

РИСКИ, СВЯЗАННЫЕ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИИ ПРИ РАЗРАБОТКЕ ДИЗАЙНА



Юлия КОЛОМЫЦЕВА
Патентный поверенный РФ, старший юрист
Патентно-правовая фирма «А. Залесов и партнеры»
(группа компаний «Залесов, Тимофеев, Гусев и партнеры»)

Искусственный интеллект (далее также – ИИ) уже давно стал неотъемлемой частью современного мира и с каждым днем активно врывается во многие сферы нашей жизни, начиная от решения повседневных задач и заканчивая его использованием в своей профессии, включая творческую деятельность и дизайн. Применение технологий ИИ начинает менять привычные подходы к созданию продуктов.

Как ни странно, дизайн, ранее рассматривающийся исключительно как пространство творческой деятельности, сейчас активно взаимодействует с технологиями ИИ. Эти технологии уже давно стали одним из главных инструментов дизайнеров при создании многих проектов. Причины его использования кажутся очевидными – повышение эффективности своей работы, сокращение затрат бюджета, автоматизация рутинных процессов и возможность создания проектов на основе анализа огромного объема информации. То есть применение возможностей нейросети охватывает как решение простых задач, например, автоматизация какого-либо действия, так и полноценное самостоятельное создание визуальных концепций и контента.

При этом наряду с большими преимуществами применение ИИ может нести ряд определенных рисков, которые необходимо учитывать и принимать во внимание.

Первым из очевидных рисков является возможное снижение оригинальности и эксклюзивности создаваемых работ креаторов. Ведь нейросеть создает результат на основе анализа огромного количества существующих работ и предлагает варианты на их основе, и именно этот механизм может привести к шаблонизации и типичности дизайнерских

решений. Однако эта проблема является решаемой, если дизайнер вкладывает свою значительную долю участия в разработку при помощи ИИ, создавая оригинальные промпты, внося множество корректировок и уточнений в предложенные ИИ варианты.

Еще одна особенность касается авторства и риска нарушения прав на интеллектуальную собственность третьих лиц. Разработка проектов с использованием нейросети на первый взгляд подвергает сомнению классическое понимание об авторстве и принадлежности творческой идеи человеку, физическому лицу. Так кто же будет являться автором работы, созданной при помощи ИИ? Как будет осуществляться охрана и защита такой работы от использования ее третьими лицами? Может ли работа, созданная ИИ, нарушить права на чужие объекты интеллектуальной собственности? В этой статье остановимся в большей части на особенностях именно этих вопросов и связанных с ними рисках.

Различные сервисы нейросетей используют привлекательное описание возможностей их работы и напрямую предлагают использование сгенерированных результатов в своих собственных бизнес-проектах (создание логотипа, дизайна интерфейса, продукта, интерьера и даже одежды).

При этом конечный сгенерированный результат и риски его использования будут зависеть от механизма работы с технологией ИИ.

Первым вариантом работы с ИИ можно рассмотреть загрузку в ИИ своего собственного первоначально созданного изображения/визуализации для последующего его улучшения, доработки, изменения при помощи нейросети.

Использование технологии ИИ таким образом исключает большинство рисков и сложностей вопросов, связанных с авторством и возможным нарушением исключительных прав на чужие объекты интеллектуальной собственности. При этом сохраняется также и возможность защиты этого изображения от незаконного использования третьими лицами. Опишем такую ситуацию более подробно.

Автором было создано первоначальное изображение/фотография/рисунок/визуализация и т. д. (произведение), то есть тот объект, который в последующем был загружен в нейросеть. Путем использования технологий ИИ автор решает модифицировать свое первоначально созданное произведение, например, изменяя цвета, фон, добавляя какие-либо элементы, меняя стиль первоначального объекта.

То есть в данном случае автор самостоятельно создал произведение своим творческим трудом, затем осуществил его модификацию путем использования технологий нейросети. При этом такое преобразование при помощи ИИ не будет исключать тот факт, что исходное произведение создано творческим трудом автора. Несмотря на то, что конечное произведение было сгенерировано ИИ, оно все равно будет являться объектом авторского права. Соответственно, исключительные права на такое произведение будут принадлежать автору, автор вправе использовать это произведение любым способом путем его воспроизведения, распространения, публичного показа и иными способами, предусмотренными законом

(ст. 1270 Гражданского кодекса РФ (далее – ГК РФ)). Такое произведение также будет подлежать защите от использования его любыми третьими лицами, в случае если такое использование осуществляется без разрешения правообладателя.

При этом в случае спора придется предоставить доказательства, подтверждающие, что первоначальное произведение было создано именно этим автором путем представления доказательств создания исходного файла с подтверждением даты, когда он был создан.

Не так давно суды столкнулись с разрешением спора о том, подлежит ли защите исключительное право на deepfake (дело № А40-200471/2023). Суды пришли к выводу, что deepfake – это технология, основанная на использовании генеративно-состязательных нейросетей (GAN), которые позволяют частично преобразовывать исходный видеоряд с помощью алгоритмов, созданных человеком. Суды указали, что такое преобразование не исключает тот факт, что исходный видеоряд создан творческим трудом авторов. Доводы ответчика о том, что созданный видеоролик не является объектом авторского права по причине использования технологии deepfake были отклонены судами, поскольку технология deepfake – это дополнительный инструмент обработки (технического монтажа) видеоматериалов, а не способ их создания.

Рассмотрим второй способ использования технологии ИИ – генерация ИИ изображения с нуля.

Генерация изображений ИИ происходит на основании полученных запросов (так называемых «промптов») от пользователя.

Полученный результат и его охраноспособность, полагаем, будет зависеть от качества составленного промпта, внесения самостоятельного творческого вклада пользователя в финальный результат.



Судами при разрешении вопроса об отнесении конкретного результата интеллектуальной деятельности к объектам авторского права учитывается, что по смыслу статей 1228, 1257 и 1259 ГК РФ в их взаимосвязи таковым является только тот результат, который создан творческим трудом. При этом надлежит иметь в виду, что, пока не доказано иное, результаты интеллектуальной деятельности предполагаются созданными творческим трудом.

Возможно, будет спорным вопрос о том, что произведение, созданное на основании общего составленного пром-пта (например, «придумай дизайн летней футболки»), будет признано созданным творческим трудом, поскольку никакого творческого вклада автором не было внесено в сгенерированный ИИ результат.

Вместе с тем в нейросеть может быть направлен более качественный запрос, максимально подробный и конкретный. При этом на основании выданного ИИ варианта пользователь дополнительно будет вносить в него уточнения и корректировки при помощи ИИ, в частности дорабатывать, редактировать, дополнять и изменять, руководя процессом обработки и выбирая финальные варианты. Например, в сгенерированном ИИ дизайне одежды автор дополнительно создаст промпты на изменение фактуры, добавление определенного принта, элементов дизайна, деталей и так далее. То есть все это будет свидетельствовать о принятии творческих решений именно пользователем и внесении существенного творческого вклада в сгенерированный ИИ результат, чтобы эта работа могла быть признана авторской.

Однако даже формирование такого детального запроса и последующие корректировки пользователя не могут исключить риск, что финальный результат, созданный нейросетью, не будет нарушать исключительных прав на объекты интеллектуальной собственности третьих лиц, созданные ранее.

Важно понимать, что ИИ не придумывает что-то новое, а создает результат на основании анализа большого количества данных. То есть алгоритм анализирует огромное количество существующих работ и предлагает варианты на их основе. Поэтому сохраняется вероятность того, что предложенный ИИ результат может быть признан либо переработкой оригинального произведения, либо нарушением исключительных прав, например, на чей-то зарегистрированный товарный знак или промышленный образец.

Хотя сервисы нейросетей и предлагают использовать и распространять созданные ИИ результаты, вместе с тем в пользовательских соглашениях обычно содержится примерно следующее указание (например, GigaChat): «Сгенерированный Контент создается при помощи технологии искусственного интеллекта и созданный Сгенерированный Контент может не отвечать оригинальности и совпадать полностью (или в части) со Сгенерированным Контентом, созданным (сгенерированным) посредством Запроса другого Пользователя. Используя Сгенерированный Контент, Пользователь принимает на себя все риски, в том числе связанные с нарушением исключительных прав третьих лиц».

Возможно, споров о том, является ли сгенерированный ИИ результат нарушением исключительных прав третьих лиц, судебная практика еще не знает. Однако не исключается вероятность, что с активным использованием технологий ИИ многими пользователями, такие споры могут вскоре возникнуть.

Если взять объекты дизайна, сгенерированный ИИ результат может нарушить исключительные права правообладателя ранее созданного произведения или исключительные права патентообладателя на промышленный образец по зарегистрированному патенту.

В случае спора с правообладателем ранее созданного произведения созданный ИИ-результат может быть признан судами как переработка оригинального и уже существующего произведения, что возможно только с разрешения правообладателя исходного произведения. В таком споре истцу необходимо будет доказать, что при создании ИИ-результата в основе использовалось именно оригинальное ранее созданное им произведение. Доказывание истцом этого факта может вызвать сложности, поскольку существует некая тонкая грань между переработкой и признанием созданного произведения новым произведением. Судебная практика неоднозначна в этом вопросе. Вместе с тем это не исключает риск, что все же результат, созданный ИИ, может быть признан переработкой, что повлечет нарушение исключительных прав на ранее созданное произведение.

Проверка на наличие какого-либо похожего ранее созданного объекта вызывает сложности, поскольку объекты авторского права охраняются с момента их создания и не требуют регистрации.

При этом созданный ИИ результат в области дизайна также может повлечь нарушение исключительных прав на промышленный образец. В соответствии со статьей 1358 ГК РФ промышленный образец признается использованным в изделии, если это изделие содержит все существенные признаки промышленного образца или совокупность признаков, производящую на информированного потребителя такое же общее впечатление, какое производит запатентованный промышленный образец, при условии, что изделия имеют сходное назначение.

Вместе с тем проверка на наличие ранее зарегистрированного патента на промышленный образец перед использованием сгенерированного ИИ результата уже более реалистична, поскольку все промышленные образцы зарегистрированы в Государственном реестре промышленных образцов Российской Федерации.

К технологии ИИ можно обратиться также с запросом на создание логотипа. В этом случае перед началом его использования необходимо будет осуществить проверку на наличие ранее зарегистрированных товарных знаков, содержащих сходное обозначение, в отношении тех же или однородных товаров, для которых планируется использовать созданный ИИ логотип. Перед началом использования целесообразно также будет получить консультацию патентного поверенного о том, насколько сгенерированный ИИ логотип является сходным до степени смешения с ранее зарегистрированным товарным знаком, существует ли риски его использования для определенных товаров.

Таким образом, использование искусственного интеллекта в дизайне приносит множество преимуществ, однако вместе с ними возникают и некоторые риски, которые необходимо учитывать перед началом использования сгенерированных ИИ результатов.

КОМТЕКС
www.komitex.ru

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ НЕТКАНЫХ МАТЕРИАЛОВ В РОССИИ

НЕТКАНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И ЛЕНТЫ ДЛЯ ШВЕЙНОЙ ПРОМЫШЛЕННОСТИ:

- ДЕТАЛИ ШВЕЙНЫХ ИЗДЕЛИЙ
- УТЕПЛИТЕЛЬ ШВЕЙНЫХ ИЗДЕЛИЙ
- ПРОКЛАДКА ПОДЛЕЖАЩИХ УКРЕПЛЕНИЮ ДЕТАЛЕЙ

АО "КОМТЕКС"
167000, г.Сыктывкар, ул.2-ая Промышленная, 10
тел. +7(8212)286-548, 286-547
E-mail.: market@komitex.ru



ИНДУСТРИЯ МОДЫ

МЕЖДУНАРОДНАЯ
ВЫСТАВКА

23-26
ОКТАБРЯ
2025

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ
ЭКСПОФОРУМ

организатор

FarEXPO IFE



0+