности для нелегального распространения интеллектуальной собственности через пиратские сайты, файлообменники и другие каналы. Это создает серьезные угрозы для правообладателей и требует эффективных мер по борьбе с пиратством и нелегальным распространением контента.

В условиях быстрого развития цифровых технологий право интеллектуальной собственности стало особенно актуальной и важной областью права. Несмотря на возникшие вызовы, разработка и внедрение эффективных мер по защите прав интеллектуальной собственности в цифровой эпохе позволит обеспечить справедливое вознаграждение за интеллектуальный труд, стимулировать инновации и поддерживать устойчивое развитие цифровой экономики.

Список литературы:

1. Гражданский кодекс Российской Федерации. – Электронный ресурс: http://www.consultant.ru/?utm_source=sps.
2. Рахматулина Р.Ш. Цифровая форма объектов авторского права // Право и цифровая экономика. 2019. N 1. С. 35 – 38
3. Оркина Е.А. Интеллектуальная собственности в цифровой среде: проблемы и решения // Философия права. 2020. №2 (93). Электронный ресурс: <https://cyberleninka.ru/article/n/intellektualnaya-sobstvennost-v-tsifrovoy-srede-problemy-i-resheniya>.

