

ПАТЕНТОВАНИЕ ОБЪЕКТОВ ЦИФРОВОЙ ЭКОНОМИКИ

PATENTING OBJECTS OF THE DIGITAL ECONOMY

Чеберяк Б.Д., Насонова К.В.

Cheberyak B., Nasonova K.

Аннотация: В работе рассмотрены новые объекты цифровой экономики (криптовалюта, блокчейн, биткоин и т.д.) в качестве объектов интеллектуальной собственности с целью определения необходимости и возможности их патентования в России и зарубежом, а также для установления особенностей получения патентов на данные объекты ИС в связи с постоянными преобразованиями и изменениями в сфере цифровой экономики.

Annotation: New objects of the digital economy (crypto-currency, blockchain, bitcoin, etc.) are considered as objects of intellectual property with the purpose of determining the necessity and possibility of patenting thereof in Russia and abroad, as well as for establishing the specifics of obtaining patents for these IP objects due to the constant changes and changes in the digital economy.

Ключевые слова: объекты интеллектуальной собственности, цифровая экономика, криптовалюта, блокчейн, биткоин, патентование.

Keywords: objects of intellectual property, digital economy, crypto-currency, block, bitcoin, patenting.

Введение

Мир, который мы знаем, подвергается постоянным изменениям, и одной из основных тому причин является неизбежная цифровая революция. Речь идет о переходе и использовании новейших цифровых технологий для выполнения повседневных задач, но при этом лучше, быстрее, эффективнее.

Основная часть

Экономика наравне с остальными областями также подвергается цифровой трансформации, и переходит на новую ступень развития — цифровую экономику.

Но что подразумевается под цифровой экономикой? Это экономическая активность, вызванная миллиардами повседневных онлайн-подключений между людьми, предприятиями, устройствами, данными и протекающие вследствие этого процессы. Основой цифровой экономики является гиперсвязь, что означает растущую взаимосвязь людей, организаций и машин, которые являются результатом Интернета, мобильных технологий и Интернета вещей (IoT) [1].

В цифровой экономике беспрерывно происходит увеличение потоков новой информации, идей

и создание инноваций. Совершается быстрый обмен электронными товарами: книгами, приложениями, играми в сети, музыкальными файлами и др. Растет число публичных интернет-платформ — социальные сети, мессенджеры, медиаплощадки, онлайн-магазины и пр. С развитием цифровой коммерции повышается и скорость возникновения различных объектов. К таким новейшим объектам относятся криптовалюта (например, биткойн) и алгоритмы майнинга, которые могут быть защищены как объекты интеллектуальной собственности.

Согласно статье 1349 Гражданского Кодекса Российской Федерации, объектами патентного права являются следующие результаты интеллектуальной деятельности: изобретение, промышленный образец и полезная модель [2].

В качестве изобретения охраняется техническое решение в любой области к продукту (в частности, устройству, веществу, штамму микроорганизма, культуре клеток растений или животных) или способу (процессу осуществления действий над материальным объектом с помощью материальных средств), в том числе к применению продукта или способа по определенному назначению. Однако, ст. 1350 ука-

зывает на то, что не являются изобретениями математические методы, программы для ЭВМ и правила и методы игр, интеллектуальной и цифровой деятельности [3].

Правовая охрана в качестве полезной модели предоставляется техническому решению, относящемуся лишь к устройству, а в качестве промышленного образца — только внешнему виду изделия промышленного или кустарно-ремесленного производства [3].

Однако, ст. 1350 указывает на то, что не являются изобретениями математические методы, программы для ЭВМ и правила и методы игр, интеллектуальной и цифровой деятельности [3].

В зарубежных странах, например, в США объектами патентного права являются изобретения, которые представляют собой объект научно-технического творчества, обладающий полезностью, возможностью практического применения и соответствием уровню развития техники, а охрана промышленных образцов и полезных моделей национальным законодательством не предусмотрена. В качестве изобретения охраняется также способ его использования и особенности функционирования. Но, тем не менее, в США правовая база по патен-

тованию компьютерных программ и математических методов, алгоритмов и формул сформировалась в 80-е гг. прошлого века. Патентование разрешено при условиях, что будет доказана их «конкретность, полезность и практическая ориентированность». В Европейском Союзе патентование таких объектов ИС не запрещено, но не каждое «техническое решение» в данной области может быть запатентовано. Так, чтобы получить патент на компьютерную программу или математический метод необходимо, чтобы они «решали» существующую техническую проблему и имели «инновационный подход» [4].

Для того чтобы понять, какие объекты можно запатентовать в цифровой экономике, рассмотрим их определения.

Криптовалюта — это особая разновидность платежного средства

криптовалюты, называется блокчейн (в пер. с англ. blockchain — «цепочка блоков») [6]. Она действительно представляет собой цепочку блоков, в которых все операции представлены в виде записей с объемными данными. Все эти записи для защиты хранящийся в ней информации проходят «хеширование» — программу, алгоритм замены заданного текста в набор непонятных символов. Т.к. этот алгоритм создает хэш-записи последовательно одну из другой, то их уже невозможно изменить или подменить, т.к. для этого придется изменить всю цепочку блоков [7]. Более подробно процесс блокчейна представлен на рисунке 1.

Откуда же берется криптовалюта и каким образом можно ее получить? Самым распространенным методом ее создания является майнинг — это процесс решения

Помимо этого, есть и другой способ добычи криптовалют — это форджинг. Его основное отличие от майнинга в том, что это процесс создания блоков в уже существующих криптовалютах [8].

Но какие конкретно деньги можно заработать такими способами? На сегодняшний день существуют тысячи разновидностей криптовалют. Это биткоин, эфириум, лайткоин, зи-кэш, дэш, риппл и многие другие. Курс этих валют равен от нескольких сотен до тысяч долларов США. Поэтому их добыча так популярна. Остановимся более подробно на биткоине — пионере в области криптовалюты.

Впервые о нем стало известно в 2008 году. Создателем биткоина является человек или группа разработчиков, представившаяся как Сатоши Накамото, которые опубликовали принцип работы данной криптовалюты [9]. Она бесконтрольна, и децентрализована, т.е. распределена между всеми участниками системы, обладает низким комиссионным процентом, анонимностью и прозрачностью. Биткоин легок в создании и использовании. Все эти признаки сделали его самой популярной цифровой валютой в мире.

Иными словами, криптовалюты и способы их получения представляют собой результаты машинной деятельности, математические методы, цифровой код или сами программы ЭВМ в частном случае, и, вследствие этого, патентование таких объектов может быть затруднено или даже невозможно. При этом сам биткоин — первая в мире децентрализованная платежная система, и на него также нельзя получить патент, т.к. она не имеет автора, обеспечивают прозрачность и полную анонимность [9]. Но так как в мире уже идет нешуточная борьба за создание криптовалюты, способной составить конкуренцию биткоину, то все изобретения и нововведения в этой области требуют защиты, в том числе в виде патентования.

Наибольшее количество заявок (около 100) на криптовалюту и объекты изобретений, связанные

Блокчейн - это публичная книга, наиболее известная как технология для биткойнов.



Рис. 1 — Процесс блокчейна

в цифровой экономике, математический код, создание которого базируется на использовании криптографических методов (шифрования данных) и символов, в частности, электронной подписи. Криптовалюта не имеет материального выражения и появляется сразу в электронном виде, в то время как другие платежные средства необходимо предварительно внести на счет или в электронный кошелек [5].

Основная технология, на которой функционируют или создаются

сложных криптографических задач, которые поддерживают платформы, создающие новые криптовалюты, с использованием мощностей компьютерного оборудования. Конечная цель майнинга — подбор цифровой подписи, которая закроет блок. После этого майнеры получают вознаграждение и начинают формировать новые блоки. Таким образом, посредством использования компьютерных мощностей они поддерживают бесперебойную работу сети.

с ней, зарегистрировано в США, при этом среди заявителей есть такие известные фирмы как IBM и Intel [10]. Также в страхе потерять контроль над курсом и монополию на финансовом рынке, в погоне за прибылью стали принимать участие и банки и инвестиционные фонды. Например, в 2016 году патент на обмен криптовалютами получил Банк Америки, а на саму криптовалюту — Goldman&Sachs [10]. В России патентование в данной области только начинает набирать обороты. По состоянию на 2017 год было подано около 20 заявок на патент [11].

Среди российских обладателей патента на систему и способ защиты операций с электронными деньгами такая известная компания как «Лаборатория Касперского» [12].

Такое небольшое количество заявок на объекты криптовалюты в целом может быть обусловлено также и тем, что срок патентования составляет от 1 до 1,5 лет, в то время как появление определенной криптовалюты и ее жизненный цикл на рынке могут быть меньше этого срока. В связи с этим необходимость в патентной защите может не наступить или отпасть сама собой, и патентовать ее разработчики просто не успевают.

Заключение

Таким образом, можно сделать вывод, что патентование таких объектов интеллектуальной собственности актуально как никогда, т.к. нематериальные объекты сложно защитить от кражи или фальсификации другими ме-

тодами. Также в связи с беспрецедентным и очень быстрым развитием цифровой экономики такая защита поможет разработчикам криптовалют не только получать значительную прибыль от своих идей, но и послужит некоторым барьером для выхода на рынок обращения криптовалюты. Также запатентованная криптовалюта поможет удерживать рынок от обвала и краха области цифровой экономики, т.к. банки и государство не может влиять на ее курс. При этом быстрое создание и развитие таких объектов нуждается в ускоренной экспертизе и выдаче патентов, что, в свою очередь, может повлечь изменения не только в цифровой экономике, но и в законодательстве по интеллектуальной собственности.

Литература

1. ГК РФ Части первая, вторая, третья и четвертая: текст с изм. и доп. на 1 апреля 2016 г. ст.1349 [Текст]. — Москва: Эксмо ООО, 2016. — 864 с.
2. ГК РФ Части первая, вторая, третья и четвертая: текст с изм. и доп. на 1 апреля 2016 г. ст.1350 [Текст]. — Москва: Эксмо ООО, 2016. — 864 с.
3. Филиппов Е. Криптовалюта от «А» до «Я» [Текст]/ Е.Филиппов. — Москва, 2017. — 56 с.
4. Поппер Н. Цифровое Золото. Невероятная история Биткойна или о том, как идеалисты и бизнесмены изобретают деньги заново [Текст]/ Н.Поппер. — Москва: Диалектика, 2016. — 350 с.

5. Антоноплов М.А. Овладение биткоином [Текст]/ А.М. Антоноплов. — O'REILLY, 2016. — 293с.

6. Свон М. Блокчейн. Схема новой экономики [Текст]/ М.Свон. — Москва: Олимп-Бизнес, 2017. — 240 с.

7. Винья П., Кейси М. Эпоха криптовалют. Как Биткоин и блокчейн меняют мировой экономический порядок [Текст]/ П. Винья, М. Кейси. — Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2017. — 432 с.

8. Пат. 2014142363 Российская Федерация, СИСТЕМА И СПОСОБ ЗАЩИТЫ ОПЕРАЦИЙ С ЭЛЕКТРОННЫМИ ДЕНЬГАМИ [Текст]/ Калинин А.В., Добровольский С.В., Солодовников А.Ю., Мартыненко В.В., Шовенберг Р.; заявитель и патентообладатель Закрытое акционерное общество «Лаборатория Касперского». — ¹ 2014142363/08; заявл. 22.10.2014; опубл. 20.05.2016, Бюл. ¹ 14 — 5с.; ил.

9. Евразийская Патентная Организация [Электронный ресурс]. — Электронная патентная база данных. — 1998. — Загл. с экрана.

10. Федеральный Институт Промышленной Собственности [Электронный ресурс] — Электронная патентная база данных. — 2009. — Загл. с экрана.

Электронные ресурсы локального доступа:

11. Deloitte. [Электронный ресурс]. — Электронный журнал о цифровой экономике. — 2018. — Загл. с экрана.

12. Википедия [Электронные ресурсы]. — Электрон. энциклопедия. — 2017. — Загл. с экрана.