

юридических конструкциях. Следует отметить, что в настоящее время недостаточно проработаны правовые нормы, касающиеся правового положения пациента, а также иных вопросов, связанных с осуществлением медицинской деятельности в Республике Беларусь.

Список использованных источников

1. Директивная документация по медицинскому обеспечению ветеранов ВОВ и лиц, приравненных к ним по льготам, пожилых людей [Электронный ресурс] / Гомельский областной клинический госпиталь инвалидов Отечественной войны. – Режим доступа: <http://gospital.by/>. – Дата доступа: 04.05.2023.
2. Елейникова, В.С. Практическая и научная деятельность врачей Белоруссии в области внутренней медицины: автореферат диссертации канд. мед.наук / В.С. Елейникова. – Минск, 1974. – 19 с.
3. Исламов, Р.Э. Право на здоровье как юридическая норма социально ориентированного государства // Теория и практика общественного развития. – 2014. – № 9. – С.150.
4. История госпиталя [Электронный ресурс] // Учреждение здравоохранения «Витебский областной госпиталь инвалидов Великой Отечественной войны «Юрцево». – Режим доступа: <http://www.gospital-yurcevo.by/ru/>. – Дата доступа: 02.05.2023.
5. Конституция Республики Беларусь: с изм. и доп., принятыми на респ. референдумах 24 нояб. 1996 г., 17 окт. 2004 г. и 27 февр. 2022 г. // ЭТАЛОН. Законодательство Республики Беларусь / Нац. центр правовой информации Республики Беларусь. – Минск, 2023.

УДК 004.8:347.78

ЯВЛЯЕТСЯ ЛИ ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ СУБЪЕКТОМ АВТОРСКИХ ПРАВ?

И.И. Шматков, Д.В. Адамчук

ВГУ имени П.М. Машерова, Республика Беларусь

Аннотация. В последнее время технологии стремительно развиваются. Искусственный интеллект, способный создавать оригинальный контент, такой как изображения и тексты, бесплатно за считанные секунды, может стать главным конкурентом для художников и авторов литературных произведений. Ведь на создание своего оригинального контента у человека могут уйти года, а результат работы обязательно должен окупиться по достоинству, в то время как искусственному интеллекту будет достаточно пары секунд. Но стоит задаться вопросом: откуда нейросеть научилась так красиво писать картины в любой стилистики и генерировать текста в любом жанре? И можно ли считать произведения, созданные нейросетью объектом интеллектуальной собственности или же кому должны принадлежать права на создаваемые с помощью цифровых технологий произведения?

Ключевые слова: интеллектуальная собственность, авторское право, нейросеть, искусственный интеллект, ИНС, цифровизация, цифровая культура, нейронное искусство.

Искусственная нейронная сеть (ИНС) – это тип машинного обучения, при котором компьютерная программа имитирует работу человеческого мозга. Главной особенностью нейросетей является способность к обучению. Они могут обучаться как под управлением человека, так и самостоятельно, применяя полученный ранее опыт. Хитрость искусственного интеллекта в том, что алго-

ритмы в ней устроены как нейроны в человеческом мозге – то есть они связаны между собой синапсами и могут передавать друг другу сигналы. Увидев сотни работ художников, загруженных в интернет, нейросеть быстро научится создавать свои новые, не похожие на другие произведения из элементов старых работ. Поэтому на данный момент большинство стран мира поставили перед собой цель правового регулирования авторского права на произведения созданные ИИ.

Материал и методы. Материалами исследования послужили научные статьи и Закон «Об авторском праве и смежных правах», а также другие акты законодательства Республики Беларусь. Используются следующие методы: анализ и синтез и обобщение.

Результаты и их обсуждение. На данный момент есть огромное множество путей использования искусственного интеллекта: в медицине, финансах и коммерции, промышленности и обеспечении порядка и безопасности. В сети интернет он может использоваться в качестве чат-бота или в подборе ленты рекомендаций. В сфере творчества это может быть создание картин, мелодии, текстов и даже стихотворений. Можно еще долго перечислять возможности искусственного интеллекта. Цифровизация искусства получает все большее распространение, а создаваемые нейронными сетями объекты пользуются популярностью и даже продаются такими известными аукционными домами, как Christie's [3, с. 134].

Главный вопрос стоит в том, как нейросети обучаются. Большинство из них используют данные из интернета для выявления и воспроизведения закономерностей. Они создают сгенерированные коды, тексты, музыку и изображения, используя исходные данные, которые могут быть защищены авторскими правами. По сути ИИС обучается на чужих работах без лицензии или оплаты. Многим художникам в интернете категорически не нравится такой подход, ведь они не давали согласие на использование своих работ.

Следовательно, можно ли использовать объекты, защищенные авторским правом для обучения нейросети? Большинство систем используют огромное количество информации, автоматически собираемой в интернете, включая тексты, коды и визуальные объекты. Например, одна из самых масштабных и влиятельных нейросетей, Stable Diffusion, содержит миллиарды изображений, собранных с сотен различных источников, начиная от персональных блогов и заканчивая платформами для художников.

Исследователи ИИ, стартапы и компании оправдывают этот подход тем, что по крайней мере в США на изображения распространяется доктрина свободного использования. Чтобы определить свободное использование, надо ответить на два ключевых вопроса: какова природа использования и какое влияние на рынок оно оказывает? Например, если ИИ-модель обучена на огромном количестве изображений, то вероятность нарушения чьих-либо прав будет минимальной. ИИ будет создавать свои неповторимые работы и мельчайшие элементы, взятые с других работ, будут даже не заметны. Но если же нейросеть обучалась на работах только одного автора, то тогда она обязательно скопирует его стиль и тем самым нарушит авторские права.

Так случилось с иллюстратором Холли Менгерт, которая работала на «Дисней». Один из пользователей нейросети обучил искусственный интеллект используя только работы Менгерт и разрешил другим пользоваться программой, которую он создал. Тем самым любой пользователь мог создать свою диснеевскую картинку в художественном стиле Холли Менгерт.

«Как будто кто-то забирает все, что я сделала и чему обучилась, и использует это, чтобы создать новые изображения. Но я на это не давала разрешения», – описала свои впечатления иллюстратор.

Некоторые эксперты, включая юристов, аналитиков и работников ИИ-стартапов, уверенно говорят, что нейросети могут нарушить авторское право и столкнуться с серьезными правовыми проблемами в ближайшем будущем. Другие с такой же уверенностью возражают: все, что сейчас происходит в поле генеративного ИИ, соответствует закону и любые иски обречены на провал.

Назвать нейросеть чистым злом, которое пользуется работами других и отбирает «хлеб» у честных творческих людей, не выйдет так как нейросеть может выступать и в качестве соавтора, что значительно облегчает работу. Причем такого помощника даже не нужно будет указывать в соавторстве или выплачивать гонорар.

Это так же может существенно облегчить работу нанимателей и людей активно пользующимися услугами художников и копирайтеров. Ведь нейросеть не является субъектом авторских прав и даже не претендует на них, ей не нужно выплачивать зарплату, она быстро делает свою работу и никогда не устает. Но и в этом можно найти свои минусы. Так, например, в связи с быстрым развитием ИИ-технологий, количество вакансий для иллюстраторов в игровой сфере Китая снизилось на 70%. Так же игроки часто жаловались на компанию NoVerse, которая использовала сгенерированных голосов в игре Tears of Themis. Тогда компания решила озвучить внутриигровой ивент с помощью высококачественной нейросети собственного производства Anti-Entropy AI, пока оригинальный актёр озвучки был занят юридическими вопросами. Этот инцидент вызвал негодование у фанатов игры [2].

В октябре 2018 г. в Нью-Йорке на очередном аукционе Christie's впервые выставили картину, которая была создана, согласно аннотации, искусственным интеллектом. Произведение представляло собой незаконченный портрет мужчины, на вид жившего в XVIII–XIX вв. Аукционный дом оценил напечатанную на принтере картину «Портрет Эдмона Белами» в 7000–10 000 долл. Продали же ее на аукционе за 432 500 долл. [4].

В настоящее время, законодательство Республики Беларусь находится в процессе постоянного совершенствования в области авторского права в сети Интернет. Контролировать правонарушения в Интернете намного сложнее, чем во внешнем мире т.к. сеть стремительно развивается каждый день. Законодательство Республики Беларусь об авторском праве состоит из положений Конституции Республики Беларусь, Гражданского кодекса Республики Беларусь, Закона «Об авторском праве и смежных правах», декретов и указов Президента и иных актов законодательства.

Вопросы цифровой трансформации поднимаются в ряде документов стратегического планирования Республики Беларусь. Например, принята Государственная программа «Цифровое развитие Беларуси» на 2021-2025 гг. Данный документ направлен на внедрение информационно-коммуникационных и передовых производственных технологий в отрасли национальной экономики и сферы жизнедеятельности общества.

Согласно законодательству Республики Беларусь субъектами авторского права являются: авторы (граждане Беларуси и иностранцы), их наследники и иные правопреемники, Республика Беларусь в целом. То есть нейросеть не будет являться носителем авторского права согласно законодательству.

Есть мнение, что нейросеть следует наделить правосубъектностью и признать авторские права за ней. Не разделяет такой подход и судебная практика разных государств. Так, доктор Стивен Тайлер подал несколько заявок по всему миру (США, Австралия, Великобритания, ЕС, ЮАР) на признание системы искусственного интеллекта изобретателем. Суды, за исключением суда ЮАР, не одобрили такие заявки, так как система искусственного интеллекта не обладает правосубъектностью и не может распоряжаться правами [1].

Главным фактором является то, что в значительном большинстве случаев искусственным интеллектом управляет человек: готовит базу для обучения нейросети, задает параметры, согласно которым она будет творить, отбирает результаты. Нейросеть так же обучается по уже созданным ранее человеком работам. Отталкиваясь от этого искусственный интеллект не может быть носителем авторских прав.

Но кто тогда может претендовать на авторское право произведения созданного через искусственный интеллект? Для начала нужно разобраться как работает эта система. Чтобы создать картину, которую вы задумали у себя в голове, первым делом нужно будет задать запрос и подробно его описать. К примеру, можно написать «девушка с зонтиком» тогда нейросеть воспроизведет это в картину. Но согласитесь, что этого будет слишком мало, чтобы пользователь, отправивший запрос, претендовал на авторское право. Тем временем как более сложные процессы дают больше шансов на успех. Так как нейросеть «болеет» множеством косяков, особенно заметны большое количество рук, ног, пальцев, всевозможные мутации, клонирования разных частей рисунка и т.п. Все эти недостатки требуют постоянно редактирования и дополнения основного запроса. Здесь можно привести спорные примеры типа изображения от ИИ, которое было отмечено первым местом на художественном конкурсе. Как заявлял его создатель, он потратил недели на то, чтобы отточить запросы и вручную доработать получившийся результат. Это выглядит как относительно высокий уровень интеллектуального вовлечения. Но тогда придется постоянно доказывать свой вклад в работу.

Явление творчества нейросетей совсем молодое. Оно еще только рассматривается в законодательстве многих стран. Великобритании, например, на объекты творчества, созданные компьютером, но с помощью человека, распространяется авторское право программиста, который написал компьютерный

код, на основании которого компьютер создал произведение. Но если применить подобный подход к произведениям, созданным без участия человека, могут возникнуть проблемы, в частности, может начаться эра авторского троллинга [5, с. 726].

Заключение. В Республики Беларусь вопрос об искусственном интеллекте все еще является открытым. Можно выявить проблемные места правового регулирования технологий с ИИ. К ним будут относиться: отсутствие правовых регуляторов, позволяющие четко определить границы использования и применения ИИ, недостаточно изучена проблема взаимоотношения ИИ и человека. Необходимо подчеркнуть, что законодательство Республики Беларусь, на данный момент, использует понятие искусственный интеллект в качестве общей категории, не раскрывая его правовую сущность. [7, с. 257] Главной задачей на данный момент является совершенствованию гражданско-правового регулирования в отношении искусственным интеллектом и интеграции технологий с ИИ в гражданский оборот.

Ситуация, в которой авторские права на произведения цифрового искусства принадлежат нейросети, может всерьез обсуждаться в будущем, когда искусственный интеллект действительно будет сравним с человеческим, обретет сознание, а вместе с ним способность обладать и распоряжаться правами. В наши дни такой подход пока не имеет места.

Список использованных источников:

1. Kingsley E. The latest news on the DABUS patent case / Kingsley E. // IP Stars [Electronic resource]. – Mode of access: <https://www.ipstars.com/NewsAndAnalysis/The-latest-news-on-the-DABUS-patent-case/Index/7366>. – Date of access: 11.05.2023.
2. Sisi Jiang Fans are already revolting against AI that make their games feel cheap and soulless / Sisi Jiang // Kotaku: Gaming Reviews, News, Tips and More [Electronic resource]. – Mode of access: <https://kotaku.com/netease-tencent-hoyoverse-ai-midjourney-dall-e-1850327012>. – Date of access: 11.05.2023.
3. Ишутин А.В., Косаримов С.В., Чикирка Е.В. «Нейронное искусство» как объект авторского права / А.В. Ишутин, С.В. Косаримов, Е.В. Чикирка // Социальные новации и социальные науки. – Москва: ИНИОН РАН, 2021. – № 1. – С. 133–144.
4. Бондарев, Д. Искусство искусственного интеллекта: кого считать автором в эпоху творчества нейросетей / Д. Бондарев // [Электронный ресурс] НОЖ. – Режим доступа: <https://knife.media/ai-art-main-question>. – Дата доступа: 11.05.2023.
5. Iihalainen J. Computer creativity: artificial intelligence and copyright / Iihalainen J. // Journal of Intellectual Property Law and Practice. – 2018. – Vol. 13, N9. – P. 724–728. URL: <https://doi.org/10.1093/jiplp/jpy031> (дата обращения: 23.05.2023).
6. Малафеевская, В.С. Искусственный интеллект в современном искусстве / В.С. Малафеевская, Т.В. Купчинова // Культурно-цивилизационный кризис в условиях информационного общества: материалы междунар. науч.-практ. конф., Витебск, 2 декабря 2022 г. – Витебск: ВГУ имени П.М. Машерова, 2022. – С. 233–236.
7. Ананьев, С.С. Правовое регулирование искусственного интеллекта в Республике Беларусь / С.С. Ананьев // Молодость. Интеллект. Инициатива: материалы IX Междунар. науч.-практ. конф. студентов и магистрантов, Витебск, 23 апреля 2021 г. – Витебск: ВГУ имени П. М. Машерова, 2021. – С. 256–258.