



## ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ ПЕРЕВОРОТ В ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОМ ПРАВЕ

---

*Н. Л. ВАСИЛЬЕВА,  
патентный поверенный,  
Санкт-Петербург*



*М. П. ПОЛИТОВ,  
руководитель проекта «Машина изобретений  
AWTOR», АО «Международное Бюро  
Коммерциализации Инноваций»,  
Пермь*

О, сколько нам открытий чудных  
Готовят просвещенья дух  
И опыт, сын ошибок трудных,  
И гений, парадоксов друг,  
И случай, бог изобретатель.

*А. С. Пушкин*

История изобретений и открытий — это бесконечное развитие человеческой мысли, опыта, мудрости, творчества и интеллекта.

А что же такое интеллект? Интеллектом принято называть мыслительную способность, умственное начало у человека, определяющее его деятельность, хотя известно, что интеллектом обладают фактически все живые существа.

Но если живые существа состоят из тех же элементов таблицы Менделеева, что и неживые, как отделить живое от неживого?

Неживое — молекулы, атомы, элементы таблицы Менделеева. Разумно определить интеллект как способность преобразовывать данные в знания, а знаниями считать возможность существовать, и не важно, живое или нет, искусственное или нет.

Что такое искусственный интеллект? Впервые определение искусственного интеллекта (artificial intelligence), было дано Джоном Маккарти в 1956 году на дартмутском семинаре. Согласно определению, искусственный интеллект — это использование методов, которые не на-

блюдаются у людей, если это необходимо для решения конкретных проблем. Иными словами, искусственный интеллект — это способность создавать в ходе самообучения программы (в первую очередь эвристические) для решения задач определенного класса сложности и решать эти задачи, а само словосочетание стало результатом некорректной интерпретации слова *intelligence*, которое превратилось в «интеллект», хотя для данного слова в английском языке есть *intellect*.

При решении ряда производственных задач, для ускорения и оптимизации НИОКР начался процесс вторжения машин в сферу технического творчества. Во время прохождения обучения по ТРИЗ (теории решения изобретательских задач) компания «Корпорация ПСС» пригласила известного на весь мир эксперта по ТРИЗ — Даниловского Юрия Эдуардовича, человека, который уже много лет живет в Южной Корее и обучает принципам изобретательства разработчиков таких компании, как Самсунг и Хенде. После этого руководитель Корпорации Александр Редкоп начал собирать команду, чтобы создать искусственный интеллект, способный изобретать совместно с человеком. За основу при этом были взяты не субъективные конструкторские «перебираторы», а организованные на иных принципах нейросети, которые «поймают» эволюцию. В результате был разработан продукт «AWTOR», а компания-разработчик АО «МБКИ» (Международное Бюро коммерциализации инноваций) создана в интересах:

- изобретателей, исследователей и разработчиков новых продуктов, технических решений и технологий, заинтересованных в коммерциализации своего изобретения;
- правообладателей объектов интеллектуальной собственности, заинтересованных в расширении своего бизнеса;
- инвесторов, заинтересованных в создании новых рынков высокотехнологичной продукции.

«AWTOR» устроен так, что человеку нужно аккумулировать свои силы и мыслить только о развитии, и это позволяет увидеть скрытые ресурсы развития проекта.

Одним из результатов работы системы «AWTOR» стало изобретение «Способ защиты внутренней поверхности трубопровода от коррозии», на которое 21.03.2019 была подана заявка № 2019108063. В качестве авторов были указаны Максим Политов и компьютер, на что формальная экспертиза отреагировала соответствующим запросом, поскольку автором может быть только физическое лицо, и в результате заявка была признана отозванной.

В декабре 2019 г. в Сочи на форуме «Глобальное технологическое лидерство» начался официальный старт продаж Альфа-версии программного обеспечения «AWTOR», и теперь изобретать будет машина.

Эффективность поиска технических решений одного человека вместе с программой «AWTOR» выше эффективности двух человек. Проект «AWTOR» дает возможность по определенным алгоритмам совершить генерацию всех приемлемых для поставленной задачи сочетаний, чего человек в принципе не может сделать по объективным причинам.

Известно, что компьютер может выиграть у человека в шахматы. Сейчас машины стали выигрывать у человека в игру «ГО», что казалось еще недавно невозможным. Математики сделали вывод, что человек не может выиграть у машины в «ГО» просто по той причине, что компьютерная программа постоянно обучается, а человек принимает решения иным способом. Он просто не в состоянии видеть все.

Это математика: после того, как ставишь нейросетям определенную задачу, они начинают ее решать, и им безразличен объем работы. Совокупность подобных задач, если упростить, и является сутью этого проекта.

Потенциальная сфера применения «Машины изобретений AWTOR» настолько широка, что при успешной реализации проекта можно говорить о революции в сфере изобретательства. В этом случае машина станет помощником любого человека, пытающегося найти решение любой технической или организационной задачи.

Любые отрасли, любые функции, системы автоматизированного проектирования, составление энциклопедий технических концепций, обучение и даже игры — все это сферы, в которых решения, предлагаемые платформой, могут быть полезны и интересны.

«Машина изобретений «AWTOR» — разработка пермских ученых и специалистов, позволяющая запускать процесс генерации технических решений по запросу пользователя. По сути, эта нейросетевая платформа позволяет в разы (до 30 раз) сократить время в сравнении с тем, которое затрачивает технологическая компания на процесс изобретения.

Одной из возникших проблем является признание авторства на результат творчества искусственного интеллекта. Искусственный интеллект представляет собой способность компьютеризованных машин выполнять функции, которые присущи только человеку (создавать произведения, говорить и т. п.).

Когда компьютер — робот создает музыкальные произведения, произведения живописи, стихи, остается вопрос, кому в этом случае принадлежит авторское право на такое «произведение»: создателю ро-

бота, который запрограммировал его, или же собственнику этого робота, который его приобрел, или же самому роботу?

Использование современных систем искусственного интеллекта не только упрощает поиск решения, но и значительно ускоряет поиск сложнейших комплексных задач в различных областях человеческой деятельности. При этом правовые аспекты, связанные с обеспечением правовой охраны и принадлежностью прав на результаты, создаваемые системами искусственного интеллекта, на данный момент не решены.

Существует потребность переосмыслить базовые представления, лежащие в основе концепции охраны объектов интеллектуальных прав, в частности, понятия «творческая деятельность», которое является краеугольным камнем в предоставлении правовой охраны результатам интеллектуальной деятельности, создателями которых могут быть (и являются) не только люди.

Впрочем, чаще всего — вопрос не о правах, хотя на реплику: зачем нейронным сетям права(?) хочется ответить: за тем же, зачем и определение дроби, для нашего с вами понимания мира. Речь об ответственности: кто и/или что будет нести ответственность, если в результате, например, пострадает человек? Мировая практика и по объекту творческой деятельности, и по последствиям такова:

- автор алгоритма;
- программист, создавший программу, реализующую алгоритм;
- собственник аппаратного средства, управляемого программой;
- собственник компании, в которой работают автор алгоритма и/или программист;
- нейронные сети.

Вопросы остаются открытыми, но будущее ближе, чем может показаться.