

ГРАЖДАНСКОЕ ПРАВО CIVIL LAW

DOI: 10.18287/2542-047X-2020-6-4-33-37
УДК 347.782

Дата: поступления статьи / Submitted: 07.10.2020
после рецензирования / Revised: 03.11.2020
принятия статьи / Accepted: 27.11.2020



Научная статья / Scientific article

Р. Ш. Рахматулина

Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации, г. Москва, Российская Федерация
E-mail: rimin@mail.ru

ОБЪЕКТЫ ЦИФРОВОГО ДИЗАЙНА: ОСОБЕННОСТИ ПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ

Аннотация: Статья посвящена объектам цифрового дизайна. Автор анализирует признаки объектов дизайна, рассматривает влияние цифровых технологий на создание дизайнерских объектов. Предлагает для объектов дизайна как для произведений искусства ввести признак оригинальности. Цифровые технологии придают импульс и иное значение объектам дизайна. Дизайнер, используя цифровую технику, сочетает различные виды технологий. Оригинальность дизайнерского продукта будет складываться из разных составляющих: восприятие пользователями объекта, удобство, мода, дизайн креативного использования и обработки информации и другие интересные и удобные элементы. В дизайне становятся востребованными объекты, созданные технологией искусственного интеллекта. Для объектов, созданных технологией искусственного интеллекта, критерий оригинальности будет поставлен под сомнение, так как в зарубежной практике (США, Англия) этот критерий несет в себе индивидуальность автора, но новизна может с легкостью определяться машиной. Отсюда автор статьи предлагает исключительное право на объект, созданный машиной, предоставить автору программного продукта.

Ключевые слова: объекты дизайна, объекты цифрового дизайна, признаки объектов дизайна, новизна, оригинальность, интерактивность, форма объекта цифрового дизайна, эстетика, функциональность, объекты авторского права.

Цитирование. Рахматулина Р. Ш. Объекты цифрового дизайна: особенности правового регулирования // Юридический вестник Самарского университета. 2020. Т. 6, № 4. С. 33–37. DOI: <https://doi.org/10.18287/2542-047X-2020-6-4-33-37>.

Информация о конфликте интересов: автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

R. Sh. Rakhmatulina

Financial University under the Government of the Russian Federation, Moscow, Russian Federation
E-mail: rimin@mail.ru

DIGITAL DESIGN OBJECTS: FEATURES OF LEGAL REGULATION

Abstract: The article is devoted to digital design objects. The author analyzes the features of design objects, examines the influence of digital technologies on the creation of design objects. It is suggested to enter the sign of originality for design objects as for works of art. Digital technologies give an impulse and a different meaning to design objects. The designer combines various types of technologies using digital technology. Thus, the originality of the design product will consist of different components: user perception of the object, convenience, fashion, design of creative use and processing of information, and other interesting and convenient elements. Objects created by artificial intelligence technology are becoming popular in design. For objects created by artificial intelligence technology, the criterion of originality will be questioned, since in foreign practice (USA, England), the criterion of originality carries the author's personality, but the novelty can be easily determined by the machine. Hence, it is proposed to grant the author of the software product the exclusive right to the object created by the machine.

Key words: design objects, digital design objects, features of design objects, novelty, originality, interactivity, form of a digital design object, aesthetics, functionality, copyright objects.

Citation. Rakhmatulina R. Sh. *Ob"ekty tsifrovogo dizaina: osobennosti pravovogo regulirovaniia* [Digital design objects: features of legal regulation]. *Iuridicheskii vestnik Samarskogo universiteta* [Juridical Journal of Samara University], 2020, Vol. 6, no. 4, pp. 33–37. DOI: <https://doi.org/10.18287/2542-047X-2020-6-4-33-37> [in Russian].

Information about the conflict of interests: author declares no conflict of interests.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ / INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

© Римма Шамильевна Рахматулина – кандидат юридических наук, доцент, доцент департамента правового регулирования экономической деятельности, Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации, 109456 г. Москва, 4-й Вешняковский проезд, 4.

Тема кандидатской диссертации: «Авторский договор с участием иностранных лиц». Автор 70 научных работ, в том числе коллективной монографии: «Концепция частного и публичного права России. Азбука частного права»

© Rimma Sh. Rakhmatulina – Candidate of Legal Sciences, associate professor, associate professor of the Department of Legal Regulation of Economic Activity, Financial University under the Government of the Russian Federation, 4, 4 Veshnyakovsky proezd, Moscow, 109456, Russian Federation.

Subject of Candidate's thesis: «Copyright agreement with participation of foreign persons». Author of 70 scientific works, including monograph: «The concept of private and public law in Russia. ABC of private law» (2015); text-

(2015); учебного пособия для магистрантов «Проблемы интеграции частного и публичного права» (2017).

Область научных интересов: право интеллектуальной собственности.

Объекты дизайна в материальном мире представлены в качестве творческого воплощения различных дизайнерских идей в товарах широкого потребления, декоративно-прикладного искусства, пищевой промышленности, архитектуре и т. д. Дизайнер решает функциональные и эстетические задачи. В современном мире дизайн оказывает с помощью эстетических свойств и визуализации определенный эффект, хотя раньше дизайн не всегда был эстетичным, был более практичным. При этом на современные объекты дизайна оказывают влияние цифровые технологии, которые являются часто основой их создания.

Цифровые технологии придают импульс и иное значение объектам дизайна. Дизайнер, используя цифровую технику, сочетает различные виды технологий. Так, например, в дизайне интерьеров – это углеродное волокно, «умное стекло», в световом дизайне – это LED-технологии, в транспортном дизайне – Vehicle 2 Vehicle (V2V) и т. д. Современный цифровой дизайн – это соединение нового стиля, моды, эстетики, функциональности, визуальных конструкций цифровых изображений с помощью программных продуктов.

Объекты дизайна – это произведения, которые могут иметь аналоговые и цифровые формы (объекты цифрового искусства) и в соответствии с нормой п. 1 ст. 1259 ГК РФ являются объектами авторского права. Авторское право охраняет объекты цифрового дизайна через эстетически выраженные формы художественного (цифрового) творчества.

Дизайн промышленных товаров – это конструирование и решение определенной задачи через творчество и функциональность. При создании цифровых объектов дизайнеры используют технологии как инструмент, сочетая различные художественные и технические приемы. При этом объекты промышленного дизайна охраняются нормами патентного права и регистрируются в качестве промышленных образцов, охватывая массовую продукцию. В отличие от объектов авторского права промышленные образцы охраняются ограниченное время. В соответствии с нормой ст. 1363 ГК РФ промышленный образец охраняется в течение 5 лет, но может продлеваться не более чем на двадцать пять лет, считая с даты подачи заявки на выдачу патента, и должен обладать признаком новизны и оригинальности. Новизна предполагает создание нового объекта. Однако, как показывает практика, новизна в таких объектах носит относительный характер, а это подтверждается тем, что аналогичные промышленные образцы сравниваются на предмет их изменений, которые связаны с другой составляющей – оригинальностью. Совсем небольшие изменения могут помочь модифицировать изделие и создать оригинальный результат. В этой связи оригинальность,

book: «Problems of integration of private and public law» (2017)

Research interests: intellectual property law.

как и в судебной практике многих стран по авторскому праву, в праве промышленной собственности коррелирует с признаком индивидуальности и творческим подходом, присущим отдельно взятому дизайнеру, например при создании одежды, мебели и т. д. Оригинальность дизайнерского продукта будет складываться из разных составляющих: восприятия пользователями объекта, удобство, мода, дизайна креативного использования и обработки информации и других интересных и удобных элементов.

Если сравнивать объекты цифрового дизайна в виртуальном пространстве как объекты авторского права с другими объектами дизайна не только в цифровой форме, необходимо подчеркнуть, что новизна и оригинальность машины будут просчитаны, если будет введена специальная алгоритмизация объектов. Целесообразно привести пример ввода Всемирной организацией интеллектуальной собственности онлайн-сервиса WIPO PROOF¹. Данный сервис будет служить доказательством создания в определенный момент цифрового файла. Такое доказательство должно стать дополнительным способом защиты файла, который датируется временем его создания, и каждый обратившийся к серверу получает свой токен, который также будет храниться на специальных серверах ВОИС в Швейцарии. Предполагается, что эта услуга будет служить дополнением существования и создания ценных цифровых творческих результатов.

Цифровой дизайн и цифровое искусство не возникли спонтанно. Цифровое искусство «тесно связано с художественными течениями предыдущих периодов, в частности с дадаизмом, «Флюксусом» и концептуальным искусством» [1, с.11].

Дадаизм – это авангардное искусство, отрицающее традиционное. Само слово «дада» имеет множество значений и не имеет какой-то конкретики. После Первой мировой войны многие стали задумываться о бессмысленности войны, а творческая прослойка (дадаисты) решили создать свой художественный стиль, который, на их взгляд, будет транслировать миру иные ценности и идеи и бороться с буржуазным обществом, развязавшим войну. В дадаизме художник, чтобы выразить свои идеи, использует случайные предметы и материалы. Дадаизм оказал влияние и на другие течения. Так, концептуальное искусство заявляет о том, что идеи и концепции в произведении – это важные составляющие, которые влияют на формы выражения. Данное направление стало развиваться в шестидесятые годы двадцатого столетия, стремясь изменить многие привычные способы представления объектов искусства, считая главным концепцию произведения и передачу его идеи. Дадаисты

¹ <https://www.wipo.int/portal/ru/index.html> (дата обращения: 01.10.2020).

стали использовать разные способы, которые со временем совершенствовались и в настоящее время являются целыми направлениями в искусстве (коллаж, фроттаж, граттаж, аэрографы, рейографы, декалькомания), а также послужили основой цифрового дизайна.

Главными целями дизайнера являются одновременно эстетика и решение поставленной задачи по улучшению окружающей жизни. В продукции с цифровым дизайном эстетика влияет на многие факторы. Визуальная эстетика – это не только красота и креативность, но и задача создать простые и понятные вещи. Визуализация – это инструментальный, который позволяет увидеть результат.

«Эстетичность, – как указывает Т. В. Кузнецова, – способствует познанию, активизирует его, служит нашей ориентации в окружающем мире. Характерный пример приводит авиаконструктор Антонов: интуитивно наиболее красивая форма обычно оказывается и наиболее целесообразной, как это потом показывает расчет» [2, с. 6]. В переводе с греческого «эстетический – способный чувствовать. Этот термин связан с чем-то возвышенным, духовным. Философы связывают это понятие со способом мышления и созерцания прекрасного» [3, с. 376]. Также этот признак связан с восприятием и усвоением.

Еще И. Кант рассматривал эстетику «как науку, служащую основой для отнесения произведений к различным категориям прекрасного. Им выделены словесное искусство, изобразительное искусство, искусство игры ощущений» [4, с. 367].

Однако другой философ – А. Ф. Лосев – определял эстетику «через восприятие различных форм окружающего нас мира» [5, с. 623]. Познание окружающего мира происходит через связи науки и различные виды искусства, а значит, через сферу эстетического.

Техническая эстетика как наука развивается в результате взаимодействия красоты, науки, технологий. Техническая эстетика многофункциональна и используется при создании цифрового дизайна. Эстетические результаты цифрового дизайна основаны на интуитивном поиске необходимого эстетического продукта, который базируется на художественном творчестве, а также создается с помощью специальных профессиональных знаний. В этой связи необходимо отметить, что для различных объектов дизайна эстетика является удобной и визуально привлекает. Так, например, для посетителей разных интернет-сайтов привлекательность – это краткосрочное воздействие, но удобство и красота с одновременной функциональностью являются основой взаимодействия и задачей дизайна.

В дизайне можно выделить разные виды в зависимости от сферы применения: промышленный дизайн, графический дизайн, дизайн среды, дизайн управления. На современном этапе развития дизайн-индустрии первостепенное значение имеет цифровой дизайн (Digital-дизайн), который используется сейчас во всех направлениях дизайна. Цифровой дизайн также имеет свои направле-

ния – это и вэб-дизайн, дизайн приложений, интерфейсов и т. д. Задачей цифрового дизайнера является, с одной стороны, красота, а с другой – одновременная эстетика, быстрота и функциональность. Во главу угла диджитал-дизайнера ставится задача разобраться не только с эффектом и красотой, но и удобством взаимодействия с разными продуктами, которые являются цепочкой одного процесса.

Цифровые технологии и цифровое искусство, используемые дизайнерами, прочно входят в нашу жизнь и постоянно изменяются. Некоторые цифровые ресурсы используют технологии искусственного интеллекта для создания объектов изобразительного искусства. Так, сервис (нейросеть) AI Portraits Ars может преобразовать любую фотографию в портрет эпохи Возрождения. Как отмечают и иностранные авторы: «Новые медиа и Интернет продолжают предоставлять новые возможности для творчества. Искусственный разум спорит с традиционными понятиями об авторстве» [6].

В этой связи для цифровых объектов авторского права в виртуальном пространстве необходимо вводить на законодательном уровне такой критерий охраноспособности, как оригинальность. При этом с оригинальностью будет соседствовать относительная новизна. Для цифровых объектов, созданных технологией искусственного интеллекта, критерий оригинальности будет поставлен под сомнение, так как в зарубежной практике (США, Англия) этот критерий несет в себе индивидуальность автора, но новизна может с легкостью определяться машиной.

Отсюда предлагается исключительное право на объект, созданный машиной, предоставить автору программного продукта.

Правовое регулирование объектов дизайна, как в целом, так и в цифровой форме недостаточно обеспечивает охрану дизайна. В соответствии с национальными законодательными актами об авторском праве защита объектов дизайна определяется каждым государством самостоятельно. В соответствии с Директивой Европейского Парламента и Совета № 98/71/ЕС от 13 октября 1998 г. о правовой охране дизайна и Регламентом Совета (ЕС) № 6/2002 от 12 декабря 2001 г. о дизайнах Сообщества объекты дизайна должны обладать признаками новизны и индивидуального характера [7, с. 300]. При этом новизна определяется в сравнении с аналогичными объектами, а индивидуальный характер – индивидуальностью и оригинальностью представленной модели дизайна. При этом цифровые устройства позволяют производить разные действия и творческие манипуляции, тем не менее многие художники, дизайнеры используют при создании объектов авторского права исходные программные продукты, поэтому могут быть созданы идентичные и похожие цифровые объекты. Использование различных сервисов по регистрации файлов станет повсеместным, в них будут запрограммированы творческие объекты, а технологии искусственного интеллекта будут помогать проводить поиск и анализ данных об объектах авторского права на пред-

мет их производного характера в отличие от оригинальных объектов. Виртуальное пространство открывает перед дизайнерами новые возможности для творчества с использованием взаимодействия разных пользователей. Как отмечает М.Н. Долгих: «Структура дизайна в диджитал представляет собой скорее ризоматическую организацию, чем иерархически выстроенные связи» [8, с. 90]

Создание в цифровых дизайнерских продуктах различных взаимодействий пользователей может дать толчок широкому развитию цифровых объектов дизайна. Цифровые объекты дизайна с разными бизнес-технологиями уже широко используются предпринимателями для продвижения своих продуктов и для новых возможностей бизнеса.

Например, сеть пиццерий Pizza Hut на своих аккаунтах демонстрирует виртуальный стол для заказа пиццы, с помощью которого посетители смогут выбрать пиццу, любую по размерам и ингредиентам. Виртуальный дизайн, как и дизайн в других областях, – это решение определенной задачи, эффективность такой задачи зависит от творчества, от умения дизайнера, от развития визуального искусства, техники и технологий. Технологии искусственного интеллекта также широко станут использоваться в дизайнерской практике. Виртуальность – это состояние потенциального взаимодействия, где реальность ощущается через некие образы. Виртуальная реальность представлена с помощью компьютерных программ, которая погружает любого пользователя в мир, созданный компьютерами. При этом виртуальная реальность – это совокупность идей, образов, символов, которые служат инструментом познания. В соответствии с п. 3.9 ГОСТ Р 57721-2017² виртуальная реальность – это высокоразвитая форма виртуальной среды, обладающая высокой степенью достоверности визуализации, имитирующая как воздействие на изучаемый объект, так и реакции на это воздействие. Объекты цифрового дизайна помогают погрузиться в виртуальный мир через различные виды цифрового и физического взаимодействия. Примерами такого цифрового взаимодействия являются различные игры, тренинги, вебинары и т. д., оказывающие физическое воздействие и влияющие на восприятие через виртуальные коммуникации.

Объекты авторского права должны иметь объективную форму и быть созданы творческим трудом. Объекты цифрового дизайна не имеют материальных носителей. В таких объектах в большей степени соотносится форма и содержание, при этом, изменив форму, мы получим измененное содержание. Перевод произведений дизайна из аналоговой формы в цифровой формат не будет переработкой и появлением нового производного объекта. В данном случае следует говорить о техническом и организационном содействии (подп. 2 п. 1 ст. 1228 ГК РФ).

На наш взгляд, необходимо в отношении объектов цифрового дизайна как объектов авторского права выделить наряду с творческим содержани-

ем, объективной формой также признаки новизны, оригинальности, интерактивности. С признаком новизны связан функционально-технический и эргономический признак. С признаком оригинальности – эстетические особенности.

Интерактивность – это взаимное действие, так как образовано это понятие от двух английских слов *inter* и *act*. Данное понятие очень часто используют, подразумевая восприятие и усвоение традиционных аналоговых объектов искусства. Но вместе с тем в отношении цифровых объектов искусства информационное взаимодействие (интерактивность) способствует использованию многообразных форм цифрового искусства, куда, например, входят различные инсталляции, 3D-эффекты и другие технологии.

Функционально-технический признак выражен в самой конструкции продукта дизайна в соответствии с его проектированием. Такая конструкция должна быть полезна, технологична, чтобы иметь популярность среди пользователей этой продукции.

Эргономический признак в дизайне связан с удобством использования и применим в дизайне управления, оптимизирует взаимодействие человека и машины, а также используемых человеком технических устройств.

Эстетичность взаимодействует с другими признаками продукта дизайна, отличает его от других схожих объектов. Как указывает Андреа Де Гаспари, «особое внимание должно быть также уделено идентификации произведения искусства, которое должно быть идентифицировано с достаточной точностью и объективностью и поэтому не должно состоять только из простого эстетического эффекта, субъективно воспринимаемого наблюдателем» [9, с. 144].

В отличие от других объектов авторского права, в цифровых произведениях (объектах дизайна) трудно определить оригинал и копию. Значимым признаком цифровых объектов дизайна является их *распространение*. Благодаря Интернету и развитию новых технологий цифровые объекты распространяются с большой скоростью в сети. Различные технологии влияют на сам процесс распространения и появления новых его способов. По справедливому утверждению Ю. С. Харитоновой, «созданные с помощью алгоритмов объекты, легче учитывать, контролировать, открывать доступ и получать прибыль» [10, с. 62]. Отметим, что в этой ситуации необходимы определенные стандарты, где будут закреплены положения, связанные с охраной любого цифрового творческого объекта.

Таким образом, цифровой дизайн – это конструирование в цифровой среде любого наполнения; если это наполнение носит творческий характер и имеет объективную форму, то признается объектом авторского права (сайт, видеоролик, текст, фотографии и т. д.). Так, например, характеризуя интернет-сайт как объект авторского права, необходимо обратить внимание на такие его элементы, как расположение материалов и данных, цвет, шрифт, значки, фигуры и др. При этом в одном из дел суд оценил, будут ли такие элементы ди-

² ГОСТ Р 57721-2017. URL: <http://docs.cntd.ru> (дата обращения 12.09.2020).

зайна иметь технический и информационный характер³.

При наличии тождественности у объектов дизайна (объектов авторского права) необходимо сравнить охраноспособные элементы объектов. Элементы сравниваемых объектов дизайна могут быть признаны похожими, если имеют сходство, которое определить по объективным причинам не всегда возможно. Поэтому в большинстве своем объекты цифрового дизайна могут иметь свои особенности и элементы охраны, а могут быть стилизованными версиями различных технологий и программ.

Библиографический список

1. Пол Кристиана. Цифровое искусство. Москва: Ад Маргинем Пресс. Музей современного искусства «Гараж», 2020. 272 с.
2. Кузнецова Т. В. Эстетика в XX веке: основные тенденции // Гуманитарные науки. Вестник финансового университета. 2013. № 4 (12). С. 4–12. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=21106254>.
3. Лосев А. Ф., Шестаков В. П. История эстетических категорий. Москва, 1965. 376 с. URL: https://platona.net/load/knigi_po_filosofii/ehstetika/losev_a_f_shestakov_v_p_istorija_ehsteticheskikh_kategorij/34-1-0-3755.
4. Кант И. Критика способности суждения. Москва: Искусство, 1994. 367 с. URL: https://platona.net/load/knigi_po_filosofii/istorija_nemeckaja_klassicheskaja/kant_i_kritika_sposobnosti_suzhdenija/12-1-0-2706.
5. Лосев А. Ф. Эстетика возрождения. Москва: Мысль, 1978. 623 с. URL: https://lib.rmvoz.ru/sites/default/files/fail/aleksey_losev_estetika_vozrozhdeniya.pdf.
6. Буккафуско К. Теория происхождения авторского права // Правовое обозрение Вирджинии, 2016. URL: <https://ssrn.com/abstract=2664891> (дата обращения: 15.03.2020).
7. Европейское право интеллектуальной собственности: основные акты Европейского Союза / под общ. ред. Е. А. Павловой. Москва: Статут, 2016. 864 с. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=29348212>.
8. Долгих М. Н. Дизайн и виртуальная среда: дигитальные ландшафты в аспекте гибридных медиа // Вестник Томского государственного университета. 2014. № 379. С. 86–91. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=21356715>.
9. Андреа Де Гаспари. Защита внешнего вида промышленного продукта посредством знаков формы, промышленных образцов или авторских прав: правовая перспектива и практический подход ЕС // Интеллектуальные права: вызовы XXI века: материалы Междунар. конф. (г. Томск, 14–16 ноября 2019 г.). Томск: Изд. дом Томского гос. ун-та, 2019. URL: <http://vital.lib.tsu.ru/%20vital/access/manager/Repository/vtls:000669454>.
10. Харитонов Ю. С. К вопросу об охраноспособности результата деятельности искусственного интеллекта // Право будущего: интеллектуальная собственность, инновации, интернет: ежегодник. 2018. Вып. 1. С. 52–64. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=36930734>.

³ Постановление Семнадцатого арбитражного апелляционного суда от 12.05.2014 № 17АП-3730/2014-ГК по делу № А60-33580/2013. Доступ из СПС «КонсультантПлюс».

References

1. Christian Paul. *Tsifrovoe iskusstvo* [Digital art]. Moscow: Ad Marginem Press. Muzei sovremennogo iskusstva «Garazh», 2020, 272 p. Available at: <https://www.litmir.me/br/?b=612874&p=1> [in Russian].
2. Kuznetsova T. V. *Estetika v XX veke: osnovnye tendentsii* [Main trends in the XX century aesthetics]. *Gumanitarnye nauki. Vestnik finansovogo universiteta* [Humanities and Social Sciences. Bulletin of the Financial University], 2013, no. 4 (12), pp. 4–12. Available at: <https://elibrary.ru/item.asp?id=21106254> [in Russian].
3. Losev A. F., Shestakov V. P. *Istoriia esteticheskikh kategorii* [History of aesthetic categories]. Moscow, 1965, 376 p. Available at: https://platona.net/load/knigi_po_filosofii/ehstetika/losev_a_f_shestakov_v_p_istorija_ehsteticheskikh_kategorij/34-1-0-3755 [in Russian].
4. Kant I. *Kritika sposobnosti suzhdeniia* [Critique of Judgment]. Moscow: Iskusstvo, 1994, 367p. Available at: https://platona.net/load/knigi_po_filosofii/istorija_nemeckaja_klassicheskaja/kant_i_kritika_sposobnosti_suzhdenija/12-1-0-2706 [in Russian].
5. Losev A. F. *Estetika vozrozhdeniia* [Aesthetics of the Renaissance]. Moscow: Mysl', 1978, 623 p. Available at: https://lib.rmvoz.ru/sites/default/files/fail/aleksey_losev_estetika_vozrozhdeniya.pdf [in Russian].
6. Buccafusco Ch. *Teoriia proiskhozhdeniia avtorskogo prava* [A Theory of Copyright Authorship]. *Pravovoe obozrenie Virdzhinii* [Virginia Law Review], 2016. Available at: <https://ssrn.com/abstract=2664891> (accessed 15.03.2020) [in English].
7. *Evropeiskoe pravo intellektual'noi sobstvennosti: osnovnye akty Evropeiskogo Soiuza. Pod obshch. red. E. A. Pavlovoi* [European intellectual property law: main acts of the European Union]. Moscow: Statut, 2016, 864 p. Available at: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=29348212> [in Russian].
8. Dolgikh M. N. *Dizain i virtual'naia sreda: digital'nye landshafty v aspekte gibridnykh media* [Design and virtual environment: digital landscapes in the aspect of hybrid media]. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta* [Tomsk State University Journal], 2014, no. 379, pp. 86–91. Available at: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=21356715> [in Russian].
9. Andrea De Gaspari. *Zashchita vneshnego vida promyshlennogo produkta posredstvom znakov formy, promyshlennykh obratstov ili avtorskikh prav: pravovaia perspektiva i prakticheskii podkhod ES* [Protection of the appearance of an industrial product by means of form marks, industrial designs or copyrights: legal perspective and practical approach of the EU]. In: *Intellektual'nye prava: vyzovy XXI veka: materialy Mezhdunarodnoi konferentsii (g. Tomsk, 14–16 noiabria 2019 g.)* [Intellectual Rights: Challenges of the 21st century: proceedings of the International conference (Tomsk, November 14–16, 2019)]. Tomsk: Izd. dom Tomskogo gos. un-ta, 2019. Available at: <http://vital.lib.tsu.ru/%20vital/access/manager/Repository/vtls:000669454> [in Russian].
10. Kharitonova Yu. S. *K voprosu ob okhranosposobnosti rezul'tata deiatel'nosti iskusstvennogo intellekta* [On the issue of the protection of the result of artificial intelligence. (Article)]. *Pravo budushchego: intellektual'naia sobstvennost', innovatsii, internet: ezhegodnik* [Law of the future: intellectual property, innovation, Internet: yearbook.], 2018, issue 1, pp. 52–64. Available at: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=36930734> [in Russian].