

Правовая охрана цифровых объектов: пределы применения классических институтов интеллектуальной собственности

Курапова А.Г., Шестера К.К.

Курапова Анна Геннадьевна — к.ю.н., патентный поверенный РФ, руководитель департамента средств индивидуализации компании патентных поверенных «Транстехнология».

Шестера Константин Константинович — заместитель генерального директора по операционной деятельности ООО «Власта-Консалтинг».

Для цитирования: Курапова А.Г., Шестера К.К. Правовая охрана цифровых объектов: пределы применения классических институтов интеллектуальной собственности // Современная мировая экономика. Том 4. №2 (14). EDN: QBHDIA

DOI: <https://doi.org/10.17323/2949-5776-2026-4-2-111-133>

Ключевые слова: авторское право, искусственный интеллект, институты интеллектуальной собственности, интеллектуальная собственность, цифровые объекты, цифровые эндемики, цифровая экономика, правовое регулирование, товарные знаки, метавселенные, цифровизация.

Аннотация

Статья посвящена исследованию трансформации системы интеллектуальной собственности в условиях развития цифровой экономики и появления объектов, существующих исключительно в цифровой среде (born digital). Цель исследования заключается в определении пределов применимости классических институтов и объектов интеллектуальной собственности к различным категориям цифровых объектов, а также в выявлении направлений дальнейшего развития правового регулирования. В работе предложена классификация объектов цифровой среды, включающая оцифрованные объекты, цифровые объекты и цифровые эндемики, существование которых вне цифровой среды невозможно. На основе историко-правового анализа генезиса институтов интеллектуальной собственности обосновано, что технологические изменения традиционно выступали предпосылкой формирования

новых правовых институтов, что позволяет рассматривать цифровые эндемики как потенциальный фактор дальнейшей эволюции системы интеллектуальной собственности. Проведена апробация существующих механизмов правовой охраны на примере метавселенных и искусственного интеллекта посредством анализа возможностей применения института товарных знаков и авторского права. Выявлены границы использования действующих правовых механизмов, а также проблемы регистрации нетрадиционных товарных знаков, классификации цифровых товаров и услуг, трансграничного характера цифровой среды и определения правового режима результатов, созданных с использованием искусственного интеллекта. Предложены направления совершенствования действующего законодательства и правоприменительной практики, позволяющие адаптировать существующие институты интеллектуальной собственности к особенностям цифровой среды. Сделан вывод о том, что дальнейшее развитие цифровых технологий может потребовать не только модернизации существующих правовых механизмов, но и формирования новых объектов и институтов интеллектуальной собственности, способных обеспечить эффективную охрану и защиту цифровых эндемиков.

Введение

Стремительное проникновение цифровых технологий во все сферы общественных отношений объективно ставит перед правовой системой фундаментальную проблему достаточности классических институтов интеллектуальной собственности (ИС) для охраны и защиты объектов, чья природа принципиально неразрывно связана с цифровой средой. Появление объектов, не имеющих материального эквивалента и существующих исключительно в виртуальном пространстве, актуализирует необходимость переоценки пределов применения существующего правового инструментария и обоснованности его экстраполяции на принципиально новые общественные отношения.

В этой связи объективно возникает комплекс взаимосвязанных вопросов исследовательского характера. *Первый исследовательский вопрос* состоит в определении сущностных характеристик цифровых эндемиков и установлении его принципиальной специфики относительно иных объектов гражданского оборота, что позволит оценить достаточность классических институтов ИС для его правовой охраны и защиты. *Второй исследовательский вопрос* заключается в изучении становления генезиса институтов интеллектуальной собственности с целью выявления закономерностей их возникновения и развития в ответ на технологические инновации, а также установления возможности экстраполяции указанных закономерностей на современный этап цифровой трансформации. В рамках данного направления особого внимания заслуживает анализ возникновения такого объекта ИС, как программы для ЭВМ, представляющего собой ближайшую историческую аналогию, позволяющую верифицировать гипотезу

о принципиальной адаптируемости правовых институтов к объектам, порожденным научно-техническим прогрессом. *Третий исследовательский вопрос* состоит в апробации выработанной теоретической базы на конкретных цифровых эндемиках с целью установления конкретных границ применения классических институтов ИС и выработки предложений по доработке действующей нормативно-правовой базы. Наконец, *четвертый исследовательский вопрос* заключается в том, является ли адаптация существующих институтов достаточным ответом на вызовы цифровой эпохи, или же она должна рассматриваться лишь как промежуточный этап на пути к формированию новых институтов и объектов ИС, генезис которых еще только предстоит осмыслить. Настоящее исследование направлено на поиск ответов на перечисленные вопросы.

Цель исследования — определить достаточность классических институтов и объектов интеллектуальной собственности для охраны и защиты цифровых эндемиков, а также обосновать необходимость возможного генезиса новых институтов в ответ на вызовы цифровой эпохи.

Для достижения указанной цели решаются следующие задачи:

1. Концептуализировать цифровой эндемик, выявив его сущностные характеристики и специфику, обусловленную невозможностью существования вне цифровой среды, и обосновать сомнение в достаточности классических институтов интеллектуальной собственности для его охраны.
2. Исследовать генезис институтов интеллектуальной собственности, установив закономерности их возникновения и развития в ответ на технологические инновации, и подтвердить возможность дальнейшего развития существующих и создания новых институтов под влиянием цифрового эндемика.
3. Проанализировать возникновение и эволюцию правового регулирования программ для ЭВМ как ближайшей исторической аналогии с целью выявления механизмов адаптации институтов интеллектуальной собственности к объектам, порожденным научно-техническим прогрессом.
4. Апробировать выработанную теоретическую базу на двух цифровых эндемиках (результаты, созданные с использованием искусственного интеллекта, и метавселенные), установив конкретные границы применения классических институтов интеллектуальной собственности и выявив правовые коллизии.
5. Разработать предложения по совершенствованию действующей нормативно-правовой базы, направленные на максимально возможную адаптацию существующих институтов интеллектуальной собственности к цифровой экономике.
6. Обосновать вывод о необходимости дальнейших исследований в направлении возможного генезиса новых институтов и объектов интеллектуальной собственности, поскольку адаптация действующих институтов не является исчерпывающим ответом на вызовы цифровой эпохи.

1. Объекты цифровой среды и предпосылки интенсивного подхода

В рамках данного исследования прежде всего необходимо определить понятия «объект», «цифровой объект», «объекты интеллектуальной собственности», «институты интеллектуальной собственности».

Цифровой объект (born digital) — результат интеллектуальной деятельности, имеющий конкретное воплощение в цифровой форме при возможном наличии материального аналога и функционировании вне цифровой среды¹.

Цифровой эндемик — результат интеллектуальной деятельности, имеющий конкретное воплощение в цифровой форме при принципиальной невозможности наличия материального аналога и функционирования вне цифровой среды².

Объекты интеллектуальной собственности (ОИС) — результаты интеллектуальной деятельности и приравненные к ним средства индивидуализации, которые охраняются законом [Гражданский кодекс РФ...].

Институты интеллектуальной собственности — обособленные группы правовых норм, регулирующие комплекс общественных отношений, связанных с созданием, использованием, охраной и защитой определенных объектов ИС [Право интеллектуальной собственности. Международно-правовое... 2026].

1.1. Классификация объектов внутри цифровой среды

В первую очередь представляется необходимым рассмотреть, какие именно объекты могут существовать в цифровой среде. В качестве иллюстративного примера возьмем фотографию. Изначально фотография была неразрывно связана со своим физическим носителем и неотделима от него: сперва со стеклянными или металлическими фотопластинками, потом с пленкой или бумагой в распечатанном виде. Именно такие фотографии хранятся в домашних фотоальбомах. С появлением компьютеров и раннего этапа развития цифровой среды возникла возможность сканирования физического носителя и получения цифровой копии физического объекта. Таким образом, объект обретал физический носитель и одновременно

¹ Определение «цифровой объект (born digital)» разработано авторами на основе ст. 1 [ООН 2003].

² Определение «цифровой эндемик» разработано авторами. Следует отметить, что на текущий момент юридическая наука не признает подобного разделения, ограничиваясь понятием «созданный в цифровом виде» / «рожденный в цифре», взятым из ст. 1 Хартии ЮНЕСКО: цифровое наследие включает информацию, созданную в цифровом виде или преобразованную в цифровую форму из аналоговых ресурсов. «Where resources are “born digital”, there is no other format but the digital object» (Если ресурсы «созданы в цифровом виде», не существует никакого другого формата, кроме цифрового оригинала). Таким образом, с точки зрения юридической науки все «цифровые объекты (born digital)» не могут иметь аналогового формата, а выделение «цифровых эндемиков (digital endemic)» нецелесообразно. При этом классические институты ИС обеспечивают защиту объектов, рожденных в цифре, но переводимых в аналоговый формат (фотография), но не имеют правовых механизмов защиты именно цифровых эндемиков. Представляется, что разделение этих двух понятий может иметь принципиальную методологическую ценность для возможности дальнейшей адаптации систем ИС.

цифрового двойника. В первом случае он существует в офлайн-среде, во втором — в онлайн-среде.

В настоящее время напечатанная фотография является либо раритетом, либо своего рода арт-объектом. Сначала она возникает в цифровой среде — при съемке на камеру или телефон, после чего ее можно распечатать и тем самым «овеществить» (как антипод понятию «оцифровать»), представив на материальном носителе. Важно отметить, что начиная с этого момента объект появляется без физического аналога, непосредственно в цифровой среде. Такие объекты обладают рядом новых свойств и особенностей и рассматриваются в качестве отдельной категории, так называемых *born digital* («рожденных в цифре») объектов.

Однако и это не является пределом: дальнейшее развитие цифровой среды привело к появлению особого типа цифровых объектов, в отношении которых операция «овеществления», или представление на материальном носителе, в принципе невозможна без утраты их имманентных качеств. Помимо факта рождения внутри цифровой среды (общая характеристика для цифровых объектов), «видовой» признак таких объектов заключается в принципиальной невозможности существования данных объектов вне цифровой среды без потери содержания (в первую очередь) — для человекочитаемой формы восприятия. Примером такого объекта из области фотографии может служить коллекционируемый NFT (невзаимозаменяемый токен). Данный объект действительно можно воспринимать как фотографию и распечатать, однако при такой операции NFT утрачивает свои специфические качества, переходя в категорию обычного изображения. Аналогичным образом распечатанная гиперссылка (особенно переименованные) не сможет работать, как указывать на что-либо, будучи распечатанной на бумаге. Такие объекты объединяются категорией «Цифровые эндемики» (*digital endemic*).

Приведенный пример позволяет сделать следующие выводы:

- Цифровая среда характеризуется наличием двух типов объектов, «оцифрованные объекты» и «цифровые объекты».
- «Цифровые объекты» включают подкатегорию объектов, принципиально не извлекаемых из цифровой среды без потери содержания (*digital endemic*).
- Учитывая разное качество и свойства данных объектов, рассмотрение вопроса регулирования ОИС в цифровую эпоху должно производиться отдельно применительно к каждому из них.

Изложенное выше может быть представлено в виде таблицы 1 (с. 115).

Таблица 1. Сравнительный анализ правовых и физических характеристик традиционных и цифровых объектов ИС

	Пример	Физический носитель	Отделимость от физического объекта	Оцифруемость	Овеществление (Аналоговая форма)
Объект	+ Фото на старый фотоаппарат	+	—	—	НЕПРИМЕНИМО

	Пример	Физический носитель	Отделимость от физического объекта	Оцифруемость	Овеществление (Аналоговая форма)
Цифровой объект	+ Фото на телефон / цифровой аппарат	–	– /+ (частично возможно)	+	+
Цифровой эндемик	+ Коллекционный NFT	–	НЕПРИМЕНИМО	+	НЕПРИМЕНИМО

Источник: составлено авторами.

Перечислим ключевые объекты, относящиеся к категории цифровых эндемиков, представив их краткую правовую интерпретацию:

NFT (невзаимозаменяемые токены) — уникальные цифровые сертификаты на основе технологии распределенных реестров, которые удостоверяют право доступа к определенному цифровому активу или удостоверяют факт владения им, но автоматически не переносят на покупателя исключительные авторские права.

Метавселенные — комплексные, иммерсивные трансграничные цифровые пространства, функционирующие в реальном времени и объединяющие в рамках единой экосистемы сотни разнородных ОИС (программы для ЭВМ, средства индивидуализации, объекты дизайна).

Искусственный интеллект (ИИ) — программно-аппаратные комплексы и генеративные нейросетевые системы, способные на основе анализа больших массивов данных генерировать автономные информационные, текстовые или визуальные продукты.

Дипфейки — синтетические медиаданные (видео-, аудио- или фотоматериалы), созданные с использованием технологий искусственного интеллекта и глубокого обучения, реалистично имитирующие внешность, голос и поведение реальных людей.

Видеоигры — сложные мультимедийные продукты, представляющие собой динамическую совокупность программного кода (игрового движка), графического интерфейса, музыкального сопровождения, сценария и внутриигровых виртуальных ценностей.

Выбор данных объектов обусловлен тем, что они представляют собой наиболее динамично развивающиеся сквозные технологии цифровой экономики, регулирование которых стало центральной темой в современной международной правоприменительной практике [Рамос 2022]. Каждый из указанных феноменов обнажает глубокий кризис традиционных институтов интеллектуальной собственности и требует выработки новых правовых режимов.

В зарубежной правоприменительной практике регулирование цифровых эндемиков строится на создании специальных нормативных актов (*lex specialis*) либо на прецедентных судебных решениях [Бузова 2024]:

- **Искусственный интеллект и дипфейки.** Абсолютным мировым лидером в системном регулировании стал Европейский союз, принявший комплексный Закон об искусственном интеллекте (EU AI Act). Данный регламент

вводит жесткие требования к прозрачности: создатели дипфейков и генеративного контента обязаны маркировать продукцию ИИ как искусственно созданную [Regulation (EU) ...]. Вопрос об авторстве в ЕС решается исходя из критерия существенного творческого вклада человека в создание результата, полученного с помощью ИИ. В США регулирование ИИ носит прецедентный характер — Бюро авторского права (US Copyright Office) последовательно отказывает в регистрации прав на произведения, созданные ИИ без прямого участия человека, что подтверждается решением по знаковому делу К. Каштановой («*Zarya of the Dawn*») [USCO 2023].

- **NFT и Метавселенные.** В Китае сформировалась уникальная судебная практика по защите виртуальных прав. В рамках знакового дела Ханчжоуский суд интернет-правосудия признал NFT цифровым имуществом, защищаемым по правилам электронной коммерции [WIPO 2022]. В США судебные споры по поводу товарных знаков в метавселенных и NFT (в частности, прецедентное дело *Hermès против Ромшильда* о цифровых сумках *MetaBirkin*) доказали применимость классических институтов права интеллектуальной собственности к виртуальным активам [Парк 2022].

Видеоигры. Согласно правовому анализу, проведенному в исследовании, опубликованном WIPO, за рубежом существует три основных подхода к определению правового режима компьютерных игр. В таких странах, как Аргентина, Канада, Китай, Израиль, Италия, Сингапур и Испания, придерживаются мнения, что видеоигра представляет собой программу для ЭВМ. Второй подход, который доминирует в Бельгии, Бразилии, Дании, Египте, Франции, Германии, Индии, Японии, Южной Африке, Швеции и США, состоит в понимании видеоигры как сложного объекта, в связи с чем ее элементы подлежат самостоятельной охране, зависящей от специфики этого элемента. Третий подход характерен для небольшого числа стран, а именно Республики Корея и Кении, где придерживаются позиции о необходимости регулирования игр как аудиовизуальных произведений (это не означает отсутствия охраны программного обеспечения видеоигры, но аудиовизуальные элементы в этих юрисдикциях имеют преобладающее значение). В Европейском союзе действует Директива 2001/29/ЕС Европейского парламента и Совета Европейского союза «О гармонизации некоторых аспектов авторских и смежных прав в информационном обществе», в рамках которой видеоигра, хотя и представляет собой сложный объект, охраняется авторским правом как единое целое (*Nintendo v. PC Box*. Case C-355/12). Однако этот подход находит отражение не во всех национальных законодательствах стран ЕС и является лишь одним из вариантов правового статуса рассматриваемого нами объекта.

До недавнего времени в Российской Федерации полностью отсутствовало специальное законодательство для регулирования сквозных цифровых технологий, что вынуждало правоприменителя адаптировать к ним классические институты Гражданского кодекса (ГК) РФ (часть четвертая) [Федеральный закон от 31.07.2020 № 259-ФЗ]. Ситуация кардинально изменилась с принятием Федерального закона от 26.07.2026 № 243-ФЗ «О поддержке развития технологий искусственного ин-

теллекта в Российской Федерации»³, который заложил правовые основы в данной сфере [Федеральный закон от 26.07.2026 № 243-ФЗ]. Тем не менее комплексная регламентация цифровых эндемиков все еще сопряжена с рядом системных правовых коллизий и регуляторных пробелов.

Искусственный интеллект и дипфейки. Несмотря на появление базового законодательного регулирования в виде ФЗ «О поддержке развития технологий искусственного интеллекта в Российской Федерации», определяющего государственные векторы поддержки и дефиниции систем ИИ, в отечественном праве ИС сохраняется строгий антропоцентрический подход. Согласно ст. 1257 Гражданского кодекса РФ, автором признается только гражданин (физическое лицо), чьим творческим трудом создано произведение [Гражданский кодекс Российской Федерации ...].

Технологии синтеза медиаданных (дипфейки) также не получили отдельного материально-правового статуса в новом ФЗ «О поддержке развития технологий искусственного интеллекта в Российской Федерации». Суды по-прежнему вынуждены квалифицировать их использование через призму защиты нематериальных благ — права на изображение (ст. 152.1 ГК РФ) и защиту чести, достоинства и деловой репутации (ст. 152 ГК РФ).

NFT (Невзаимозаменяемые токены). В российском законодательном поле термин «NFT» или его легальный аналог по-прежнему отсутствуют. Существующий Федеральный закон «О цифровых финансовых активах...» № 259-ФЗ не решает проблему, так как NFT чаще всего не подпадает под легальное определение ЦФА из-за отсутствия в нем удостоверенных денежных требований или прав на участие в капитале [Федеральный закон от 31.07.2020 № 259-ФЗ].

Большинство невзаимозаменяемых токенов представляют собой файл метаданных, закодированный с использованием произведения, которое может быть (например, произведение, которое находится в общественном достоянии) или не быть объектом авторско-правовой охраны (например, можно создать NFT товарного знака). Все, что может быть оцифровано, может быть превращено в NFT. При этом NFT сам по себе объектом авторского права не является [Гуадамус 2021].

Метавселенные и видеоигры. Данные сегменты цифровой среды остаются полностью вне рамок специального регулирования ФЗ «О поддержке развития технологий искусственного интеллекта в Российской Федерации». Российское право квалифицирует видеоигры и метавселенные как сложные объекты на основании ст. 1240 ГК РФ [Киселева, Рахматулина 2022] (мультимедийные продукты). Главной проблемой отечественной практики выступает отсутствие легального механизма защиты прав пользователей на виртуальное имущество.

³ Федеральный закон от 26.07.2026 № 243-ФЗ «О поддержке развития технологий искусственного интеллекта в Российской Федерации» (далее — Федеральный закон об ИИ), основная часть положений которого вступает в силу с 1 сентября 2026 года (за исключением отдельных положений). Источник публикации: Официальный интернет-портал правовой информации <http://pravo.gov.ru>.

1.2. Исторические предпосылки формирования институтов ИС и их трансформация в условиях цифровизации

Исторически классические институты права ИС формировались в условиях аналогового правопорядка (классическая система правового регулирования, которая исторически создавалась для физического (материального) мира и офлайн-отношений) и были ориентированы на фиксацию результатов творческого труда в традиционной материальной среде. Представляется, что правовой потенциал классических институтов ИС обнаруживает свою неполноту применительно к цифровым эндемикам, что создает необходимость глубокого теоретического переосмысления пределов их защитного действия в виртуальной среде. В связи с этим в современных реалиях становится необходимым рассмотрение вопроса о создании принципиально новых институтов права интеллектуальной собственности (*lex specialis*).

Данная авторская гипотеза находит свое объективное подтверждение в актуальных тенденциях глобального правопорядка. Кризис регулирования носит общемировой характер: на международном уровне эксперты Всемирной организации интеллектуальной собственности (ВОИС) также последовательно отмечают необходимость адаптации институциональной базы к новым цифровым реалиям, масштабное технологическое обновление которых происходит циклично каждые два-три года [Рамос 2022]. Как подчеркивается в современных цивилистических исследованиях, разрыв между скоростью научно-технического прогресса и консервативной природой традиционного гражданского права приводит к тому, что классические механизмы охраны теряют свою эффективность в цифровой среде, требуя модернизации как на международном уровне, так и в рамках правовой системы Российской Федерации [Цифровое право 2024]. Чтобы проверить данную гипотезу, рассмотрим ретроспективно генезис существующих институтов ИС в таблице 2 (с. 119).

Таблица 2. Исторический генезис и предпосылки формирования классических институтов права интеллектуальной собственности

Институт ИС	Объект ИС	Дата возникновения	Закон	Контекст эпохи	Запрос на появление нового института ИС
Патентное право	Изобретение	1474	Венецианский патентный статут	Расцвет торговли и ремесел в Венеции (эпоха Возрождения)	Защита инвестиций, привлечение иностранных талантов, конкуренция с гильдиями
Авторское право	Авторское произведение	1710	Статут королевы Анны	Развитие книгопечатания, упрощение производства книжной продукции	Необходимость в закреплении права на текст
Средства индивидуализации	Товарный знак	1857	Французский закон 1857 года	Промышленная революция и массовое производство	Необходимость указания на авторство в отсутствие прямого контакта с производителем

Источник: составлено авторами на основе [Белов и др. 1997].

Отдельного упоминания заслуживает появление такого интеллектуального объекта, как программа для ЭВМ. Датой его появления принято считать 1980 год, когда были внесены поправки в закон об авторском праве в США. Необходимость защиты программного кода получила ответ не в виде появления нового института ИС, но в качестве отдельного ОИС, который охранялся и защищался в рамках уже существующего института (в случае программ для ЭВМ — авторского права). Подобный подход (появление новых ОИС, но в рамках существующих институтов) может теоретически быть применим и к вызовам со стороны цифровой среды.

Главная причина появления каждого нового института ИС — это развитие технологий, меняющих саму среду и запросы потребителя через то или иное открытие / изобретение, доступ к которым открыла предыдущая эпоха.

Таким образом, анализ ретроспективного развития правовой доктрины позволяет констатировать, что базовый институциональный каркас права ИС де-факто сформировался в период с XV по XIX в. под влиянием масштабных промышленных и технологических сдвигов своего времени. Обращает на себя внимание тот факт, что за последние полтора столетия система права ИС принципиально не расширялась за счет качественно новых институтов. Все изменения носили эволюционный характер и сводились к адаптации уже существующих моделей (например, распространение режима авторского права на программы для ЭВМ). Данное обстоятельство подтверждает выдвинутую авторами гипотезу: в условиях Четвертой промышленной революции консервативный потенциал классической триады (авторское право, патентное право, средства индивидуализации) исчерпан, что предопределяет объективную необходимость конструирования новых правовых институтов для регулирования цифровых эндемиков. Принципиальная новизна цифрового эндемика по отношению к другим объектам цифровой среды задает измерение, которое позволяет говорить о полноценной цифровой эпохе. Именно благодаря этим качествам данный объект (на основании анализа исторической траектории) должен привести к возникновению новых подсистем ИС, предоставляющих защиту, адекватную его качествам.

В рамках исследования зафиксировано наличие трех неоднородных объектов цифровой среды: оцифрованные (имеющие изначальный физический носитель), цифровые (не имеющие изначально физического носителя, но часть которых может быть «овеществлена») и цифровые эндемики (не имеющие изначально физического носителя, не могут быть «овеществлены»).

Рассмотрение вопроса правового регулирования объектов цифровой среды должно заключаться в их классификации по степени применимости классических (имеющихся на текущий момент) ОИС и институтов ИС:

1. Классические ОИС и институты ИС полностью применимы к объекту цифровой среды (как правило, в случае оцифрованных объектов).
2. Классические ОИС и институты ИС применимы, но требуют дополнительной юридической проработки (как правило, в случае цифровых объектов). Ниже будет проанализировано, что, например, визуальная составляющая объектов метавселенной может быть защищена в качестве товарного

знака, такого института ИС, как средства индивидуализации, при этом некоторые нормы правового регулирования требуют дополнительной проработки.

3. Классические ОИС и институты ИС либо применимы фрагментарно (в частях объекта цифровой среды), либо неприменимы. Ниже будет установлено, что, с одной стороны, отдельные составляющие процессов ИИ охраняются нормами авторского права, а с другой стороны, подробное рассмотрение самого ИИ-генерированного контента указывает на фрагментарность или отсутствие охраны.

Решение вопроса правового регулирования объектов цифровой среды представляется в рамках следующей методологии⁴:

- Изучение цифровых эндемиков с апробацией на них существующих институтов ИС и ОИС в качестве механизма правовой охраны и защиты, оценка выявленных ограничений, а также формулирование требований к новым механизмам охраны и защиты.
- Изучение тех или иных имеющих место попыток регулирования среды с анализом предпосылок и оценкой результата на основе вышеуказанного анализа.

2. Границы применимости классических институтов интеллектуальной собственности и их апробация

Объекты, изначально созданные в цифровой форме, требуют комплексного правового регулирования и обеспечения режима правовой охраны с использованием различных институтов ИС: авторского права, патентного права и прав на средства индивидуализации. В рамках настоящей статьи не ставится цель провести всесторонний анализ сущности и классификации цифровых эндемиков. Авторы предлагают на отдельных примерах рассмотреть специфику их правовой охраны и защиты механизмами права ИС. В качестве иллюстративного материала будут проанализированы следующие пары «объект — правовой институт»:

- 1) метавселенная — товарные знаки;
- 2) искусственный интеллект (далее — ИИ) — авторское право.

2.1. Метавселенная и товарные знаки

Рассмотрим дуалистическую природу такого цифрового эндемика, как метавселенная, в контексте применимости к ее элементам института средств индивидуализации. Согласно главе 76 ГК РФ [Гражданский кодекс ...] права на средства индивидуализации юридических лиц, товаров, работ, услуг и предприятий включают в себя:

1. Право на фирменное наименование.
2. Право на товарный знак и право на знак обслуживания.

⁴ Вопрос возникновения новых институтов ИС выходит за рамки данной статьи, однако, несомненно, представляет значительный интерес для дальнейшего исследования.

3. Право на географическое указание и наименование места происхождения товара.
4. Право на коммерческое обозначение.

Согласно ст. 1477, 1482 ГК РФ, «на товарный знак, то есть на обозначение, служащее для индивидуализации товаров, признается исключительное право, удостоверяемое свидетельством на товарный знак. В качестве товарных знаков могут быть зарегистрированы словесные, изобразительные, объемные и другие обозначения или их комбинации (далее — обозначения)» [Гражданский кодекс ...]. К объектам в «метавселенной» могут быть отнесены: изображения аватаров, аватарок на персональных страницах, названия, иконки приложений и программ и т.д., индивидуализирующие (выделяющие) конкретные цифровые товары и услуги, которые могут получить правовую охрану как в качестве традиционных товарных знаков (словесные, изобразительные, комбинированные, объемные), так и в качестве нетрадиционных видов товарных знаков.

Следовательно, визуальное воплощение и коммерческие идентификаторы цифрового объекта в пространстве метавселенной могут выступать самостоятельными ОИС, защищаемыми посредством режима товарного знака (институт ИС — средства индивидуализации).

Одновременно с этим интеграция рассматриваемого института в виртуальную среду сталкивается с рядом ограничений, обусловленных спецификой цифровых активов. Далее в соответствии с изложенной выше методологией будут рассмотрены основные проблемы защиты названных объектов в метавселенных (через апробацию на них существующих ОИС, а именно товарного знака, и оценку выявленных ограничений), а также возможные пути их решения.

2.1.1. Нетрадиционные товарные знаки в цифровой среде: проблемы идентификации и охраны

Использование в цифровой среде в значительной степени нетрадиционных товарных знаков (звуковых, голографических обозначений, 3D-анимации, а также мультимедийных знаков, сочетающих в себе изображение, звук, динамику и интерактивные элементы) требует специализированного подхода к их доктринальной и практической оценке [WIPO Madrid System]. С одной стороны, статья 1482 ГК РФ устанавливает открытый перечень обозначений, которые могут быть зарегистрированы в качестве товарного знака, с другой стороны, нетрадиционные товарные знаки, используемые в цифровой среде, требуют более детального регулирования.

При регистрации нетрадиционных объектов возникают следующие сложности:

- необходимость представления на регистрацию не только описания обозначения, но также и его визуальный образ, что может быть затруднено из-за специфики цифровой среды;
- отсутствие единых, нормативно закрепленных критериев для определения сходства сравниваемых нетрадиционных объектов;
- отсутствие единых критериев для определения различительной способности таких знаков в законодательстве и судебной практике.

На основе анализа зарубежного опыта — в частности, реформы товарных знаков в Европейском союзе (EU Trademark Reform), отменившей требование об обязательной «графической представленности» знака в пользу предоставления файлов в форматах MP3, MP4 или OBJ, — представляется возможным предложить следующие направления совершенствования отечественной системы регистрации:

- Разработка специализированных методических рекомендаций. Необходима подготовка детализированных разъяснений Роспатента по оценке различительной способности и определению сходства заявленных динамических объектов с учетом специфики цифровой среды (по аналогии с Руководствами по экспертизе EUIPO).
- Создание единого информационного ресурса, включающего регламенты по составлению заявок и рекомендации по представлению нетрадиционных обозначений как на материальных носителях, так и посредством загружаемого файла вектором расширения мультимедиа.
- Модернизация поисковых алгоритмов баз данных. Требуется дополнение существующих информационных платформ и реестров Роспатента интеллектуальными инструментами (включая элементы ИИ), позволяющими осуществлять многомерный поиск и сопоставление нетрадиционных товарных знаков (звуковых, мультимедийных). В международной практике подобный подход реализуется в рамках Global Brand Database ВОИС [Бузова 2022].
- Развитие кадрового потенциала экспертного сообщества. Повышение квалификации экспертов ведомства в области оценки нетрадиционных товарных знаков посредством профильных обучающих программ и привлечение к экспертизе специалистов с ИТ-навыками (3D-моделирование, саунд-дизайн) позволит укрепить транспарентность и надежность всей системы регистрации в эпоху цифровизации.

На основании изложенного можно сделать вывод, что регистрация звуковых, мультимедийных и 3D-анимированных знаков в России затруднена отсутствием нормативно закреплённых критериев различительной способности и определения сходства, а также недостаточной технологической инфраструктурой Роспатента. Зарубежный опыт (реформа ЕС, отменившая требование графической представленности) указывает вектор модернизации: внедрение форматов MP3, MP4, OBJ, разработка методических рекомендаций по аналогии с руководствами EUIPO и создание единого информационного ресурса для заявителей.

2.1.2. Цифровые товары в системе МКТУ: проблемы классификации и правоприменения

Международная классификация товаров и услуг (МКТУ), используемая для регистрации товарных знаков во всем мире, регулярно обновляется с учетом цифровизации рынка, однако динамика развития цифровой экономики существенно

опережает процесс инкорпорации новых формулировок в официальные редакции классификатора [Бузова 2022]. Между тем юридически точное определение перечня товаров и услуг, в отношении которых испрашивается правовая охрана, является ключевым условием обеспечения защищенности правообладателя и законности заявления материально-правовых претензий к третьим лицам.

Данная проблема наиболее отчетливо проявляется при квалификации виртуальных товаров в метавселенных. Например, в ситуации, когда компания создает в виртуальном пространстве цифровой бутик (35 класс МКТУ) для реализации виртуальной одежды (09 класс МКТУ) за цифровые валюты, возникает сложная правовая коллизия: правомочен ли владелец тождественного или сходного до степени смешения товарного знака, зарегистрированного в отношении традиционной физической одежды (25 класс МКТУ), заявить требование о защите нарушенного исключительного права.

В современной цивилистической доктрине и трансграничной судебной практике сформировались два альтернативных концептуальных подхода к разрешению указанной коллизии.

В рамках первого подхода ключевое значение придается физическим характеристикам готового продукта и целевой аудитории потребителей. Поскольку виртуальные товары функционируют исключительно в цифровой среде, то они не могут быть признаны однородными по отношению к своим физическим аналогам. Как следствие, правообладатель «классического» товарного знака 25 класса МКТУ лишается правовых оснований для предъявления претензий ввиду отсутствия признаков однородности сравниваемых товаров.

В рамках второго подхода предполагается оценка коммерческой сущности бренда безотносительно формы его объективации. Воспроизведение товаров в виртуальном пространстве признается способным вызвать у среднего потребителя стойкую ассоциативную связь с единым источником происхождения индивидуализируемой продукции, что является достаточным для вывода о существующем риске смешения и введения потребителей в заблуждение.

Ярким примером столкновения указанных подходов в правоприменительной практике является резонансный судебный спор «Hermès International v. Rothschild» (дело о MetaBirkin). Так, спор «Hermès International v. Rothschild» был связан с тем, что М. Ротшильд выпустил серию NFT, содержащих созданные им изображения знаменитых сумок Birkin от Hermès, назвав их «MetaBirkin». Важно отметить, что не все эти изображения полностью воспроизводили пресловутые сумки. Некоторые из них просто были выполнены в стиле Birkin. Тем не менее автор развернул широкую кампанию в метавселенной и социальных сетях, предлагая свои MetaBirkin к продаже по цене, близкой к стоимости оригинальных сумок Hermès. Он открыто заявлял, что это «дань уважения» знаменитым сумочкам. Еще одной важной деталью было то, что не только пользователи социальных сетей были введены в заблуждение, но даже известные модные журналы Elle и The New York Post опубликовали новость, что Hermès реализует этот виртуальный проект совместно с Ротшильдом. Когда Hermès подала в суд, ответчик защищался, ссылаясь на свободу художественного творчества, Первую поправку к Конституции

США и так называемый тест Роджерса, сформулированный в деле «Rogers v. Grimaldi». Второй окружной суд в своем прецедентном решении исходил из рассмотренной выше традиционной концепции товарного знака, поэтому полагал, что использование соответствующих обозначений в художественном творчестве не может нарушать исключительного права на средство индивидуализации, если только это использование имеет хотя бы минимальный художественный смысл и не вводит в заблуждение. Иными словами, порог признания правомерности использования крайне низкий, на что и рассчитывал Ротшильд. Однако суд присяжных принял решение в пользу Hermès, сославшись на то, что ответчик использовал те же каналы продвижения для своих NFT, что и истец (интернет и социальные сети), и что его рекламная кампания ввела в заблуждение не только рядовых потребителей, но даже модные журналы.

Наличие параллельных подходов и порождаемых ими правоприменительных коллизий создает объективную необходимость глубокой стандартизации и классификации инновационных цифровых позиций. Способом разрешения данной проблемы может стать внедрение гибридного метода классификации, сочетающего предиктивный потенциал алгоритмов ИИ с последующей экспертной валидацией со стороны человека, что позволит обеспечить превентивный мониторинг рыночных тенденций цифровой экономики.

Кроме того, назрела необходимость в разработке специализированных правовых рекомендаций и методических пособий для патентных поверенных и практикующих юристов, направленных на корректное лингвистическое формулирование новых цифровых товарных позиций и их детерминацию в релевантные классы МКТУ с учетом руководящих принципов ВОИС [ФИПС].

Изложенное выше позволяет сделать вывод, что классификация виртуальных товаров в метавселенных по МКТУ порождает коллизию между двумя подходами. Практика США (дело «Hermès v. Rothschild»), признающая риск смешения виртуальных и физических товаров, демонстрирует расширение границ исключительных прав. Российская правовая система, сохраняющая формальные критерии однородности, нуждается в выработке единой позиции, в том числе через разъяснения Верховного суда РФ. Предлагается внедрение гибридного метода классификации, сочетающего алгоритмы ИИ, которые будут отслеживать новые цифровые продукты, с последующей экспертной аналитикой.

2.1.3. Мониторинг товарных знаков в цифровой среде: кроссплатформенные вызовы и инструменты защиты

Проверка товарных знаков в цифровой среде требует расширения масштабов поиска по различным цифровым объектам, таким как метавселенные, социальные сети, маркетплейсы, мобильные приложения, различные базы данных и т.д. Как подчеркивается в исследованиях Международной ассоциации по товарным знакам (INTA), кроссплатформенный характер цифровой экосистемы обязывает правообладателей осуществлять сквозной превентивный мониторинг обозначений за пределами классических национальных реестров [INTA 2023].

Содействовать решению этой задачи может совершенствование правовых подходов к границам исключительных прав (включая институт добросовестного использования), а также активное сотрудничество правообладателей с онлайн-посредниками (intermediary liability). Объединение указанных материально-правовых и технологических подходов, предполагающее использование передовых аналитических инструментов, позволит создать единый алгоритм размещения обозначений, товаров и услуг в виртуальной среде, а также автоматизировать процессы их последующего поиска и верификации на предмет нарушения интеллектуальных прав.

Таким образом, кроссплатформенная природа цифровой среды требует расширения границ мониторинга за пределы национальных реестров. Эффективная защита товарных знаков невозможна без активного сотрудничества правообладателей с онлайн-посредниками и внедрения сквозных аналитических инструментов, позволяющих автоматизировать поиск по обозначениям в метавселенных, социальных сетях и маркетплейсах.

Проведенный анализ показывает, что цифровая экономика и метавселенные создают системный вызов институту товарных знаков, границы которого исторически формировались для физического мира. В рамках исследования предложено пересмотреть границы охраны по трем направлениям: расширение предмета охраны товарных знаков (нетрадиционных товарных знаков), адаптация МКТУ и создание единой системы мониторинга. Реализация этих мер через методические рекомендации, пилотные проекты и судебное толкование позволит сбалансировать защиту прав и инновационное развитие. Без изменений правовые пробелы в законодательстве будут сдерживать российский рынок и создавать риски для добросовестных участников оборота.

2.2. Правовое регулирование результатов интеллектуальной деятельности, созданных с использованием ИИ: российский и зарубежный опыт

2.2.1. Проблема признания результатов, созданных с использованием ИИ, объектами авторского права

В ст. 1259 ГК РФ закреплены объекты авторских прав: «Объектами авторских прав являются произведения науки, литературы и искусства независимо от достоинств и назначения произведения, а также от способа его выражения: литературные произведения; драматические и музыкально-драматические произведения, сценарные произведения; программы для ЭВМ и базы данных...». Данный перечень объектов авторского права является открытым. Автором результата интеллектуальной деятельности, согласно ст. 1228 ГК РФ, признается гражданин, творческим трудом которого создан такой результат.

Как было отмечено выше, цифровая эпоха порождает новые объекты (например, результаты, созданные с использованием ИИ). С одной стороны, данные объекты формально подпадают под признаки объектов авторского права (будучи

результатами творческой деятельности и выраженные в объективной форме). С другой стороны, специфика этих объектов не позволяет их явным образом включить в классическую структуру закона. Указанная выше двойственность порождает множество разногласий и споров, что, в свою очередь, стимулирует поиск адекватных правовых механизмов для их разрешения. Представляется, что цифровые объекты требуют либо прямого законодательного закрепления (например, введение таких понятий, как «цифровое произведение», «мультимедийный продукт», «интерактивный объект»), либо выработки четких правовых подходов высшими судебными инстанциями на уровне разъяснений (постановлений Пленума ВС РФ), которые раскрывали бы сами понятия и критерии охраноспособности объектов, созданных в цифровой среде.

Следует также отметить, что традиционный территориальный принцип действия авторского права и информационного законодательства вступает в противоречие с трансграничной природой цифровой среды. Законы одной страны неприменимы в отношении серверов, расположенных в другой стране, что порождает ситуацию, когда фактическое использование объекта происходит на территории одной страны, а техническая инфраструктура и лицо, которое контролирует этот объект, находятся в юрисдикции другой. Для решения данного вопроса Россия и Европейский союз избирают принципиально разные стратегии. ЕС считает возможным преодолеть юрисдикционный разрыв «изнутри наружу», экстерриториально распространяя действие своих норм (например, на модели ИИ, обученные за пределами Союза, но выводимые на европейский рынок), и готов блокировать нарушителей в цифровом пространстве [Regulation (EU) 2024]. Россия же движется по иному пути – «снаружи внутрь», делая ставку на принудительную локализацию инфраструктуры (регистрацию зарубежных сервисов на территории РФ) и построение суверенного интернета, чтобы затем распространять национальное законодательство на уже физически находящиеся на ее территории объекты. В США в отношении юрисдикционных вопросов также существует практика применения национального законодательства к зарубежным компаниям, если их сервисы существенно затрагивают интересы американских граждан [White House 2023].

2.2.2. Зарубежные подходы к охране результатов, созданных с использованием ИИ

На сегодняшний день ИИ обладает возможностью создавать произведения науки, литературы, искусства, которые до этого считались результатом исключительно интеллектуальной деятельности человека и получали в связи с этим правовую охрану и защиту, что порождает правовую неопределенность в вопросе о том, кому принадлежат права на результаты работы ИИ. Данная проблема является острой и дискуссионной в большинстве юрисдикций, включая Российскую Федерацию. Это обусловлено тем, что традиционное авторское право в большинстве стран, в том числе и в России, ориентировано на признание автором физического лица, что исключает признание за ИИ авторских прав.

В Российской Федерации авторские права регулируются частью 4 Гражданского кодекса, в соответствии со ст. 1257 ГК РФ «Автором произведения науки, литературы или искусства признается гражданин, творческим трудом которого оно создано».

Схожее определение авторства дано в законодательстве других государств. Например, в США, Европейском союзе требуют, чтобы автор был физическое или юридическое лицо.

В США для того, чтобы произведение получило защиту авторского права, оно должно отвечать следующим требованиям: иметь «минимальную творческую искру» (англ. *minimal creative spark*) или «капельку творчества» (англ. *The modicum of creativity*). Кроме того, оно должно быть создано самостоятельным трудом автора. Необходимость наличия данных критериев была выведена Верховным судом США по делу «*Feist Publications v. Rural Telephone Service*» (1991)⁵. Критерий обязательного творческого вклада автора подтверждается также многочисленной судебной практикой.

Решение Европейского суда Справедливости от 16.07.2009 по делу «*Infopaq International A/S v. Danske Dagblades Forening*» постановило, что авторское право распространяется только на произведения, которые отражают «собственное интеллектуальное творение автора» (пункт 48⁶).

Однако судебная практика США демонстрирует более строгий подход. Так, в деле «*Thaler v. Perlmutter, Case No. CV 22-1564*» (D.D.C. Aug. 18, 2023) в качестве заявителя выступил Стивен Талер, обладающий исключительным правом на компьютерную систему с искусственным интеллектом «Креативная машина» (*Creativity Machine*). Талер утверждал, что технология искусственного интеллекта самостоятельно сгенерировала визуальное «произведение» под названием «*A Recent Entrance to Paradise*». По данному делу Талер просил признать незаконным отказ Бюро США по авторскому праву зарегистрировать в качестве произведения указанную выше сгенерированную «картинку». Суд признал законность отказа Бюро США по авторскому праву, поскольку Закон США об авторском праве 1976 г. (*Copyright Act of 1976*) защищает только произведения, созданные человеком, а не машиной. Суд указал, что существует общепризнанная позиция, что именно творчество человека обуславливает защиту авторских прав. Несмотря на то что инструменты, которые используются людьми для создания произведений, а также их материальные носители, постоянно развиваются (от карандаша до компьютера), авторство человека является основополагающим требованием к защите авторского права на произведения, поскольку инструмент не может быть указан в качестве автора. В соответствии с Законом автор произведения должен обладать способностью к самостоятельному интеллектуальному и творческому труду — стандарту, которому искусственному интеллекту еще только предстоит соответствовать [*Thaler v. Perlmutter, Case No. 23-5233*]. В Китае, напротив, суды иногда признают авторство за пользователем, если его творческий вклад (например, в формулировке запросов) был достаточным [*Beijing Internet Court 2023*].

⁵ *Feist Pubs., Inc. v. Rural Tel. Svc. Co., Inc.*, 499 U.S. 340 (1991).

⁶ *Reshenie Evropejskogo suda Spravedlivosti ot 16.07.2009 po delu «Infopaq International A/S v. Danske Dagblades Forening»* [*Infopaq International A/S v. Danske Dagblades Forening / Judgment of the Court of Justice (Fourth Chamber) of 16 July 2009*] (<http://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?num=C-5/08>).

Зарубежный опыт в данном вопросе неоднороден: если в США практика идет по пути ужесточения требований к человеческому вкладу, то в Китае и ЕС обсуждаются возможности введения особого режима для произведений, сгенерированных ИИ. Европейский союз в Регламенте об искусственном интеллекте (EU AI Act), в статье 50, делает акцент не на авторско-правовой охране, а на требованиях прозрачности и маркировки контента, созданного с помощью ИИ, что позволяет потребителям идентифицировать искусственное происхождение объекта [Regulation (EU) 2024].

Таким образом, мировая практика демонстрирует отсутствие единообразного подхода к решению вопроса о правовой охране результатов, созданных ИИ, что актуализирует необходимость выработки национальных решений с учетом международного опыта.

2.2.3. Российское регулирование: Федеральный закон об ИИ и перспективы развития авторско-правовой охраны

Настоящий Федеральный закон об ИИ ввел определения «искусственного интеллекта», «состава данных», а также «большой фундаментальной модели ИИ», процессов ее обучения и статуса разработчика (ст. 3). В статье 4 определены общие принципы государственной политики в данной сфере: от поддержки научных исследований и стимулирования инвестиций до обеспечения безопасности и защиты прав граждан. В статье 5 введены такие категории моделей искусственного интеллекта, как суверенные и национальные, для которых устанавливаются требования по локализации обработки данных на территории РФ с участием российских юридических лиц, а также меры поддержки разработчиков таких моделей искусственного интеллекта, в том числе в части доступа к данным, необходимым для обучения моделей⁷.

Вместе с тем Закон имеет и существенные минусы, вызывающие обоснованную критику.

- **Во-первых, отсутствует четкий критерий творческого вклада человека.** В законе не раскрывается, какой именно уровень вовлеченности лица в процесс промптинга и генерации контента позволяет признать его автором. Тем самым сохраняется классическая антропоцентричная модель авторского права, базирующаяся на нормах Гражданского кодекса РФ (ст. 1228, 1257 ГК РФ), согласно которой единственным возможным субъектом авторства признается исключительно физическое лицо.
- **Во-вторых, размыты границы ответственности создателей технологий (ст. 8, ст. 11 Закона).** Презумпция осведомленности разработчиков БФМ о возможных нарушениях со стороны третьих лиц представляется чрезмерно обременительной, поскольку они объективно не способны контролировать все сценарии использования модели конечными пользователями.
- **В-третьих, декларативно решен вопрос прозрачности синтезированного контента.** В отличие от европейского Регламента об искусственном ин-

⁷ <http://duma.gov.ru/news/63849/>

теллекте (EU AI Act), предусматривающего сквозной контроль, российский Закон ограничился обязанностью маркировки лишь «информационных материалов» (ст. 9). Вопросы ответственности за создание немаркированных глубоких фейков (дипфейков) в иных сферах остались нерешенными, что создает серьезные риски для защиты прав потребителей.

- **В-четвертых**, Закон не регулирует правовой режим использования охраняемых произведений в наборах данных для машинного обучения, тогда как в ЕС (Art. 53 [Regulation (EU) 2024]) и Японии [Agency for Cultural Affairs 2024] этот вопрос частично урегулирован. Указанные недостатки отмечались и в заключении Президентского совета по кодификации и совершенствованию гражданского законодательства, который указал на вторжение законопроекта (впоследствии — Закона) в предмет регулирования Гражданского кодекса и дублирование уже существующих норм, а также на размытые формулировки, создающие риски злоупотреблений⁸.

Несмотря на выявленные недостатки, сам факт принятия профильного Закона об искусственном интеллекте свидетельствует о формировании в России системного подхода к правовому регулированию стремительно развивающихся технологий, что является шагом вперед на пути построения сбалансированного и эффективного нормативно-правового поля. В данном контексте показателен зарубежный опыт: Регламент ЕС об искусственном интеллекте (EU AI Act), официально опубликованный 12 июля 2024 г. и вступивший в силу 1 августа 2024 г., также прошел через длительные согласования и подвергался критике, однако его принятие оценивается как исторический шаг в формировании технологического суверенитета и правовой безопасности [Veale, Borgesius 2021]. Кроме того, на этот процесс повлияли международные кейсы, такие как споры в США вокруг генеративного ИИ и авторских прав (например, дела против Stability AI и Midjourney [Andersen v. Stability AI Ltd. 2023]), которые актуализировали необходимость скорейшего нормативного урегулирования.

Следовательно, российский Закон об ИИ, даже при наличии недостатков, следует рассматривать как позитивный и необходимый этап институционализации регулирования ИИ, требующий дальнейшей доработки (в том числе посредством подзаконных актов и разъяснений Пленума Верховного суда РФ), но задающий вектор развития отрасли.

Заключение

Цифровая трансформация общественных отношений объективно привела к появлению категории объектов, не вписывающихся в классическую парадигму интеллектуальной собственности. Установлено, что цифровая среда порождает не просто новые разновидности уже известных объектов, но и принципиально новую сущность — цифровой эндемик, существование которого невозможно вне цифро-

⁸ <https://pravo.ru/news/263424/>

вой среды. Данная специфика (отсутствие материального аналога, невозможность «овеществления», трансграничность, динамичность) составляет то качественное измерение, которое позволяет говорить о наступлении полноценной цифровой эпохи, требующей адекватного правового реагирования.

Исследование генезиса институтов ИС подтверждает историческую закономерность: возникновение и развитие правовых институтов всегда следовали за технологическими инновациями и изменениями в экономическом укладе. От Венецианского патентного статута 1474 г. до признания программ для ЭВМ объектами авторского права в 1980 г. — каждый технологический сдвиг порождал запрос на правовое регулирование, ответом на который становились либо адаптация существующих институтов, либо формирование новых. Однако обращает на себя внимание тот факт, что за последние полтора столетия система интеллектуальной собственности не расширялась за счет новых институтов, а все изменения носили эволюционный характер, сводясь к распространению существующих моделей на новые объекты. Данное обстоятельство ставит под сомнение способность классической триады (авторское право, патентное право, средства индивидуализации) эффективно регулировать отношения, связанные с цифровыми эндемиками.

Апробация теоретической базы на двух цифровых эндемиках — метавселенных (в части товарных знаков) и результатах, созданных с использованием искусственного интеллекта (в части авторского права) — выявила конкретные границы применимости классических институтов. В отношении товарных знаков установлено, что институт средств индивидуализации (товарные знаки) применим к элементам метавселенных фрагментарно: его эффективность ограничена отсутствием нормативно закрепленных критериев охраноспособности нетрадиционных обозначений, правовой коллизией при классификации виртуальных товаров по МКТУ, а также недостаточностью кроссплатформенного мониторинга за пределами национальных реестров. В отношении авторского права и ИИ установлено, что антропоцентричная модель, признающая автором исключительно физическое лицо, не позволяет в полной мере определить правовой режим результатов, созданных с минимальным творческим участием человека. Принятый Федеральный закон об ИИ, закрепив базовые понятия и дифференцированную ответственность, не устранил главную коллизию — отсутствие четкого критерия творческого вклада человека в ИИ-генерации. Кроме того, предусмотренная им фрагментарная маркировка синтезированного контента и спорный порядок использования произведений для обучения моделей лишь обострили противоречия с базовыми нормами гражданского права. Таким образом, в обоих случаях классические институты демонстрируют либо фрагментарную применимость, либо принципиальную неспособность охватить все существенные аспекты регулирования цифровых эндемиков.

Разработанные в исследовании предложения по совершенствованию нормативно-правовой базы — внедрение форматов МР3, МР4, ОВJ, разработка методических рекомендаций Роспатента, создание гибридного метода классификации виртуальных товаров с использованием ИИ, модернизация поисковых алгоритмов и развитие сотрудничества с онлайн-посредниками — позволяют адаптировать существующие институты к цифровой среде. Однако их эффективность ограничена

самой природой классических институтов, которые исторически формировались для регулирования отношений в материальном мире и не были рассчитаны на объекты, лишенные физического субстрата, территориальной привязки и способные к автономной трансформации без участия человека.

Не ставя под сомнение обоснованность и необходимость адаптации действующих институтов, исследование приходит к выводу, что адаптация является необходимым, но не достаточным ответом на вызовы цифровой эпохи. Сохраняющиеся правовые пробелы свидетельствуют о том, что консервативный потенциал классической триады в значительной степени исчерпан. Цифровая трансформация общественных отношений ставит вопрос о новых объектах и институтах интеллектуальной собственности, генезис которых еще только предстоит осмыслить. В этой связи обозначается вектор дальнейшей масштабной исследовательской работы в направлении возможного формирования новых правовых конструкций, способных адекватно отвечать на запросы об охране и защите интеллектуальных прав, возникающих в цифровую эпоху. Без такого системного переосмысления сохраняющаяся правовая неопределенность будет сдерживать развитие цифровой экономики и создавать риски для добросовестных участников оборота, одновременно формируя зоны правового произвола и необоснованных преимуществ для недобросовестных субъектов.

Библиография

Белов В.В., Виталиев Г.В., Денисов Г.М. Интеллектуальная собственность. Законодательство и практика его применения: Учебное пособие. М.: Юрист, 1997. 288 с.

Бузова Н. В. Цифровые активы и интеллектуальная собственность // Труды по интеллектуальной собственности. 2022. Т. 43, № 4. С. 61–70.

Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая) : Федеральный закон от 18.12.2006 № 230-ФЗ : (ред. от 23.07.2025, с изм. и доп., вступ. в силу с 04.01.2026) // КонсультантПлюс : справочная правовая система. – URL: <http://www.consultant.ru> (дата обращения: 11.08.2026).

Гуадамус А. Невзаимозаменяемые токены (NFT) и авторское право // WIPO Magazine. 2021. 10 дек. Режим доступа: <https://www.wipo.int/ru/web/wipo-magazine/articles/non-fungible-tokens-nfts-and-copyright-42365> (дата обращения: 11.08.2026).

Киселева Л. Ю., Рахматулина Р. Ш. Видеоигры как объекты права интеллектуальной собственности // Образование и право. 2022. № 3. С. 95–96. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/videoigry-kak-obekty-prava-intellektualnoy-sobstvennosti/viewer> (дата обращения: 11.08.2026).

Федеральный закон от 26.07.2026 № 243. О поддержке развития технологий искусственного интеллекта в Российской Федерации. Режим доступа: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/53467> (дата обращения: 11.08.2026).

Федеральный закон от 31.07.2020 № 259-ФЗ. О цифровых финансовых активах, цифровой валюте и о внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации. Режим доступа: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/45766> (дата обращения: 11.08.2026).

ООН. Хартия о сохранении цифрового наследия: принята Генеральной конференцией ЮНЕСКО 15.10.2003 // Организация Объединенных Наций. Режим доступа: https://www.un.org/ru/documents/treaty/digital_heritage_charter-2003 (дата обращения: 11.08.2026).

Парк К. Товарные знаки в метавселенной // ВОИС. 2022. 12 марта. Режим доступа: <https://www.wipo.int/ru/web/wipo-magazine/articles/trademarks-in-the-metaverse-42518> (дата обращения: 11.08.2026).

Право интеллектуальной собственности. Международно-правовое регулирование: учебник для вузов / под ред. И. А. Близнеца, В. А. Зимина, И. П. Оленичева. 2-е изд., перераб. и доп. Москва: Юрайт, 2026. 284 с. Режим доступа: <https://urait.ru/bcode/585860> (дата обращения: 05.08.2026).

Рамос Э. Метавселенная, NFT и права ИС: регулировать или не регулировать? // ВОИС. 2022. 19 июня. Режим доступа: <https://www.wipo.int/ru/web/wipo-magazine/articles/the-metaverse-nfts-and-ip-rights-to-regulate-or-not-to-regulate-42603> (дата обращения: 06.08.2026).

ФИПС. Международная классификация товаров и услуг. Режим доступа: <https://www1.fips.ru/elektronnye-servisy/klassifikatory/mezhdunarodnaya-klassifikatsiya-tovarov-i-uslug/index.php> (дата обращения: 11.08.2026).

Цифровое право: монография / под ред. В. В. Блажеева, М. А. Егоровой. Москва: Проспект, 2024. Agency for Cultural Affairs, Government of Japan. Copyright. 2024.

Andersen v. Stability AI Ltd., 2023 WL 7132061 (N.D. Cal. Oct. 30, 2023).

Beijing Internet Court. Decision on AI-Generated Image Copyright (2023) [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://english.bjinternetcourt.gov.cn/pdf/BeijingInternetCourtCivilJudgment112792023.pdf> (дата обращения: 11.08.2026).

INTA. Use of Trademarks in the Metaverse. New York: INTA, 2023.

Regulation (EU) 2024/1689 of the European Parliament and of the Council of 13 June 2024 laying down harmonised rules on artificial intelligence (Artificial Intelligence Act) // Official Journal of the European Union. 2024. Режим доступа: <https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2024/1689/oj> (дата обращения: 06.08.2026).

Thaler v. Perlmutter, Case No. 23-5233 (D.C. Cir. Mar. 18, 2025).

USCO. Zarya of the Dawn (Registration # VA0002317484): Decision of the United States Copyright Office Review Board. Washington: USCO, 2023. 28 p. Режим доступа: <https://www.copyright.gov/docs/zarya-of-the-dawn.pdf>

Veale M., Borgesius F.Z. Demystifying the Draft EU Artificial Intelligence Act // Computer Law Review International. 2021. Vol. 22, No. 4. P. 97–112.

White House. Executive Order on Safe, Secure, and Trustworthy Development and Use of AI (Oct. 30, 2023).

WIPO 2022. Intermediate People's Court of Hang Zhou City, China [2022]: Yuanyuzhou Company v Qice Company // WIPO Lex. (дата обращения: 11.08.2026).

WIPO Madrid System – International Trademark Protection // World Intellectual Property Organization: official website. 2026. Режим доступа: <https://www.wipo.int> (дата обращения: 06.08.2026).