

УДК 347:004.738.5
doi:10.35853/vestnik.gu.2023.4(43).04
5.1.3

Анализ отдельных проблем охраны авторских прав в сети Интернет: теория и практика

Светлана Александровна Драгунова

ФГБОУ ВО «НИ Мордовский государственный университет им. Н. П. Огарева»,
Саранск, Россия, <https://orcid.org/0000-0002-4868-4283>

Аннотация. Несмотря на богатый опыт человечества в сфере защиты авторских прав, система авторско-правовой охраны в сети Интернет функционирует недостаточно эффективно. Это связано с тем, что динамичное развитие информационных технологий намного опережает формирование правовых норм в этой сфере, в связи с чем в настоящее время многие вопросы попросту остаются неурегулированными. Так, охрана авторских прав столкнулась с такими системными проблемами правового регулирования в сети Интернет, как проблема идентификации пользователей, проблема ответственности информационных посредников, проблема гиперссылки, проблема охраны авторских прав в игровом пространстве. Проблемой является и бурное развитие систем искусственного интеллекта, их активное участие в формировании контента и неразрешенный вопрос об авторстве таких произведений. В условиях недостаточной урегулированности на законодательном уровне вопросов авторско-правовой в сети Интернет важную роль в формировании новых подходов к обозначенным проблемам играет судебная практика. Анализу проблем правового регулирования авторско-правовых отношений в сети Интернет и исследованию опыта их разрешения на практике и посвящена настоящая статья.

Ключевые слова: авторское право, сеть Интернет, информационный посредник, гиперссылка, нейросети, авторские права в игровом пространстве

Для цитирования: Драгунова С. А. Анализ отдельных проблем охраны авторских прав в сети Интернет: теория и практика // Вестник Гуманитарного университета. 2023. № 4 (43). С. 42–47. DOI 10.35853/vestnik.gu.2023.4(43).04.

Analyzing Selected Problems of Copyright Protection on the Internet: Theory and Practice

Svetlana A. Dragunova

National Research Mordovia State University, Saransk, Russia,
<https://orcid.org/0000-0002-4868-4283>

Abstract. Despite mankind's relatively rich experience in the field of copyright protection, the system of copyright protection on the Internet does not work efficiently enough. This is due to the fact that the dynamic development of IT is far outpaces the formation of legal norms in this area, and therefore many issues are simply unregulated at present. Thus, copyright protection has encountered such systemic problems of legal regulation on the Internet as the problem of user identification, the problem of liability of information intermediaries, the problem of hyperlinks, and the problem of copyright protection in the gaming space. Another problem is the active development of artificial intelligence systems, their participation in the formation of content and the problem of the authorship of such works. In the conditions of insufficient regulation of copyright issues on the Internet at the legislative level, judicial practice plays an important role in

the formation of new approaches to these problems. The present article is devoted to the analysis of the problems of legal regulation of copyright relations on the Internet and to the study of the experience of their solution in practice.

Keywords: copyright, Internet, information intermediary, hyperlink, neural networks, copyright in the gaming space

В настоящее время в связи с активным развитием сети Интернет проблемы защиты авторских прав в виртуальном пространстве встали особенно остро. Несмотря на достаточно длительный опыт защиты копирайта, накопленный человечеством, в информационно-коммуникационных сетях отдельные сформированные механизмы авторско-правовой охраны попросту не работают. Во многом это связано с тем, что в сети Интернет активно накапливаются системные правовые проблемы, препятствующие эффективной реализации норм, регулирующих интеллектуальную собственность.

Так, одной из проблем является идентификация пользователей. Зачастую выявить нарушителя авторских прав в сети Интернет не представляется возможным, поскольку он может скрываться под вымышленным именем или действовать анонимно. Активное использование прокси-серверов также позволяет «запутать следы», обойти блокировки ресурсов, содержащих незаконный контент, или изменить сведения об источнике такой информации.

В ситуации, когда пользователей Сети невозможно идентифицировать, эффективный контроль за распространением информации могут обеспечить лица, обладающие соответствующими техническими возможностями, – информационные посредники.

В нашей стране появление такого субъекта, как информационный посредник, связано с внесением в 2013 году изменений в ГК РФ. Так, в действие была введена статья 1253.1, которая предусматривает возможность и условия привлечения к ответственности информационного посредника в случае нарушения интеллектуальных прав. Ряд идей, воспринятых российским законодательством, основан на опыте зарубежных стран, в частности на опыте применения американского закона DMCA. Однако отдельные проблемы в нашей стране до сих пор остаются неурегулированными, что приводит к сложностям при реализации соответствующих правовых норм.

Так, первой проблемой является то, что закон не конкретизирует ни само понятие «информационный посредник», ни круг субъектов, относящихся к тому или иному виду информационных посредников. Предполагается, что законодатель намеренно избежал четкой формулировки, дабы предоставить судам возможность более гибкого подхода в вопросах классификации отдельных субъектов. Это связано и с необходимостью непосредственной оценки каждой конкретной ситуации, и с динамичностью развития сети Интернет, когда новые субъекты могут активно возникать, изменяться и затем вскоре исчезать, в связи с чем урегулировать каждый из них не представляется возможным. Однако это может приводить и к злоупотреблениям в праве, к ситуациям, когда виновное лицо может избежать ответственности, а невинное лицо будет наказано.

Верховный Суд РФ в Постановлении Пленума ВС РФ «О применении части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации» определил, что отнесение конкретного лица к информационным посредникам осуществляется судом с учетом характера деятельности такого лица [Постановление Пленума ВС РФ 2019, п. 77].

Конкретные виды деятельности, позволяющие отнести лицо к информационным посредникам, перечислены в ст. 1253.1 ГК РФ. К ним относятся:

- деятельность по передаче материала в сети Интернет;
- предоставление возможности размещения материала или информации, необходимой для его получения, с использованием сети Интернет;
- предоставление возможности доступа к материалу в сети Интернет.

Если с представителями первой группы почти не возникает вопросов – к ним относят операторов связи, – то относительно второй и третьей групп информацион-

ных посредников в доктрине и судебной практике отсутствует единое мнение. Так, А. И. Савельев относит ко второй группе посредников провайдеров хостинга, а в качестве третьей группы информационных посредников (тех, кто предоставляет возможность доступа к материалу) называет сайты в сети Интернет, на которых размещаются гиперссылки на противоправный контент; поисковые сервисы; торрент-трекеры; сервисы контекстной рекламы [Савельев 2015, с. 48–49]. Д. В. Лоренц имеет схожее мнение относительно представителей второй группы интеллектуальных посредников: сюда он также относит провайдеров хостинга. В качестве представителей третьей группы он называет владельцев сайтов, при этом упоминая о перспективах формирования отдельной четвертой группы информационных посредников, к которой будут отнесены операторы поисковых систем, предоставляющие пользователям гиперссылки или не-визуальные метатеги keywords для продвижения контекстной рекламы [Лоренц 2020, с. 137–139]. Другие авторы, например Л. К. Терещенко и О. И. Тиунов, предлагают иную классификацию, относя ко второй группе администраторов и регистраторов доменного имени и владельцев сайтов, а к третьей – провайдеров хостинга [Терещенко, Тиунов 2016, с. 47–49].

Представляется, что с учетом схожести правового регулирования в отношении второй и третьей групп информационных посредников разночтения в классификации не имеют критического значения, однако они усложняют и научную дискуссию, и процесс правоприменения.

Отдельно необходимо обратить внимание, что судебная практика учитывает в качестве вспомогательного признака информационного посредника факт получения прибыли от незаконной деятельности. Так, ВС РФ в п. 78 Постановления Пленума обращает внимание на действие презумпции вины в отношении такого информационного посредника, как владелец сайта. Последний считается лицом, непосредственно использующим объекты интеллектуальной собственности, пока не докажет, что спорный материал размещен на сайте третьими лицами, а не владельцем сайта. В случае внесения изменений со стороны владельца сайта в материал, размещенный третьими лицами, суд также учитывает, получались ли владельцем сайта доходы от такого размещения. При наличии таких доходов владелец сайта может быть признан не информационным посредником, а лицом, непосредственно использующим объекты интеллектуальной собственности [Постановление Пленума ВС РФ 2019, п. 78].

Второй проблемой является нечеткость формулировок ст. 1253.1 ГК РФ. Так, закон активно использует термин «материал», однако не дает его однозначного толкования, в связи с чем не совсем ясно, как соотносятся категории «материал» и «информация», хотя из сути статьи проистекает, что эти понятия не тождественны.

Вызывает вопрос и отнесение к информационным посредникам лиц, размещающих в сети Интернет торренты и гиперссылки. В среде юристов необходимость признания в качестве информационного посредника любого лица, размещающего гиперссылку на своем ресурсе, вызывает сомнения [Геец 2023]. Лицо, размещающее гиперссылку, почти никогда не знает, легально ли размещен контент на стороннем ресурсе, при этом оно руководствуется презумпцией добросовестности лица, разместившего исходный контент. Кроме того, содержимое под гиперссылкой в любой момент может измениться, и лицо, разместившее гиперссылку, может просто не заметить этого факта. Судебная практика исходит из признания лиц, разместивших гиперссылку, в качестве информационных посредников в силу п. 5 ст. 1253.1 ГК РФ (см. Постановление СИП от 11.11.2022 № С01-1549/2022 по делу № А40-269679/2021, Постановления СИП от 16.09.2019 № С01-664/2019 по делу № А40-166839/2018, от 28.02.2019 № С01-1216/2018 по делу № А40-43044/2018).

В контексте проблемы гиперссылки интересен и опыт разрешения Судом по интеллектуальным правам проблемы фрейминга. Последний подразумевает ситуации, когда на сайте, просматриваемом пользователем, отражается материал с другого ресурса так, что посетители сайта воспринимают ссылку как неотъемлемую часть просматриваемого

мой интернет-страницы. В таком случае у пользователя может сложиться ошибочное впечатление, что материал исходит не со стороннего ресурса, а от лица, разместившего ссылку. В случае намеренного фрейминга Суд по интеллектуальным правам считает возможным признавать лицо, разместившее ссылку, не информационным посредником, а непосредственным нарушителем [Постановление Суда по интеллектуальным правам 2022].

Неразрешенной в настоящее время остается и проблема распространения охраны авторских прав на произведения, созданные нейросетями. Не утихают дискуссии о том, являются ли произведения, созданные с использованием искусственного интеллекта, охраноспособными объектами. Для нашей страны основополагающими нормами выступают положения статьи 1257 ГК РФ, в соответствии с которой в качестве автора произведения науки, литературы или искусства признается гражданин, творческим трудом которого оно создано. Следовательно, можно выделить два обязательных признака авторства: во-первых, автором может быть только человек, во-вторых, произведение должно создаваться в результате творческой деятельности. При создании произведения нейросетями возникает следующая проблема: можно ли считать формулировку запроса творческим трудом, в результате которого создается новый объект авторского права? Отдельные юристы считают, что ввод запроса может быть приравнен к нажатию на кнопку «запуск» станка, печатающего открытки – такое действие не является актом творчества [Кильдюшкин 2022]. Однако данная точка зрения вызывает у автора некоторые сомнения, поскольку два пользователя, работающие с одной и той же нейросетью, при попытке создать, допустим, схожее изображение, будут применять разные текстовые запросы и алгоритмы. Как следствие, это с большой долей вероятности приведет к созданию двух непохожих друг на друга произведений. Таким образом, если мы всё же признаём, что пользователь вкладывает определенный творческий труд в создание произведения с использованием нейросетей, мы будем вынуждены признать факт возникновения у пользователей интеллектуальных прав на сгенерированный контент. Однако это автоматически вызывает вопрос об ответственности пользователя за неправомерное использование чужих объектов копирайта. Сами нейросети обучаются на больших объемах данных, часть из которых являются самостоятельными объектами авторского права. Нейросеть в результате обучения создает некий новый образ, который в одной ситуации может стать принципиально новым произведением, не имеющим заметных сходств с исходниками, а в другой – такой результат может остаться просто компиляцией и переработкой уже имеющихся чужих произведений. В подобном случае авторы исходных произведений имеют право требовать защиты своих исключительных прав. Прецеденты уже есть: например, группа художников в США подала иск против нейросетей Stable Diffusion и Midjourney. Истцы утверждают, что разработчики нейросетей нарушили права «миллионов художников», на чьих произведениях, взятых из интернета без согласия авторов, были обучены инструменты искусственного интеллекта. Ответчики основывают свою позицию на том, что в сложных иллюстрациях, создаваемых нейросетью, невозможно распознать части исходных произведений [Vincent 2023]. Пока что судебная практика по таким спорам только формируется, причем чаще всего – за пределами РФ.

Интерес представляет и вопрос принадлежности авторских прав на объекты, созданные в игровом пространстве, к которым могут быть отнесены виртуальные изображения, права на виртуальных аватаров и т. д. В юридической практике в настоящее время наиболее известны два подхода к определению игровых правоотношений, связанных с пространством интернета. Согласно первому подходу игра – это интеллектуальная собственность ее разработчика. Согласно второму – возможность «прохода» в игровой мир признается услугой по организации игрового процесса. Первый подход подразумевает, что разработчику будет принадлежать как контент, произведенный им во время создания игры, так и объекты, появившиеся в игровом мире благодаря действиям и творчеству других участников. Второй подход подразумевает, что разработ-

чик оказывает участнику услуги путем совершения определенных действий в его пользу, то есть пользователи получают правовую защиту как потребители в соответствии с законодательством своего государства. Применение такого подхода позволяет признать за пользователями интеллектуальные права на созданный в игровом пространстве контент.

Между тем в практике вопросы защиты интеллектуальных прав на объекты, созданные пользователями в многопользовательских онлайн-играх, пока остаются открытыми. Не сформирован единый подход даже к вопросам охраны виртуальной собственности в целом, не говоря уж об авторских правах на внутриигровой контент. Анализ практики позволяет выявить только единичные случаи, связанные с защитой авторских прав в виртуальном мире. Так, вызывает интерес спор между компанией Nintendo и сайтом Kickstarter. Суть спора заключалась в том, что в кампании по сбору средств на Kickstarter использовались неавторизованные изображения и персонажи из серии Animal Crossing, права на которую принадлежат Nintendo. Инициатор сбора средств планировал наладить производство обложек для паспортов и багажных бирок с изображениями из Animal Crossing. Ссылаясь на Закон ДМСА, Nintendo уведомила Kickstarter о нарушении авторских прав, и вскоре после этого кампания была прекращена [Сазонов 2022]. Интересным представляется и следующий пример, не связанный с судебным разбирательством. В январе 2020 года Blizzard внесла изменения в свое пользовательское соглашение, установив, что отныне, согласно новым условиям, пользователи передают Blizzard все авторские права на контент, созданный в играх. Данная политика обусловлена попыткой Blizzard избежать прежних ошибок, когда права на DotA, изначально создававшуюся как карта-мод к Warcraft III, были приобретены компанией Valve у моддеров. Впоследствии карта Defense of the Ancients выросла в отдельные игры других компаний – например, Dota 2 и League of Legends [Pereverzev, Smirnova 2020].

Подводя итог сказанному, необходимо отметить, что количество проблем, связанных с охраной авторских прав в сети Интернет, продолжает нарастать. Эта тенденция характерна не только для нашей страны, но и для других стран мира, и обусловлена она, в первую очередь, бурным развитием сети Интернет и ее проникновением во все сферы жизни общества. Представляется, что со временем человечество выработает эффективные пути решения стоящих проблем и наиболее успешный опыт отдельных стран будет распространен по всему миру.

Список источников

- Геец К. Гиперссылка как признак информационного посредника // *Zakon.ru* : сайт. 2023. 8 февр. URL: https://zakon.ru/blog/2023/2/8/giperssylka_kak_priznak_informacionnogo_posrednika#_ftn7 (дата обращения: 06.10.2023).
- Кильдюшкин Р. Стало известно, кому принадлежат авторские права на созданные нейросетями картинки // *Газета.ру* : сайт. 2022. 13 июля. URL: <https://www.gazeta.ru/tech/news/2022/07/13/18121040.shtml> (дата обращения: 06.10.2023).
- Лоренц Д. В. Информационные посредники (провайдеры) в России и зарубежных странах: природа, сущность и типология // *Вестник экономического правосудия Российской Федерации*. 2020. № 5. С. 136–163.
- Постановление Пленума Верховного Суда РФ от 23.04.2019 г. № 10 «О применении части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации» // *КонсультантПлюс* : справ.-правовая система. URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_323470/ (дата обращения: 06.10.2023).
- Постановление Суда по интеллектуальным правам от 19.12.2022 № С01-2045/2022 по делу № А40-231181/2021 // *КонсультантПлюс* : справ.-правовая система. URL: <https://login.consultant.ru/link/?req=doc&base=SIP&n=104085&demo=1> (дата обращения: 06.10.2023).

- Савельев А. И. Критерии наличия действительного и предполагаемого знания как условия привлечения к ответственности информационного посредника // Закон. 2015. № 11. С. 48–60.
- Сазонов В. Авторское право в виртуальном мире // Адвокатская газета. 2022. 28 февр. URL: <https://www.advgazeta.ru/mneniya/avtorskoe-pravo-v-virtualnom-mire/?ysclid=lnhcinaiah977726671> (дата обращения: 06.10.2023).
- Терещенко Л. К., Тиунов О. И. Информационные посредники в российском праве // Журнал зарубежного законодательства и сравнительного правоведения. 2016. № 6 (61). С. 46–51. DOI 10.12737/23470.
- Pereverzev A., Smirnova E. Video games in and out of court (December 2019 – April 2020). Part One // Game World Observer. 05.05.2020. URL: https://gameworldobserver.com/2020/05/05/video-games-legal-disputes/?fbclid=IwAR2zKakqAh2JXHGc_uij119DnAJpb7VJj2wqg-ZoNkayl90-LzU3LCdyVmBw (access date: 06.10.2023).
- Vincent J. Getty Images sues AI art generator Stable Diffusion in the US for copyright infringement // The Verge. 06.02.2023. URL: <https://www.theverge.com/2023/2/6/23587393/ai-art-copyright-lawsuit-getty-images-stable-diffusion> (access date: 06.10.2023).

Информация об авторе

Светлана Александровна Драгунова, канд. экон. наук, доцент, доцент кафедры теории, истории государства и права и международного права Юридического института ФГБОУ ВО «НИ Мордовский государственный университет им. Н. П. Огарева» (Саранск, Россия).

Information about the author

Svetlana A. Dragunova, Cand. Sci. (Economics), Assoc. Prof., Assoc. Prof. of the Department of Theory, History of State and Law and International Law, Institute of Law, National Research Mordovia State University (Saransk, Russia).

Статья поступила в редакцию | The article was submitted 09.10.2023.

Одобрена после рецензирования | Approved after reviewing 25.10.2023.