

Качалов Вадим Юрьевич

канд. социол. наук, доцент

Щигорцова Елена Сергеевна

канд. социол. наук, доцент

Казанский кооперативный институт (филиал)

АНОО ВО ЦС РФ «Российский университет кооперации»

г. Казань, Республика Татарстан

ЗАЩИТА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ В ВИРТУАЛЬНОМ МИРЕ

Аннотация: в статье поднимаются проблемные вопросы законодательного регулирования защиты интеллектуальной собственности в сети Интернет и в виртуальном пространстве. Проводится анализ существующих нормативно-правовых актов и исследуются перспективы их развития в Российской Федерации.

Ключевые слова: интеллектуальная собственность, защита прав, виртуальное пространство, Интернет.

Защита интеллектуальной собственности в виртуальном мире является актуальным вопросом права интеллектуальной собственности, поскольку объекты интеллектуальной собственности активно распространяются в сети Интернет не только легальными способами, когда лицо (правообладатель) самостоятельно публикует результаты своей интеллектуальной деятельности, но и когда иные лица тиражируют, дублируют и используют в своих интересах чужую собственность.

Под интеллектуальной собственностью Гражданский кодекс в статье 1225, пункт 1 понимает «результаты интеллектуальной деятельности и приравненные к ним средствами индивидуализации юридических лиц, товаров, работ, услуг и предприятий, которым предоставляется правовая охрана» [1]. Объекты интеллектуальной собственности представляют собой обширный и закрытый пе-

речень, установленный законодательно. Наличие объекта интеллектуальной собственности закрепляет за правообладателем спектр интеллектуальных прав: исключительные права (имущественного характера), личные неимущественные права и иные права.

Под виртуальным миром или реальностью можно рассматривать «искусственно создаваемую информационную среду, которая фокусируется на замене привычного восприятия окружающей среды информации, создаваемой на основе различных технических средств» [4, с. 12]. «...Формирование новейшей виртуальной среды, знаменитой как киберпространство, либо социальная виртуальность реальности, которой является сеть Интернет» [3, с. 152] включаются в понятие виртуального мира. В настоящее время идёт активное обсуждение регулирования вопросов, связанных, например, с виртуальными торговыми знаками, которые используются в видеоиграх, или создание персонажа компьютерной игры, который с точностью повторяет героя литературного произведения. Говоря о более «приземлённых» проблемных вопросах, стоит также затронуть нарушение исключительных прав при использовании в сети Интернет произведений науки, литературы или искусства без разрешения правообладателя. В настоящее время вопросу защиты интеллектуальной собственности в сети Интернет уделяется большое внимание в разрезе авторского права, поскольку оно не подлежит регистрации, и авторство возникает в силу факта создания такого объекта.

В рамках вопроса защиты интеллектуальной собственности стоит упомянуть привычные для всех способы и формы защиты. Существует гражданско-правовая, административно-правовая и уголовно-правовая формы защиты. Две последние предусматриваются отдельными составами Кодекса об административных правонарушениях и Уголовным кодексом РФ. Гражданско-правовая защита осуществляется следующими способами:

– для защиты личных неимущественных прав: признание права; реституция; пресечение действий; компенсация морального вреда; публикация решения суда о допущенном нарушении.

– для защиты исключительных прав: требования о признании права, о пресечении действий, которые нарушают право; требования о возмещении убытков или выплата компенсации; требование об изъятии материального носителя; требование о публикации решения суда о допущенном нарушении с указанием действительного правообладателя.

Для раскрытия вопроса защиты интеллектуальной собственности в виртуальном мире хочется действовать по проблемным вопросам, которые мне удалось выделить, исходя из анализа законодательства, практики и доктрины.

Первая проблема – фрагментарное, общерегулятивное закрепление защиты интеллектуальной собственности в сети Интернет. В Российской Федерации несколько лет назад были приняты соответствующие ГОСТы. Например, ГОСТ Р 56824–2015, который в разделе 7.10 касается защиты правообладателя. «Автор или иной правообладатель в случае обнаружения сайта в сети Интернет, на котором без его разрешения или иного законного основания размещена информация, содержащая объекты интеллектуальной собственности, или информация, необходимая для их получения с использованием сети Интернет, вправе обратиться за защитой своих прав в суд либо направить владельцу сайта в сети Интернет в письменной или электронной форме заявление о нарушении прав на объекты интеллектуальной собственности» [2]. Исходя из анализа данного ГОСТа необходимо сказать, что в большей степени говорится о процедуре подачи заявления. Ответственность (раздел 7.11 ГОСТа) несёт владелец сайта и пользователь-нарушитель прав при доказанности их вины. Данные нормы отсылают нас к общегражданскому порядку регулирования вопросов ответственности, что не налагает на данные правоотношения особую специфику виртуального пространства.

Упоминание сети Интернет в гражданском законодательстве РФ находит своё отражение, например, в способах осуществления исключительного права на товарный знак (пп.5 п.2 статьи 1484 ГК – «...в сети «Интернет», в том числе в доменном имени и при других способах адресации» [1]), аналогичное правило действует в отношении географических указаний (пп.4 п.2 ст.1519 ГК); также

исключительное право на товарный знак и коммерческое обозначение реализуется правообладателем в сети «Интернет», что указано в пункте 1 статьи 1474 ГК и п.1 статьи 1539 ГК соответственно.

Попыткой регулировать сферу сети Интернет было включение в ГК в 2013 году статьи 1253.1, которая предусматривает ответственность информационного посредника. Однако эта статья не даёт исчерпывающего регулирования защиты интеллектуальных прав в виртуальном пространстве.

Таким образом, можно увидеть, что фрагментарное регулирование защиты на уровне законодательства РФ не даёт чёткой картины по указанному вопросу. Необходимо развитие законодательства, поскольку Интернет-пространство поглощает все сферы нашей жизни.

Второй проблемой в регулировании вопроса является межгосударственный характер сети Интернет, который предполагает в себе сочетание множества территорий, соответственно в этом вопросе необходимо подкрепление международными актами, которые бы устанавливали единообразие. Но в современных условиях взаимодействия государств сейчас нет ясности относительно их сотрудничества.

Третья проблема является в принципе не затронутой российским правом порядком, о чём говорилось в начале – регулирование киберпространства, которое включает в себя не только сеть Интернет, но и компьютерные игры, выдуманные товарные знаки, которые используются только в сериалах, видеоиграх или фильмах.

Проблемой данного вопроса является авторское право на создаваемый объект. Например, человек создал компьютерную игру, в рамках которой была произведена стилизация марки сока, которая является единственной для её героев. Например, данный сок обладал свойствами, которые помогают героям быстрее выполнять задачи, получать какие-то преимущества перед остальными. В реальной жизни другое лицо, зная про популярность данной игры, соответственно и марки сока (зависимость от репутации), стало выпускать свою продукцию под

аналогичным названием. Возникает логичный вопрос – каким образом осуществить защиту? С обратной ситуацией, когда используются реальные товарные знаки в виртуальном мире для стилизации игр или фильмов, вопрос является урегулированным, судебная практика в РФ также является сложившейся и единообразной. Сложность вопроса заключается в следующем: право не зарегистрировано на товарный знак и не может быть зарегистрировано, поскольку необходимо указывать класс товаров и услуг, для которого данный товарный знак будет использоваться; даже если произвести регистрацию, то необходимо данный товарный знак использовать, что является невозможным, так как он не имеет воплощения в реальном мире.

Очень интересным является порядок «passing off» (закон о выдаче чужого за своё), который запрещает искажение и последующее присвоение товаров или услуг, уже находящихся в обороте, но ещё не зарегистрированных в виде объектов интеллектуальной собственности, третьими лицами. Для защиты права на объект, созданный и существующий в сети Интернет, необходимо внесение изменений в данный порядок, однако если правообладатель игры продаёт атрибутику или произвёл лицензирование в реальном мире, то он сможет защитить своё право на объект в виртуальном мире.

Российский правовой порядок не может похвастаться механизмами защиты интеллектуальной собственности в киберпространстве. Первоначальным вопросом стоит регулирование защиты интеллектуальной собственности в сети Интернет. Судебная практика, связанная с защитой интеллектуальной собственности, основывается на общих способах защиты, предусмотренных гражданским законодательством с учётом специфики защищаемого объекта.

Подводя итоги исследования защиты интеллектуальной собственности в виртуальном мире, необходимо сказать о том, что законодательство РФ в данной сфере стоит на первоначальной ступени, поскольку во множестве аспектов требуется дополнительное регулирование, проработка вопросов ответственности. Общая канва для защиты предусмотрена, однако нет специфики регулирования по объектам интеллектуальной собственности, наиболее урегулированы только

сферы авторского и смежных прав. Защита прав правообладателя компьютерной игры или фильма на вымышленные товарные знаки сводится к тому, что необходимо проводить регистрацию товарного знака или патентование промышленного образца каждого элемента, который имеет значение и может быть использован в реальном мире.

Список литературы

1. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая) от 18.12.2006 №230-ФЗ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_64629/

2. ГОСТ Р 56824-2015. Национальный стандарт Российской Федерации. Интеллектуальная собственность. Использование охраняемых результатов интеллектуальной деятельности в сети Интернет» (утв. и введен в действие Приказом Росстандарта от 03.12.2015 №2103-ст) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://docs.cntd.ru/document/1200128334>

3. Поначугин А.В. Виртуальная реальность общества посредством сети Интернет / А.В. Поначугин, М.Н. Миронова // Молодой ученый. – 2016. – №8 (112). – С. 152–155.

4. Тахиров Б.Н. Понятие виртуальной реальности / Б.Н. Тахиров // Наука, образование и культура. – 2020. – №8 (52). – С. 12–14.