

майна, однак тут слід враховувати той факт, що не всі об'єкти цифрового майна можуть бути прирівняні до власності, крім того, деякі з них, навіть за умови визнання їх власністю, не можуть бути передані [2, с. 104]. Проте, незважаючи на велику кількість питань, що потребують відповідей у цій сфері, дослідники пропонують подбати про долю свого цифрового майна за життя шляхом включення положень про визначення його долі у заповіт, з урахуванням, однак, положень угоди користувача та в її межах. Пропонується також призначити окремо «цифрового виконавця», який буде, крім іншого, освіченим у сфері комп'ютерних технологій [2, с. 111].

Зазначимо, що сьогодні Європейським інститутом права спільно з дослідниками із США створено робочу групу щодо вивчення можливості використання американського закону про фідуціарний доступ до цифрового майна як моделі для європейського законодавства [2, с. 113]. Вказане свідчить про необхідність врахування останніх тенденцій і в Україні. З цією метою цілком допустимо звернутися до інституту довірчої власності, який існує в нашій країні вже досить тривалий час та передбачити можливість призначення довірчого власника виконавцем заповідальних розпоряджень щодо цифрового майна.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Некіт К.Г. Деякі проблеми акаунтів у соціальних мережах як об'єктів цивільного обігу // Вісник Південного регіонального центру Національної академії правових наук України. – 2018. – № 16. – С. 91-97.
2. Heather Conway and Sheena Grattan. The «New» New Property: Dealing with Digital Assets on Death in Barr (ed). Modern studies in Property Law, vol 9 (Bloomsbury 2017). – P. 100-113.

Токарева Віра Олександрівна,

*кандидат юридичних наук, доцент, доцент кафедри цивільного права
Національного університету «Одеська юридична академія»*

ЩОДО ПИТАННЯ ТВОРЧОСТІ AI

Якщо виходити з того, що програмне забезпечення та Інтернет речей (IoT) є засобами виробництва, механізмами, які вирішують поставлені людиною прикладні технічні завдання, то покладені в основу цих пристроїв та способів, алгоритмічні рішення, що є об'єктами традиційного захисту інтелектуальної власності, винаходи, корисні моделі, промислові зразки і об'єкти ноу-хау.

Генерована ними інформація може бути захищена в якості об'єкта суміжних прав, якщо відповідає ознакам охороноздатності (наприклад, база даних для ЕОМ або збірник [1].

Прихильники можливості створення сильного штучного інтелекту, висловлюють аргумент, що комп'ютери можуть бути запрограмовані на отримання несподіваних результатів шляхом включення в їх обробку елементів випадковості. Якщо вкласти властивість непередбачуваності в систему, можна створити умови для машинної творчості, якщо запрограмувати їх на непередбачувані дії в деяких випадках. письменників буде тим, що сама відчуває необхідність породжувати безлад, як реакцію проти свого попереднього виробництва порядку: машина, яка буде виробляти авангардні роботи, щоб звільнити свої схеми, коли їх забивають занадто довгий виробництво класицизму.

Свого часу А. Лавлейс дотримувалась логіка, що творчість полягає в здатності здійснювати непередбачувані дії, поза рутинними, в свою чергу поведінки комп'ютера носить детермінований характер встановленими правилами, що виключає можливість машинної творчості. Тож, прихильникам позиції, що творчість вимагає людської свідомості, можливість запрограмувати програму здійснювати вчинки які, асоціюються із творчістю (створення безладу, випадковості) не буде достатнім, для визнання за штучним інтелектом здатності до творчості. У такому разі, програмування елемента випадковості або непередбачуваності не можна вважати творчістю у істинному розумінні [2].

Скептики щодо сильного штучного інтелекту посилаються на експеримент, Джона Сірлом який доводить що, хоча комп'ютери можуть бути запрограмовані правильно застосовувати правила лінгвістики, вони позбавлені можливості дійсно розуміти мову. В експерименті, особа, володіюча лише англійською мовою, сидячи одна в кімнаті, маніпулює китайськими ієрогліфами відповідно до інструкцій, наданих їй англійською, не розуміючи їх значення. В свою чергу тим хто знаходиться поза кімнатою, здається, що вона розмовляє китайською [3].

Також, висловлюється думка не на користь штучного інтелекту, про те, що творчі результати генеровані ним не можна в повній мірі назвати новими об'єктами – з точки зору форм та концепцій, це все ті ж відомі твори, хоча ускладнені, об'ємні. Штучний інтелект залишається позбавленим уяви та емоційного інтелекту, тому відтворює категорії та образи, вже закладені в нього людиною, тому створення чогось абсолютно нового та вираження справжньої творчості не відбувається [64].

Разом з тим, вже відомі результати штучного інтелекту у галузі творчості.

Так, британський художник, професор Каліфорнійського Університету в Сан Дієго Г. Кoen, який представляв Великобританію на Венеціанській бієнале, розробив комп'ютерну програму AARON, здатну самостійно генерувати будь-яку кількість картин. З 1973 року і ще в кінці 80-х Кoen жартував, що буде єдиним художником, чию посмертну виставку можна буде скласти з нових робіт, виконаних після його смерті [5].

В 2006 году професор коледжу Голдсміт в Лондоні, С. Колтон, досліджуючий, питання створення систем штучного інтелекту для генерації нових ідей або обчислювальної творчості, стверджує, що критерії за якими, за звичай оцінюється здібності штучного інтелекту, як то проходження тесту Тьюринга та здібність до переконливого спілкування, як людина, не є об'єктивними для оцінки творчих здібностей штучного інтелекту [6].

Науковець, припускає, що для оцінки вираження здібностей до творчості, штучному інтелекту необхідно довести здатність до майстерності, сприйнятливості та обдарованості уявою. З урахуванням цих критеріїв С. Колтон, розробив програмне забезпечення, під назвою The Painting Fool твори якого вже приймали участь у різноманітних виставках та вернісажах. Програма не лише конвертує фоторафії у твори живопису та графіки. Програма здатна реагувати на емоції, на підставі сканованої статті про війну в Афганістані, та виділених в ній слів «NATO», «війська» та «британський», програма знайшла зображення, пов'язані з ними та склала з цих зображень композицію, яка відображатиме зміст і настрій статті. Генеруючи твори в різних техніках, живописних і графічних програма може оцінити власні результати. На паризької виставці бажаючі могли отримати портрет, позувавши ноутбуку, на екрані якого, власне, і з'являлася робота виконана у різних настроях та техніках. С. Колтон запрограмував систему таким чином, що вона реагує на негативні новини в статті, та може відмовитись генерувати будь-які твори взагалі, впавши у відчай. С. Колтона ставить далі мету, щоб програма The Painting Fool генерувала літературні твори [5]. Основна мета яку переслідував програміст, перевірити чи можуть люди сприймати творчість комп'ютерної програми, як такої, що заслуговує на увагу [7].

Результати алгоритмічної творчості ще не можуть претендувати на Пулітцерівську премію, слід визнати, істотний розвиток алгоритмів штучного інтелекту та одного з його напрямків – лінгвістичного інтелекту, що поліпшив якість літературних і технічних перекладів.

У 2003 році, Р. Курцвейлу був наданий Патент США № на комп'ютерний метод створення особистості поета для написання та читання поезії, генеруючий аналітичні моделі, призначений для використання в якості

помічника для написання та як автоматичний генератор поезії. Він здатний аналізувати вірші і створює модель послідовності слів, заснованих на віршах, які вона щойно прочитала. Потім він пише оригінальні строфи поезії, використовуючи створену ним модель [8].

Кібернетичний поет не єдина програма, що генерує літературні твори. Робот на ім'я Брутус (ім'я обрано через те, що перша генерована робота була присвячена зраді) розроблений С. Брінгсджордем та Д. Ферруччі, розповідає історії та пройшов тест Тьюринга, як здатний генерувати історії, які вважаються достатньо творчими, хоча набагато нижче рівня людської творчості.

При розробці Брутуса С. Брінгсджордем та Д. Ферруччі прагнули впровадити програму з широкою мінливістю в різних аспектах, за якими може варіюватися історія: сюжет, характер, настройки, теми, стиль письма та образність. Вони виходили з передумови, що складна або «белетристичних фантастика» демонструє високу ступінь мінливості в цих різних вимірах, тоді як формульна фантастика (наприклад, жанрова фантастика, така як романтика і таємні романи) демонструє низький ступінь мінливості [9].

Враховуючи вищевикладене, слід визнати стрімкий рівень зростання та розвитку штучного інтелекту у різних сферах суспільства, що свідчить про те, що людство рухається поступово, в епоху цифрового авторства, в якому цифрові роботи (програмний код) будуть здатні відносно автономно генерувати інші твори, які не будуть відрізняються від творів людського авторства.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Актуальні проблеми цивілістики у цифрову добу: монографія / за ред. Є.О. Харитонов, О.І. Харитонові; НУ ОЮА. – Одеса: Юридична література, 2018. – 248 с.
2. BridyAnnemarie Coding Creativity: Copyright and the Artificially Intelligent Author 2012 STAN. TECH. L. REV. 5 URL: <http://stlr.stanford.edu/pdf/bridy-coding-creativity.pdf>
3. Основные тенденции развития права интеллектуальной собственности в современном мире, в том числе новые объекты интеллектуальных прав и глобальная защита подготовлено по заказу Акционерного общества «Российская венчурная компания» Москва, 2017.
4. Selmer Bringsjord Chess is Too Easy/ March 1, 1998 URL: <https://www.technologyreview.com/s/400154/chess-is-too-easy/>
5. Гейфорд М. Искусство будущего: компьютер ставит вопрос о природе творчества URL: <https://artelectronics.ru/posts/iskusstvo-buduschego-kompyuter-stavit-vopros-o-prirode-tvorchestva>

6. Richard Moss Creative AI: The robots that would be painters URL <https://newatlas.com/creative-ai-algorithmic-art-painting-fool-aaron/36106/>
7. ФордМ. Роботы наступают: развитие технологий и будущее без работы. – Москва. – 2016. – Альпина Нон-Фикшн. – 430 с.
8. Ray Kurzweil's Cybernetic Poet: HOW IT WORKSURL: http://www.kurzweilcyberart.com/poetry/rkcp_how_it_works.php
9. Вызов 2035 / Агамирзян И. Р. и др.; Сост. Буров В. В. – М.: 2016URL: http://www.rvc.ru/upload/iblock/327/challenge_2035.pdf

Фомічова Наталя Василівна,

*кандидат юридичних наук, доцент, доцент кафедри цивільного права
Національного університету «Одеська юридична академія»*

ДЕЯКІ ПИТАННЯ ЩОДО СПАДКУВАННЯ ІТ-АКТИВІВ

З розвитком суспільства стрімко розвиваються і цифрові технології, з'являються нові об'єкти цивільно-правових відносин у ІТ сфері. Вже неможливо уявити своє життя без мережі Інтернет. Людина щоденне, а іноді щогодини здійснює публікації фото- і відеоматеріалів, листування через електронну пошту, а також просто використовує свої облікові записи в онлайн-сервісах для різноманітних потреб [1].

Актуальним постає питання, щодо спадкування нових об'єктів у ІТ-сфері, тому потрібно звернути увагу на визначення та законодавче регулювання питань з приводу спадкування об'єктів, а саме ІТ-активів.

До складу ІТ-активів входять: речі – об'єкти права власності (обладнання, персональні комп'ютери, ноутбуки, сервери тощо); об'єкти права інтелектуальної власності (програмне забезпечення); нематеріальні блага (інформація); послуги, пов'язанні із забезпеченням ІТ-діяльності підприємства; результати робіт, якщо це є необхідним для забезпечення ІТ-діяльності тощо [2, с. 183].

Неоднорідність об'єктів ІТ, права на які можуть належати фізичним особам, визначає й відмінності у можливостях їх спадкування. Необхідно зазначити, що не всі об'єкти ІТ відносяться до об'єктів інтелектуальної власності, а саме окремі об'єкти ІТ не підпадають під правовий режим спадкування прав інтелектуальної власності. За загальним правилом, навіть ті ІТ-об'єкти, що є об'єктами авторського або суміжного права, мають особливості, а отже відносини щодо їх спадкування виходять за межі загальних норм спадкування [2, с. 373].