

НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ «ОДЕСЬКА ЮРИДИЧНА АКАДЕМІЯ»  
МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ «ОДЕСЬКА ЮРИДИЧНА АКАДЕМІЯ»  
МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

Кваліфікаційна наукова праця  
на правах рукопису

**ГРИЦЕНЮК ВЛАДИСЛАВ ОЛЕКСАНДРОВИЧ**

УДК 347.78:004.738.5

**ДИСЕРТАЦІЯ**

**ПРАВОВА ОХОРОНА МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТВОРІВ**

Спеціальність 081 – Право

Галузь знань 08 – Право

Подається на здобуття ступеня доктора філософії

Дисертація містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів та текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело \_\_\_\_\_ В.О.Гриценюк

Науковий керівник –

**Еннан Руслан Євгенович,**

кандидат юридичних наук, доцент

Одеса – 2026

## АНОТАЦІЯ

*Гриценюк В.О.* Правова охорона мультимедійних творів. – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Дисертація на здобуття ступеня доктора філософії за спеціальністю 081 – Право (галузь знань 08 – Право). – Національний університет «Одеська юридична академія», Одеса, 2026.

Дисертація є першим комплексним монографічним дослідженням природи, змісту, сутності та закономірностей розвитку мультимедійного твору як складного об'єкта авторського права, його загальнотеоретичного, нормативно-правового та правозастосовчого розуміння як передумови забезпечення ефективного правового регулювання використання мультимедійних продуктів та їхнього цивільно-правового захисту.

Вивчено генезу становлення категорії «мультимедійний твір» у міжнародних актах та національному законодавстві. Досліджено трансформацію підходів до охорони таких об'єктів від сприйняття їх як простих програмних засобів до визнання самостійними складними творами, що стало практично можливим із прийняттям Закону України «Про авторське право і суміжні права» 2022 року, де мультимедійний твір отримав статус окремого об'єкта правової охорони.

На основі ґносеологічного, системного та діалектичного методів проаналізовано сутнісні характеристики мультимедійного твору через призму співвідношень «код та контент», «статична форма та динамічний сюжет». Зроблено висновок, що під мультимедійним твором варто розуміти структурно-організаційний, внутрішньо і зовнішньо динамічний елемент або систему елементів твору, здатних містити у собі і відображати частково або повністю зміст інтерактивної композиції, тобто програмно-алгоритмічне посилення автора; мати чітку, стабільну і незмінну відносно зовнішніх явищ цифрову форму, проте надзвичайно мінливий зміст, та призначених для встановлення асоціативного зв'язку між чуттєво-конкретним сприйняттям користувачем цифрового продукту, послуги або віртуального об'єкта

асоціації із сформованим у пам'яті користувача уявленням про пройдений/побачений інтерактивний твір. Виокремлено «алгоритмічний», «презентаційний» та «експлуатаційний» рівні формування змісту мультимедійного твору. Наголошено, що саме у дуальності природи мультимедійного твору, наявності у ній внутрішніх протиріч, таких як її структурна та змістовно-відображальна сутність, бачення її змісту розробником та користувачами, суперечність між її тяжінням до самостійного розвитку та збереженням значення як невід'ємного елемента цифрового середовища, – і полягає внутрішній розвиток досліджуваної категорії.

У результаті аналізу законодавства у сфері права інтелектуальної власності, наукових підходів, практики судових установ сформовано критерії охороноздатності мультимедійного твору: а) оригінальність у трьох аспектах; б) іманентна інтерактивність; в) наявність віртуального середовища; г) цифрова форма вираження.

Досліджено три доктринальні підходи щодо співвідношення ознак «оригінальності» та «технічного характеру» та зроблено висновок, що найбільш змістовним є розширювальне розуміння критерію «оригінальності», котрому властиві три аспекти: а) змістова оригінальність – у мультимедійному творі повинні відображатись результати інтелектуальної творчої діяльності автора щодо сюжету та взаємодії; б) формальна оригінальність, як абсолютна унікальність цифрового втілення твору, існуюча в силу неповторності природного інтелекту людини; в) функціональна завершеність, тобто здатність твору відображати задум автора щодо ідейного наповнення інтерактивної моделі, її частин.

Виділено три підкритерії оригінальності мультимедійного твору. Перший – вимога до сутності і процесу створення складових частин твору. Внутрішня оригінальність (вимога наявності творчого характеру) акцентує увагу на внутрішньому, а не зовнішньому вираженні твору; на суб'єктивному, а не об'єктивному; на якості процесу мислення розробника, а

не на якості його технічних інструментів. Саме тому критерій «інтелектуальної, творчої діяльності» вимагає від автора під час створення композиції проявити мисленнєві творчі здібності в тому чи іншому обсязі, залежно від різновиду мультимедіа, однак, є байдужим до результатів такого процесу.

Внутрішній аспект оригінальності тісно пов'язаний із властивістю складної структури відображати зміст цілого, тобто мисленнєво-духовне посилення, ідею, основну думку, творчу самотність, котру автор бажає передати користувачу за допомогою цифрового продукту.

Другий – зовнішня оригінальність, тобто доведенню підлягає саме унікальність, неповторність результатів інтелектуальної творчої діяльності автора. При цьому оригінальними, з формальної точки зору, слід визнавати тільки ті мультимедійні твори, котрі відображають у собі абсолютно нові, індивідуальні, самостійні інтелектуальні творчі рішення автора, котрі не є результатом машинної (нетворчої) переробки або копіювання інших творів та є унікальними в силу неповторності природного інтелекту людини, а не в силу унікальності скопійованих та перероблених, наприклад ІІІ, інших творів/їхніх частин.

Третій – функціональна завершеність мультимедійного твору, котра полягає у здатності системи відображати не хаотичний набір творчих ідей, сценаріїв та образів автора, а містити у собі системний взаємозв'язок між такими ідейними посиленнями автора, а також мати певні обриси, інтерфейс, форму, котра дозволяє відрізнити їх від інших цифрових об'єктів.

Виокремлено три основні ступені «інтегрованості» компонентів у мультимедійному творі, які впливають на можливість та способи його використання:

- несамостійність елемента – занадто тісний зв'язок між кодом і контентом, що унеможлиблює виокремлення та самостійне використання частини твору без завдання шкоди цілісності твору або втрати функціонального навантаження;

- самостійність використання компонентів – ступінь зв'язку між елементами, який передбачає можливість виокремлення частини мультимедіа зі збереженням її сутнісного наповнення та без втрати цілісності всього об'єкта;

- системна автономність – ступінь зв'язку, при якому твір має самостійне значення та сутнісне наповнення як частина ширшої цифрової екосистеми (наприклад, у віртуальних світах, метавсесвітах тощо).

Обґрунтовано, що правовий режим «*sui generis*» має поширюватись на неоригінальні об'єкти, згенеровані комп'ютерною програмою, у разі їхнього використання у складі мультимедійного твору або окремо від нього. З метою регулювання суспільних відносин, які виникають у зв'язку з генеруванням контенту комп'ютерною програмою, запропоновано доповнити частину 1 статті 33 Закону України «Про авторське право і суміжні права» положеннями щодо захисту складних динамічних об'єктів, згенерованих без безпосередньої участі людини, але за її ініціативою.

Зроблено висновок, що охороноздатність веб-сайту як виду мультимедіа полягає не у наявності самостійного від контенту програмного коду, а у здатності цілісно відображати послання, котре автор бажає висловити шляхом архітектури сайту; ті унікальні суспільно значущі, засновані на індивідуальному сприйнятті автором світу ідеї, теми, логіку навігації та інші ознаки, котрі перетворюють звичайний набір даних на складний мультимедійний твір.

У результаті дослідження категорії «інтерактивність» твору запропоновано критерії розмежування аудіовізуальних творів та мультимедійних творів. Аудіовізуальний твір навіть за наявності складного сюжету є лінійним доробком автора і для його сприйняття не потрібна активна участь реципієнта. Зі свого боку, зміст мультимедійного твору, навіть найбільш комплексного, не може бути досягнутий без активної взаємодії користувача з об'єктом, що змінює перебіг відтворення.

Використання мультимедійного твору передбачає вчинення щодо нього

дій, визначених законом або договором, на стадії експлуатації з комерційною або без комерційної мети продюсером чи третіми особами, які набули такі права. Виокремлено категорію «цифрової репутації» (digital goodwill) як об'єкта, що виникає в процесі використання твору.

Умови та способи використання мультимедійного твору залежать зокрема від таких умов: суб'єкт використання (організатор, автори компонентів, треті особи); строк дії майнових прав на складний об'єкт; мета використання (ліцензування, дистрибуція, хмарний доступ).

Запропоновано під механізмом здійснення авторських прав під час використання мультимедійного твору розуміти систему взаємопов'язаних способів і засобів, що забезпечують реалізацію волі та інтересів організатора (його правонаступників) шляхом вчинення дій щодо визначення статусу твору, його ролі у цифровому обігу, форм його втілення у віртуальному просторі та визначення на підставі цього обсягу правомірних дій з боку користувачів.

З метою забезпечення прав та інтересів розробників та користувачів як учасників договірних відносин у сфері використання мультимедіа, запропоновано доповнити норми законодавства вимогами щодо обов'язкового зазначення у договорах про розпоряджання правами обсягу дозволеної інтерактивної взаємодії та детального опису архітектури об'єкта.

Визначено, що вибір способу судового захисту авторських прав та законних інтересів, порушених у зв'язку з неправомірним використанням мультимедійного твору, має відбуватись з урахуванням таких особливостей: а) потенційна складність доведення оригінальності окремих компонентів порівняно з цілісним об'єктом (адже такі критерії, як інтерактивність та віртуальність, повинні доводитись у кожному окремому випадку через технічну експертизу); б) твір може захищатись як складний об'єкт авторських прав або через концепцію «look and feel» (зовнішній вигляд та враження); в) твір є результатом творчого синтезу, а тому спір може виникнути у зв'язку із порушенням балансу прав авторів контенту та

програмістів; г) мультимедійний твір має різnorідні зв'язки із програмним кодом та інтерфейсом, а тому зміна правового статусу одного елемента впливає на весь продукт; д) роль організатора (продюсера) у консолідації прав є визначальною для цивільного обороту; е) чинне законодавство потребує чітких дефініцій видів мультимедіа; є) ключову роль у спорах відіграють технологічні засоби захисту (DRM).

Встановлено, що судові спори, пов'язані із використанням мультимедійних творів, переважно виникають з таких підстав: 1) сторони не узгодили обсяг прав на програмну оболонку та графічний контент окремо; 2) сторони не окреслили межі допустимої модифікації твору користувачами; 3) сторони не вказали територію використання у глобальній мережі; 4) сторони не узгодили умови використання об'єктів, створених за допомогою ШІ у складі твору, що має важливе практичне значення у спорах щодо неправомірного використання мультимедіа у зміненому контексті.

У результаті вивчення основних способів судового захисту авторських прав на мультимедійний твір зроблено висновок, що алгоритм дій суду передбачає: 1) попереднє встановлення юридичних фактів щодо статусу твору (визначення його мультимедійної природи та критеріїв охорони); 2) дослідження доказів консолідації майнових прав у організатора створення; 3) встановлення факту порушення через несанкціоноване копіювання коду або відтворення цілісного враження від об'єкта; 4) оцінка ефективності обраного способу захисту (включаючи блокування доступу та стягнення компенсації).

**Ключові слова:** інтелектуальна власність, авторське право, цифрове середовище, Інтернет, мультимедійний твір, інтерактивність, цифровий контент, штучний інтелект, веб-сайт, відеоігри, комп'ютерна програма, право особливого роду (*sui generis*), договір, захист прав, законодавство ЄС.

## SUMMARY

*Hrytseniuk V.O.* Legal protection of multimedia works. – Qualification scientific work on the rights of a manuscript.

Dissertation for the degree of Doctor of Philosophy in the speciality 081 – Law (field of knowledge 08 – Law). – National University ‘Odesa Law Academy’, Odesa, 2026.

The dissertation is the first comprehensive monographic study of the nature, content, essence and patterns of development of a multimedia work as a complex object of copyright, its general theoretical, regulatory and law-enforcement understanding as a prerequisite for ensuring effective legal regulation of the use of multimedia products and their civil law protection.

The genesis of the formation of the category «multimedia work» in international acts and national legislation is studied. The transformation of approaches to the protection of such objects from their perception as simple software tools to their recognition as independent complex works was studied, which became practically possible with the adoption of the Law of Ukraine "On Copyright and Related Rights" in 2022, where a multimedia work received the status of a separate object of legal protection.

Based on epistemological, systemic and dialectical methods, the essential characteristics of a multimedia work were analyzed through the prism of the relationships «code and content», «static form and dynamic plot». It was concluded that a multimedia work should be understood as a structural-organizational, internally and externally dynamic element or system of elements of a work that is capable of containing and reflecting partially or fully the content of an interactive composition, that is, the author’s programmatic and algorithmic reference; have a clear, stable and unchanging digital form in relation to external phenomena, but extremely variable content, and are intended to establish an associative connection between the sensory-concrete perception of a digital product, service or virtual object of association by the user with the idea formed in the user’s memory about



the interactive work passed/seen. The «algorithmic», «presentational» and «operational» levels of formation of the content of a multimedia work are distinguished. It is emphasized that it is precisely in the duality of the nature of a multimedia work, the presence of internal contradictions in it, such as its structural and content-reflective essence, the vision of its content by the developer and users, the contradiction between its tendency to independent development and the preservation of meaning as an integral element of the digital environment, that the internal development of the category under study lies.

As a result of the analysis of legislation in the field of intellectual property law, scientific approaches, and the practice of judicial institutions, the criteria for the protectability of a multimedia work were formed: a) originality in three aspects; b) immanent interactivity; c) the presence of a virtual environment; d) digital form of expression.

Three doctrinal approaches to the correlation of the features of «originality» and «technical character» were studied and it was concluded that the most meaningful is the expansive understanding of the criterion of «originality», which is characterized by three aspects: a) substantive originality - the results of the author's intellectual creative activity regarding the plot and interaction must be reflected in the multimedia work; b) formal originality, as the absolute uniqueness of the digital embodiment of the work, existing due to the uniqueness of natural human intelligence; c) functional completeness, that is, the ability of the work to reflect the author's intention regarding the ideological content of the interactive model and its parts.

Three subcriteria for the originality of a multimedia work are identified. The first is the requirement for the essence and process of creating the components of the work. Internal originality (the requirement for the presence of a creative character) focuses on the internal, not the external expression of the work; on the subjective, not the objective; on the quality of the developer's thinking process, not on the quality of his technical tools. That is why the criterion of "intellectual, creative activity" requires the author to demonstrate creative thinking abilities to a

certain extent when creating a composition, depending on the type of multimedia, however, it is indifferent to the results of such a process. The internal aspect of originality is closely related to the property of a complex structure to reflect the content of the whole, that is, the intellectual and spiritual reference, idea, main idea, creative originality, which the author wants to convey to the user through a digital product.

The second is external originality, that is, the uniqueness, non-repeatability of the results of the author's intellectual creative activity is subject to proof. At the same time, from a formal point of view, only those multimedia works that reflect completely new, individual, independent intellectual creative solutions of the author should be recognized as original, which are not the result of machine (non-creative) processing or copying of other works and are unique due to the uniqueness of natural human intelligence, and not due to the uniqueness of compiled and processed, for example, AI, other works/their parts.

The third is the functional completeness of a multimedia work, which consists in the ability of the system to reflect not a chaotic set of creative ideas, scenarios and images of the author, but to contain a systemic relationship between such ideological references of the author, as well as to have certain outlines, interface, form, which allows them to be distinguished from other digital objects.

Three main degrees of "integration" of components in a multimedia work are distinguished, which affect the possibility and methods of its use:

- element dependence – too close a connection between the code and the content, which makes it impossible to isolate and independently use a part of the work without harming the integrity of the work or losing its functional load;

- independence of the use of components – the degree of connection between elements, which provides for the possibility of isolating a part of the multimedia while preserving its essential content and without losing the integrity of the entire object;

- system autonomy – the degree of connection at which the work has an independent meaning and essential content as part of a wider digital ecosystem (for

example, in virtual worlds, metauniverses, etc.).

It is substantiated that the «sui generis» legal regime should extend to non-original objects generated by a computer program, in the event of their use as part of a multimedia work or separately from it. In order to regulate social relations that arise in connection with the generation of content by a computer program, it is proposed to supplement Part 1 of Article 33 of the Law of Ukraine «On Copyright and Related Rights» with provisions on the protection of complex dynamic objects generated without direct human participation, but on their initiative.

It is concluded that the protectability of a website as a type of multimedia does not lie in the presence of a program code independent of the content, but in the ability to holistically reflect the message that the author wishes to express through the architecture of the site; those unique socially significant ideas, themes, navigation logic and other features based on the author's individual perception of the world that transform an ordinary data set into a complex multimedia work.

As a result of the study of the category of «interactivity» of a work, criteria for distinguishing audiovisual works and multimedia works were proposed. An audiovisual work, even with a complex plot, is a linear work of the author and does not require the active participation of the recipient for its perception.

On the other hand, the content of a multimedia work, even the most complex, cannot be comprehended without the active interaction of the user with the object that changes the course of reproduction.

The use of a multimedia work involves the performance of actions specified by law or contract in relation to it, at the stage of exploitation with a commercial or non-commercial purpose by the producer or third parties who have acquired such rights.

The category of «digital goodwill» is distinguished as an object that arises in the process of using the work. The conditions and methods of using a multimedia work depend, in particular, on the following conditions: the subject of use (organizer, authors of components, third parties); the term of property rights to a complex object; the purpose of use (licensing, distribution, cloud access).

It is proposed that the mechanism for exercising copyright during the use of a multimedia work be understood as a system of interconnected methods and means that ensure the realization of the will and interests of the organizer (his successors) by performing actions to determine the status of the work, its role in digital circulation, the forms of its embodiment in virtual space and the determination of lawful actions on the part of users based on this scope.

In order to ensure the rights and interests of developers and users as participants in contractual relations in the field of multimedia use, it is proposed to supplement the legislative norms with requirements for the mandatory indication in agreements on the disposal of rights of the scope of permitted interactive interaction and a detailed description of the architecture of the object.

It has been determined that the choice of a method of judicial protection of copyright and legitimate interests violated in connection with the unlawful use of a multimedia work should be made taking into account the following features: a) the potential complexity of proving the originality of individual components compared to a holistic object (after all, criteria such as interactivity and virtuality must be proven in each individual case through technical expertise); b) the work can be protected as a complex object of copyright or through the concept of «look and feel» (appearance and impression); c) the work is the result of creative synthesis, and therefore a dispute may arise due to a violation of the balance of rights of content authors and programmers; d) a multimedia work has heterogeneous connections with the program code and interface, and therefore a change in the legal status of one element affects the entire product; e) the role of the organizer (producer) in the consolidation of rights is decisive for civil turnover; f) current legislation requires clear definitions of multimedia types; g) technological protection measures (DRM) play a key role in disputes.

It has been established that legal disputes related to the use of multimedia works mainly arise for the following reasons: 1) the parties did not agree on the scope of rights to the software shell and graphic content separately; 2) the parties did not outline the limits of permissible modification of the work by users; 3) the

parties did not indicate the territory of use in the global network; 4) the parties did not agree on the terms of use of objects created using AI as part of the work, which is of important practical importance in disputes regarding the unlawful use of multimedia in a modified context.

As a result of studying the main methods of judicial protection of copyright in a multimedia work, it was concluded that the algorithm of court actions involves: 1) preliminary establishment of legal facts regarding the status of the work (determination of its multimedia nature and protection criteria); 2) investigation of evidence of consolidation of property rights with the organizer of creation; 3) establishment of the fact of infringement due to unauthorized copying of code or reproduction of a holistic impression of the object; 4) assessment of the effectiveness of the chosen method of protection (including blocking access and collecting compensation).

**Keywords:** intellectual property, copyright, digital space, Internet, multimedia work, interactivity, digital content, artificial intelligence, website, video games, computer program, sui generis, contract, protection of rights, EU legislation.

## СПИСОК ПУБЛІКАЦІЙ ЗДОБУВАЧА ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ

*Наукові праці, в яких опубліковані основні наукові результати дисертації:*

1. Гриценюк В.О. Суб'єкти права на мультимедійні твори. *Часопис цивілістики*. 2025. Вип. № 59. С. 77-84. URL: <https://clj.nuoua.od.ua/archive/59/13.pdf>
2. Гриценюк В.О. Мультимедійні твори: поняття, ознаки, види. *Юридичний вісник*. 2025. № 6. С. 236-244. URL: [https://yurvisnyk.in.ua/v6\\_2025/32.pdf](https://yurvisnyk.in.ua/v6_2025/32.pdf)
3. Гриценюк В.О. Правова охорона мультимедійних творів: загальні засади. *Науковий вісник Ужгородського Національного Університету*. 2025. Вип. 92. частина 1. С. 354-360. URL: <https://visnyk-juris-uzhnu.com/wp-content/uploads/2026/01/51.pdf>

*Наукові праці, які засвідчують апробацію матеріалів дисертації  
та додатково відображають її наукові результати:*

4. Гриценюк В.О. Правова охорона мультимедійних творів. *Європейські орієнтири розвитку України в умовах війни та глобальних викликів XXI століття: синергія наукових, освітніх та технологічних рішень* : у 2 т. : матеріали Міжнар. наук.-практ. конф. (м. Одеса, 19 травня 2023 р.) / за загальною редакцією С. В. Ківалова. Одеса : Видавництво «Юридика», 2023. Т. 2. С. 612-616. URL : <https://dspace.onua.edu.ua/server/api/core/bitstreams/b8c402be-1572-4fb0-96de-a7f6e23a1327/content>
5. Гриценюк В. О. Захист прав на мультимедійні твори. *Європейські орієнтири розвитку України: нові виміри у воєнний час* : матеріали Міжнар. наук.-практ. конф. (м. Одеса, 16 трав. 2025 р.) : у 2 т. / за заг. ред. С. В. Ківалова. Одеса : Фенікс, 2025. Т. 2. С. 235-237.

6. Гриценюк В.О. Поняття, ознаки, види мультимедійних творів. *Актуальні проблеми інтелектуального, інформаційного, ІТ та Інтернет права*: матеріали Дев'ятої всеукраїнської науково–практичної конференції (м. Львів, 16 травня 2025 р.). Львів: Юрид. ф–т Львів. нац. ун–ту ім. І. Франка, 2025. С. 72-75. URL : [https://law.lnu.edu.ua/wp-content/uploads/2025/06/Zbirnyk\\_9\\_Lviv-IPconference-1.pdf](https://law.lnu.edu.ua/wp-content/uploads/2025/06/Zbirnyk_9_Lviv-IPconference-1.pdf)

7. Гриценюк В.О. Правовий режим мультимедійних творів. *Актуальні проблеми права інтелектуальної власності в сучасних умовах*: матеріали Всеукраїнського круглого столу (м. Харків, 30 травня 2025 р.). Харків, 2025. С. 50-54.

8. Гриценюк В.О. Суб'єкти права на мультимедійні твори. *Шерешевські цивілістичні читання: захист прав приватної особи в умовах війни*: матеріали Всеукраїнської наукової конференції (м. Одеса, 3 грудня 2025 р.) / за заг. ред. Є. Харитонова; НУ ОЮА. Одеса: Фенікс, 2025. С. 69-74. URL : <https://dspace.onua.edu.ua/server/api/core/bitstreams/94af2446-32ce-446b-bc6f-a168e4f6f89b/content>

## ЗМІСТ

|                                                                                 |     |
|---------------------------------------------------------------------------------|-----|
| ВСТУП.....                                                                      | 3   |
| РОЗДІЛ 1. ЗАГАЛЬНІ ЗАСАДИ ПРАВОВОЇ ОХОРОНИ<br>МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТВОРІВ.....        | 12  |
| 1.1. Авторське право у цифровому середовищі (Цифрове авторське<br>право).....   | 12  |
| 1.2. Поняття та ознаки мультимедійних творів.....                               | 29  |
| 1.3. Правова природа та сутність мультимедійних творів.....                     | 40  |
| 1.4. Місце мультимедійних творів у системі об'єктів авторського<br>права.....   | 51  |
| Висновки до Розділу 1.....                                                      | 61  |
| РОЗДІЛ 2. ЗДІЙСНЕННЯ ТА ЗМІСТ ПРАВ НА МУЛЬТИМЕДІЙНІ<br>ТВОРИ.....               | 64  |
| 2.1. Суб'єкти прав на мультимедійні твори.....                                  | 64  |
| 2.2. Авторські права на мультимедійні твори.....                                | 79  |
| 2.3. Розпорядження майновими авторськими правами на мультимедійні<br>твори..... | 96  |
| Висновки до Розділу 2.....                                                      | 118 |
| РОЗДІЛ 3. ЗАХИСТ ПРАВ НА МУЛЬТИМЕДІЙНІ ТВОРИ.....                               | 123 |
| Висновки до Розділу 3.....                                                      | 145 |
| ВИСНОВКИ.....                                                                   | 149 |
| СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....                                                 | 156 |
| ДОДАТКИ.....                                                                    | 174 |



## ВСТУП

**Обґрунтування вибору теми дослідження.** Актуальність теми зумовлена глибокою трансформацією суспільних відносин у сфері інтелектуальної власності під впливом стрімкого розвитку креативних індустрій та цифрових технологій. Мультимедійні твори, які сьогодні є фундаментом ігрової індустрії, освітніх платформ та віртуальних екосистем, за своєю правовою природою є складними, багатокомпонентними об'єктами, що не вписуються у традиційні «лінійні» правові конструкції.

Сучасний розвиток інформаційних технологій призвів до появи нових результатів інтелектуальної, творчої діяльності – мультимедійних творів, які є невід'ємною складовою сучасної цифрової культури. Всеохоплююча цифровізація (діджиталізація) у різних сферах життєдіяльності суспільства, призвела до появи та розвитку таких об'єктів як веб-сайти, блоги, соціальні мережі, Інтернет-магазини, комп'ютерні ігри, віртуальні музеї, електронні (цифрові) бібліотеки тощо. Новітні об'єкти мультимедіа призвели до появи сучасних форм художньої творчості та нових засобів комунікації. З розвитком інформаційних технологій з'явилися нові складні комплексні об'єкти в художній та технічній сферах.

Незважаючи на ухвалення нового Закону України «Про авторське право і суміжні права» (2022 р.), який імплементував низку положень *acquis* ЄС, питання щодо комплексного правового режиму сфери мультимедіа залишається дискусійним. Відсутність єдиного доктринального підходу щодо визначення ознак таких творів, ієрархії суб'єктів прав та механізмів їхнього цивільно-правового захисту в умовах інтерактивності створює суттєві перешкоди для сталого розвитку цифрового ринку. Необхідність вироблення концептуальних засад правової охорони мультимедійних творів як самостійної категорії складних об'єктів авторських прав і визначає актуальність та вибір теми дисертаційного дослідження.

Окремі питання визначення сутності та ознак авторського права, а

також здійснення і захисту авторських прав, питання правової охорони об'єктів авторського права в мережі Інтернет досліджували у своїх наукових роботах такі вчені, як: Андрущук Г.О., Бошицький Ю.Л., Галупова Л.І., Глотов С.О., Гура М.В., Довгий С.О., Дроб'язко В.С., Еннан Р.Є., Зеров К.О., Капіца Ю.М., Кодинець О.А., Кметик-Поддубінська Х.І., Кулініч О.О., Майданик Л.Р., Мацкевич О.В., Орлюк О.П., Пастухов О.М., Семенюк Е.П., Тарасенко Л.Л., Токарева В.О., Улітіна О.В., Ульянова Г.О., Харитоновна О.І., Шишка Р.Б., Штефан А.С., Штефан О.О., Якубівський І.Є., та ін. Окремі аспекти правового регулювання мультимедіа в контексті зарубіжного досвіду аналізувалися у працях таких іноземних дослідників, як І. Стаматуді (I. Stamatoudi), Д. Липчик (D. Lipszyc), А. Кереве (A. Kerever), А. Мілле (A. Mille), Ф. Годре (F. Godre) та ін. Водночас системне комплексне дослідження мультимедійного твору як складного об'єкта авторського права крізь призму оновленого законодавства в сфері інтелектуальної власності проводиться вперше.

**Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами, грантами.** Дисертаційне дослідження виконано в межах плану науково-дослідної роботи кафедри права інтелектуальної власності і патентної юстиції «Людиноцентристський підхід у забезпеченні прав інтелектуальної власності у цифрову добу» на 2021-2025 роки як складової плану науково-дослідної роботи Національного університету «Одеська юридична академія» «Правове та соціальне життя України у людиноцентристському вимірі в цифрову еру» (державний реєстраційний номер 0122U000266).

Тему дисертаційного дослідження затверджено вченою радою Національного університету «Одеська юридична академія» (протокол № 1 від 7 вересня 2022 р.).

**Мета і завдання дослідження.** Метою дослідження є формування цілісної концепції правової охорони мультимедійних творів як складних об'єктів авторського права та розробка на цій основі теоретичних положень і

практичних рекомендацій щодо вдосконалення чинного законодавства в сфері права інтелектуальної власності.

Для досягнення цієї мети було поставлено такі **завдання**:

- визначити правову природу мультимедійного твору та його місце в системі об'єктів авторських прав;
- виокремити та систематизувати ознаки мультимедіа як складного творчого продукту;
- дослідити специфіку суб'єктного складу та розподілу майнових авторських прав між співавторами та особами, які брали участь у створенні твору;
- проаналізувати вплив інтерактивності та віртуальності на зміст авторських прав;
- розробити пропозиції щодо вдосконалення договірних механізмів розпоряджання майновими авторськими правами та способів судового захисту прав на мультимедійні твори.

**Об'єктом дослідження** є суспільні відносини, що виникають у зв'язку зі створенням, використанням, охороною мультимедійних творів та захистом авторських прав на ці твори.

**Предметом дослідження** є правовий режим мультимедійних творів як складних об'єктів авторського права.

**Методи дослідження.** Методологічну основу дисертаційного дослідження становить система загальнонаукових та спеціальних юридичних методів пізнання, вибір яких зумовлений метою, завданнями, об'єктом та предметом роботи. Застосування цих методів у їхньому взаємозв'язку дозволило забезпечити репрезентативність та об'єктивність отриманих наукових результатів.

У процесі виконання дослідження було використано такі методи:

*Діалектичний метод* пізнання став загальнометодологічним фундаментом роботи. Його застосування у підрозділі 1.1 дозволило простежити генезис та трансформацію інституту авторського права в умовах

переходу від аналогового до цифрового середовища, виявити суперечності між традиційними правовими нормами та новітніми способами використання творів у мережі Інтернет.

*Системно-структурний метод* було використано як основний інструмент аналізу внутрішньої архітектури мультимедійного твору. У підрозділі 1.3 цей метод дозволив обґрунтувати концепцію мультимедіа як складного об'єкта, що складається з системно поєднаних різномірних елементів (коду та контенту). У підрозділі 2.1 за допомогою цього методу було вибудовано ієрархічну модель суб'єктного складу правоволодільців, де права авторів окремих компонентів та організатора створення твору утворюють єдину цілісну структуру.

*Формально-юридичний (догматичний) метод* застосовувався протягом усього дослідження для інтерпретації норм чинного законодавства України, зокрема Закону України «Про авторське право і суміжні права» (2022 р.). У підрозділах 1.2 та 2.2 цей метод став основою для формулювання авторських дефініцій «мультимедійний твір», «інтерактивність», а також для уточнення змісту особистих немайнових та майнових авторських прав у контексті цифрової фіксації творів.

*Порівняльно-правовий метод* відіграв ключову роль при зіставленні вітчизняного досвіду правового регулювання із зарубіжними доктринами та стандартами ЄС. У підрозділі 1.4 цей метод дозволив проаналізувати підходи до класифікації мультимедіа в країнах англо-американської та континентальної правових систем. У підрозділах 3.1 та 3.2 порівняння з *acquis* ЄС сприяло розробці пропозицій щодо гармонізації українських механізмів ліцензування (EULA) та процедур припинення порушень (*notice-and-takedown*) із європейською практикою.

*Метод аналізу та синтезу* використовувався для детального вивчення складових частин складного об'єкта та їхнього подальшого об'єднання у цілісну цивілістичну концепцію. Зокрема, у Розділі 2 – це дозволило розмежувати творчий внесок програмістів, дизайнерів та сценаристів,

синтезувавши їх у категорію «збірного авторства».

*Метод правового моделювання та прогнозування* став основою для формулювання практичних рекомендацій у Розділі 3. Його застосування дозволило змоделювати оптимальну договірну архітектуру розпорядження майновими правами на мультимедійні твори та спрогнозувати ефективність впровадження технологічних засобів захисту (DRM) у поєднанні із новими законодавчими презумпціями.

*Герменевтичний метод* застосовувався для глибокого тлумачення наукових доктрин та положень судової практики з метою виявлення справжнього змісту правових категорій, що використовуються при охороні інтерактивних об'єктів у цифровому просторі.

Сукупність обраних методів забезпечила логічну послідовність дослідження: від загальнотеоретичного осмислення природи мультимедійних творів до розробки конкретних механізмів їхньої правової охорони та захисту.

*Нормативною основою дисертаційного дослідження* є Конституція України, Цивільний кодекс України, Закон України «Про авторське право і суміжні права», міжнародні договори (Бернська конвенція, Договір ВОІВ про авторське право), а також Директиви ЄС у сфері інтелектуальної власності.

*Емпіричну базу дисертаційного дослідження* становить практика Верховного Суду України, рішення судів загальної та господарської юрисдикції у спорах щодо захисту прав на об'єкти інтелектуальної власності в мережі Інтернет, правозастосовна практика Суду ЄС.

**Наукова новизна одержаних результатів дисертаційного дослідження** полягає у тому, що дисертація є одним із перших у вітчизняній науці цивільного права, права інтелектуальної власності комплексних досліджень правової охорони мультимедійних творів як складних об'єктів авторського права. У роботі сформульовано концептуально нові підходи щодо визначення їхнього правового режиму, що засновані на врахуванні дуалізму їхньої природи та іманентної інтерактивності в умовах цифрової

трансформації цивільного обороту.

За результатами проведеного дослідження сформульовано наукові положення, пропозиції та висновки:

*вперше:*

- сформульовано визначення мультимедійного твору як складного об'єкта авторського права, що є результатом багаторівневого творчого синтезу різнорідних компонентів. Доведено, що правова охорона такого об'єкта має ґрунтуватися на визнанні його структурної та змістовно-відображальної єдності, де програмний код та контентне наповнення утворюють нерозривний творчий продукт.

- доведено, що мультимедійний твір – це виражений в електроній цифровій формі складний об'єкт авторського права, що включає в себе певні елементи – охоронювані результати інтелектуальної, творчої діяльності (зокрема комп'ютерні програми, твори образотворчого мистецтва, музичні твори та ін.) та за допомогою комп'ютерних засобів, функціонує в процесі взаємодії з користувачами.

- обґрунтовано дуальність природи мультимедійного твору, яка полягає у внутрішніх протиріччях між його статичною формою (фіксація у коді) та динамічним розвитком сюжетної лінії, що залежить від дій реципієнта. Доведено, що саме ця внутрішня динаміка та здатність до інтерактивної взаємодії визначає специфіку його правового режиму порівняно з лінійними творами.

- виокремлено категорію «цифрової репутації» (digital goodwill) як специфічного нематеріального активу, що формується навколо інтерактивних мультимедійних об'єктів (онлайн-платформ, ігрових екосистем). Обґрунтовано її значення як самостійного елемента економічної цінності мультимедійного твору, що потребує особливих інструментів цивільно-правової охорони при комерціалізації.

- запропоновано складно-структурну модель розподілу прав інтелектуальної власності, яка передбачає дворівневу охорону: перший

рівень – автономні права авторів складових елементів; другий рівень – консолідоване право на мультимедійний твір як єдине ціле, що належить особі, яка здійснила фінальний творчий синтез та організувала створення об'єкта.

*удосконалено:*

- критерії охороноздатності мультимедійних творів крізь призму розширювального розуміння критерію оригінальності. Визначено три ключові аспекти оригінальності мультимедіа: змістовна (відображення інтелектуального задуму в сюжеті), формальна (унікальність цифрового втілення) та функціональна (творча завершеність інтерактивної моделі).

- механізм ідентифікації суб'єктного складу правоволоділців мультимедійного твору. Доведено, що статус співавтора має залежати від ступеня інтеграції творчого внеску особи у загальну структуру твору та його здатності забезпечити самостійне функціонування об'єкта в умовах інтерактивності.

- підходи до обчислення строків охорони майнових прав на мультимедійні твори як складних об'єктів авторського права. Аргументовано доцільність застосування темпорального критерію, що базується на даті смерті останнього зі співавторів, чий внесок забезпечив творчий синтез об'єкта, що сприяє збереженню єдності правового режиму твору.

- класифікацію мультимедійних творів за критерієм законодавчої визначеності. Запропоновано поділ на «поіменовані» (наприклад, відеоігри) та «непоіменовані» (інтерактивні веб-сайти, VR-проекти) об'єкти, що дозволяє диференціювати застосування презумпцій при укладенні договорів про розпорядження майновими правами.

*Набули подальшого розвитку:*

- положення щодо розмежування правових режимів мультимедійних творів, баз даних та складених творів. Обґрунтовано, що мультимедіа, на відміну від баз даних, вимагає не просто технічного впорядкування

матеріалів, а створення якісно нового творчого результату через алгоритмічну взаємодію елементів.

- положення про правовий режим веб-сайту як об'єкта авторського права. Поглиблено диференціацію між сайтом як програмним інструментом та сайтом як повноцінним мультимедійним твором, що дозволяє точніше визначати межі правомірного використання його частин.

- механізми забезпечення балансу інтересів авторів та інвесторів (продюсерів). Аргументовано, що при порушенні прав на окрему частину мультимедійного твору пріоритетним має бути захист цілісності всього об'єкта, що передбачає переважне застосування способів відшкодування збитків над вимогами про вилучення частини твору чи розірвання всього комплексу угод.

**Практичне значення отриманих результатів** полягає в тому, що їх може бути використано у: науково-дослідній сфері (Акт про впровадження наукових розробок дисертаційного дослідження від 23.03.2026 р.) – як підґрунтя для подальшого дослідження змісту, закономірностей розвитку та використання мультимедійного твору як складного об'єкта авторських прав, інших інститутів права інтелектуальної власності; правотворчому процесі – для удосконалення окремих положень Закону України «Про авторське право та суміжні права», інших актів законодавства, пов'язаних із охороною прав на мультимедійні твори; правозастосовній діяльності – для удосконалення практики із вирішення спорів, пов'язаних із захистом авторських прав і законних інтересів на мультимедійні твори; уніфікації алгоритму дій суду в процесі вирішення вказаних категорій спорів; навчальному процесі – в ході викладання таких навчальних дисциплін, спеціальних курсів: «Право інтелектуальної власності», «Авторське право», «Інтернет-право», «Медіа-право».

**Апробація результатів дослідження.** Окремі ідеї, тези, аргументи і висновки дисертаційного дослідження доповідалися й обговорювалися на засіданнях кафедри права інтелектуальної власності і патентної юстиції



Національного університету «Одеська юридична академія».

Результати дослідження оприлюднено у доповідях на: Всеукраїнському круглому столі: «Актуальні проблеми права інтелектуальної власності в сучасних умовах» (м. Харків, 30 травня 2025 р.); міжнародних науково-практичних конференціях: «Європейські орієнтири розвитку України в умовах війни та глобальних викликів XXI століття: синергія наукових, освітніх та технологічних рішень» (м. Одеса, 19 травня 2023 р.), «Європейські орієнтири розвитку України: нові виміри у воєнний час» (м. Одеса, 16 травня 2025 р.), «Актуальні проблеми інтелектуального, інформаційного, ІТ та Інтернет права» (м. Львів, 16 травня 2025р.) та «Актуальні проблеми права інтелектуальної власності в сучасних умовах» (м.Харків, 30 травня 2025 р.) та «Шерешевські цивілістичні читання: захист прав приватної особи в умовах війни» (м. Одеса, 3 грудня 2025 р.).

**Особистий внесок здобувача.** Дисертаційне дослідження є самостійною науковою працею автора. Основні ідеї та розробки, практичне значення одержаних результатів, висновки й рекомендації автор здобув особисто.

**Публікації.** Основні положення та результати дисертаційної роботи викладено у восьми публікаціях, у тому числі трьох статтях, опублікованих у наукових періодичних фахових виданнях категорії «Б», перелік яких затверджено МОН України, п'яти тезах доповідей на національних і міжнародних наукових та науково-практичних конференціях.

**Структура та обсяг дисертації.** Дисертація складається зі вступу, трьох розділів, що містять сім підрозділів, висновків та списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг дисертації становить 179 сторінок, з них основного тексту – 155 сторінок, список використаних джерел – 18 сторінок (190 найменувань), два додатка розміщено на 6 сторінках.

## **РОЗДІЛ 1**

### **ЗАГАЛЬНІ ЗАСАДИ ПРАВОВОЇ ОХОРОНИ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТВОРІВ**

#### **1.1. Авторське право у цифровому середовищі (Цифрове авторське право)**

Розвиток цифрового середовища об'єктивно зумовив еволюцію так званих «цифрових прав» та необхідність докорінного реформування національного законодавства в сфері інтелектуальної власності. Як відзначає Тарасенко Л.Л., підписання Угоди про асоціацію між Україною та ЄС (2014 р.) визначило магістральні засади реформування вітчизняної сфери інтелектуальної власності. У період 2014-2024 рр. Україна здійснила масштабну інституційну реформу, створивши Національний орган інтелектуальної власності (НОІВ), та суттєво наблизила правове регулювання сфери інтелектуальної власності до європейських стандартів [1, 2].

Кульмінацією цього процесу стало ухвалення нового Закону України «Про авторське право і суміжні права» (2022 р.), який наукова спільнота оцінює вкрай позитивно завдяки імплементації низки Директив ЄС. Закон концептуально адаптував авторське право до викликів цифрової епохи [3]. Наприклад, відбулося чітке розмежування фотографічного твору (як результату творчої праці) та звичайної фотографії, позбавленої оригінальності, що безпосередньо впливає на режим охорони цифрового візуального контенту [2]. Загалом, формування сучасного інституту цифрових прав демонструє перехід від жорстких аналогових конструкцій до гнучких механізмів, здатних охопити транскордонну мережеву взаємодію [5].

Стрімкий розвиток інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ), що спостерігається протягом останніх десятиліть, докорінно трансформувач архітектуру створення, розповсюдження та споживання об'єктів

інтелектуальної власності. Глобальна мережа Інтернет, виступаючи основним середовищем функціонування інформаційного суспільства, зумовила виникнення нових викликів для класичної доктрини авторського права. Зростання економічного значення охорони результатів інтелектуальної, творчої діяльності у цифровому форматі, а також необхідність забезпечення балансу між інтересами правоволодільців та користувачів у транскордонному просторі, стали каталізатором для розробки спеціалізованих правових механізмів.

Центральне місце в системі *acquis* Європейського Союзу (ЄС) щодо регулювання цифрового контенту посідає Директива 2001/29/ЄС Європейського Парламенту та Ради від 22 травня 2001 року про гармонізацію певних аспектів авторського права та суміжних прав в інформаційному суспільстві (відома як Інфосок Директива) [6]. Даний нормативно-правовий акт був розроблений з метою адаптації законодавства до умов цифрового середовища та імплементації положень «Інтернет-договорів» Всесвітньої організації інтелектуальної власності (ВОІВ) 1996 року: Договору ВОІВ про авторське право [7] та Договору ВОІВ про виконання і фонограми [8].

*Концептуальні засади гармонізації майнових прав у цифровому просторі.* Директива 2001/29/ЄС заклала фундамент для уніфікованого розуміння обсягу майнових прав у мережі Інтернет. Ключовим аспектом стало розширене тлумачення трьох основних правомочностей: права на відтворення, права на доведення до загального відома та права на розповсюдження.

Право на відтворення. У цифровому середовищі поняття «відтворення» набуває специфічного технічного забарвлення. Стаття 2 Директиви встановлює виключне право дозволяти або забороняти пряме чи опосередковане, тимчасове чи постійне відтворення будь-яким способом та у будь-якій формі, повністю або частково [6]. Важливість цієї норми полягає в тому, що вона охоплює навіть короткострокове зберігання твору в цифровій пам'яті (наприклад, кешування або завантаження в оперативну пам'ять

(RAM)), що є невід'ємною частиною перегляду контенту в мережі.

Право на доведення до загального відома (Article 3). Ця правомочність є наріжним каменем функціонування цифрового авторського права. Вона надає авторам виключне право дозволяти або забороняти будь-яке повідомлення їхніх творів для загального відома, включаючи надання доступу до творів таким чином, щоб представники громадськості могли мати до них доступ з будь-якого місця і в будь-який час за їхнім власним вибором [6]. Дане формулювання прямо легалізує концепцію «інтерактивного доступу за запитом» (on-demand), що охоплює сервіси стрімінгу, хмарні сховища та онлайн-бібліотеки. Судова практика Суду ЄС підкреслює, що «повідомлення» відбувається тоді, коли твір стає доступним «новій публіці», тобто аудиторії, яку автор не брав до уваги під час первинного дозволу на використання [9].

Право на розповсюдження. Стаття 4 Директиви гармонізує виключне право на будь-яку форму розповсюдження серед громадськості оригіналу твору або його копій шляхом продажу або іншим чином [6]. Ключовим питанням тут є принцип «вичерпання прав» після першого продажу. У цифровому середовищі цей принцип тривалий час був предметом дискусій, однак домінуюча позиція, підтверджена судовою практикою, вказує на те, що цифрове завантаження (downloading) не є продажем фізичного примірника, а отже, права на цифрове розповсюдження не вичерпуються у такий самий спосіб, як для матеріальних носіїв [10].

*Система винятків та обмежень: пошук балансу в мережі.* Для забезпечення свободи інформації та дотримання суспільних інтересів Директива 2001/29/ЄС встановлює вичерпний перелік винятків та обмежень [6]. Особливістю цієї системи є її гібридний характер: лише один виняток є обов'язковим для імплементації всіма державами-членами ЄС, водночас інші мають факультативний характер.

Обов'язковим є виняток щодо актів тимчасового відтворення (temporary acts of reproduction), які мають перехідний або випадковий

характер, є невід’ємною і важливою частиною технологічного процесу та мають на меті лише передачу в мережі між третіми сторонами або правомірне використання твору [6]. Це положення фактично дозволяє технічне функціонування Інтернет-провайдерів та браузерів, не порушуючи авторських прав при транзитному передаванні пакетів даних.

Факультативні винятки включають використання контенту в освітніх цілях, для наукових досліджень, у приватних цілях (*private copying*), для потреб бібліотек, а також для звітування про поточні події [11]. Проте застосування будь-якого винятку підпорядковується «триступеневому тесту» (*three-step test*), запозиченому з Бернської конвенції: винятки застосовуються лише у певних особливих випадках, не повинні перешкоджати нормальній експлуатації твору та не повинні необґрунтовано зашкоджувати законним інтересам правоволодільця [6].

*Технологічні заходи захисту (DRM) та інформація про управління правами.* Розуміючи неможливість контролю за кожним актом використання твору в глобальній мережі суто юридичними засобами, Директива 2001/29/ЄС запровадила правовий захист для технологічних заходів (*Technological Protection Measures – TPM*). Йдеться про системи шифрування, паролі та інші технічні обмеження (*Digital Rights Management – DRM*), що запобігають несанкціонованому доступу або копіюванню [4].

Відповідно до статті 6 Директиви, держави зобов’язані забезпечити належний правовий захист проти обходу будь-яких ефективних технологічних заходів. Це означає, що незаконним є не лише сам акт обходу (злам), але й виготовлення та розповсюдження засобів для такого обходу. Аналогічний захист встановлюється для «інформації про управління правами» (*Rights Management Information*) – метаданих, що ідентифікують твір та умови його використання (стаття 7) [4]. Це дозволяє автоматизувати процес ліцензування контенту в цифрових екосистемах.

*Еволюція та оцінка ефективності: від 2001 року до Єдиного цифрового ринку.* Незважаючи на статус одного з найважливіших актів *acquis* ЄС у сфері

інтелектуальної власності, Директива 2001/29/ЄС протягом років піддавалася критиці за надмірну фрагментарність, спричинену факультативним характером винятків. Це призвело до ситуації, коли правовий режим цифрового твору міг суттєво різнитися залежно від країни ЄС, що перешкоджало транскордонному обміну знаннями [12].

У 2015 році Європейський Парламент прийняв резолюцію щодо впровадження Директиви 2001/29/ЄС, де наголосив на необхідності модернізації авторського права для задоволення потреб цифрової епохи [13]. Основні зауваження стосувалися неможливості Директиви повною мірою вирішити проблеми, пов'язані з розвитком соціальних мереж, хмарних технологій та використанням контенту, згенерованого користувачами (UGC).

У 2018 році Європейська Комісія провела чергову оцінку ефективності Директиви, підтвердивши, що хоча вона залишається релевантною як базовий стандарт, виникла гостра потреба у специфічних нормах для регулювання відносин на «єдиному цифровому ринку» (Digital Single Market) [14]. Це в кінцевому підсумку призвело до прийняття Директиви (EU) 2019/790, яка доповнила та уточнила положення Інфосок Директиви, зокрема у сфері відповідальності онлайн-платформ та використання творів для ілюстрації в навчанні [15].

Глобальна трансформація суспільних відносин під впливом промислової революції призвела до того, що цифрова творчість стала домінуючою формою інтелектуальної діяльності. Сучасне цифрове середовище являє собою складний, багатовимірний та екстериторіальний віртуальний простір, який докорінно змінив класичні парадигми створення, поширення та споживання об'єктів інтелектуальної власності. Перехід від аналогової епохи, де об'єкти авторського права були нерозривно пов'язані з матеріальними носіями (книгами, полотнами, кіноплівкою), до цифрової епохи, де твори існують у вигляді бінарного коду, спровокував глибоку системну кризу традиційного інституту авторського права. Ця криза зумовлена тим, що класичне авторське право формувалося в умовах, коли

копіювання твору вимагало значних фінансових, технічних та часових витрат, що природним чином обмежувало масове порушення прав творців. Натомість архітектура всесвітньої мережі Інтернет базується на принципах миттєвого обміну даними, де створення ідентичної копії цифрового файлу не призводить до втрати якості оригіналу та має нульову граничну вартість. Зазначені технологічні особливості об'єктивно зумовили необхідність формування нового концептуального підходу до правового регулювання інтелектуальної власності, який у сучасній юридичній науці отримав узагальнену назву «*цифрове авторське право*» (digital copyright).

Теоретичний аналіз правової природи цифрового авторського права виявляє гостру доктринальну дискусію серед провідних вітчизняних та зарубіжних науковців щодо його статусу в системі права. Досліджуючи вказану проблематику, Харитонов Є.О. та Харитонova О.І. у своїх працях ґрунтовно зазначають, що цифрове середовище слід розглядати не просто як технічний канал передачі даних, а як особливий новітній простір, у межах якого здійснюються самостійні процеси створення та монетизації інформації [16]. На думку науковців, це вимагає перегляду консервативних підходів до охорони авторського права, оскільки застосування норм, написаних для матеріальних об'єктів, до нематеріальних цифрових сутностей призводить до правового вакууму та неефективності судового захисту.

Водночас важливо підкреслити, що поняття «цифрове авторське право» не становить собою окрему, повністю автономну частину цивільного права, права інтелектуальної власності. Більшість авторитетних цивілістів сходяться на думці, що це специфічний міжгалузевий комплекс правових норм та інститутів, які були спеціально адаптовані або створені *de novo* для врегулювання суспільних відносин у глобальних інформаційно-телекомунікаційних мережах. Цей комплекс об'єднує норми цивільного, інформаційного, міжнародного приватного права, а також технічні стандарти і протоколи, що формують так звану концепцію «Code is Law» (код як закон), згідно з якою програмні алгоритми безпосередньо виконують регулятивну

функцію, обмежуючи або дозволяючи певні дії користувачів [17].

Фундаментальною проблемою дослідження цифрового авторського права є концептуальна різниця між основними правовими сім'ями сучасності. В англоамериканській правовій традиції (*common law*) традиційно домінує утилітарна концепція *copyright*, яка історично виникла як інструмент захисту інвестицій видавців та акцентує головну увагу на економічному (майновому) праві на копіювання, тиражування та комерційну експлуатацію твору. Ця система виявилася більш гнучкою до цифрових трансформацій, оскільки розглядає цифровий контент переважно як товар, до якого застосовуються доктрини добросовісного використання (*fair use*). На противагу цьому, континентальна правова традиція, до якої історично та методологічно належить правова система України, базується на концепції права автора (*droit d'auteur*). Ця концепція ставить у центр правового регулювання особистість самого творця, визнаючи нерозривний, майже сакральний духовний зв'язок між автором та його твором. В умовах цифрового середовища, де твори безперервно модифікуються, компілюються, розповсюджуються анонімно або під псевдонімами, забезпечення особистих немайнових прав (наприклад, права на недоторканність твору) стикається з колосальними практичними перешкодами. Як справедливо зауважує Ворона В.І., цифрове авторське право та його проблеми вимагають пошуку нового балансу між абсолютними правами творця та об'єктивною реальністю функціонування всесвітньої павутини [18].

Грунтовний текстовий аналіз наукових праць дозволяє виділити декілька ключових викликів, які мережа Інтернет поставила перед інститутом авторського права. Як слушно підкреслює дослідник Зеров К.О. у монографії «Авторське право в цифрову еру: виклики та рішення», всесвітня мережа стала каталізатором виникнення безлічі правовідносин, які характеризуються високим рівнем анонімності суб'єктів та транскордонним характером [19]. Актуальною та невирішеною проблемою реалізації права на захист



залишається питання ідентифікації особи, що порушила авторські права на твори, розміщені в мережі Інтернет, тобто проблема визначення суб'єкта відповідного правовідношення, зокрема крізь призму відносної анонімності та використання «віртуальних особистостей». Крім того, Зеров К.О. наголошує на проблемі фіксації електронних доказів, оскільки в цифровому середовищі обмін інформацією відбувається миттєво, а зміст веб-сторінок може бути змінений або видалений порушником до моменту судового розгляду. Отже, здійснення права на захист вимагає застосування спеціалізованих техніко-правових процедур, таких як аналіз вихідного коду веб-сторінки та фіксація маршрутизації даних для встановлення належного відповідача.

У контексті авторського права категорію «інтерес» доцільно розглядати як комплексний суб'єктивно-об'єктивний феномен. Його зміст формується на основі інтенцій (намірів) суб'єктів авторських правовідносин, спрямованих на забезпечення та задоволення майнових і особистих немайнових потреб щодо творів (зокрема мультимедійних), які не суперечать імперативним нормам законодавства та звичаям ділового обороту. Правова природа інтересу характеризується певною стадійністю: первинні прагнення суб'єктів систематизуються та проходять перевірку на відповідність фундаментальним принципам верховенства права, справедливості та законності. У разі позитивної верифікації вони легітимізуються, перетворюючись на законні інтереси, які, своєю чергою, отримують інструментарій для безпосередньої реалізації та трансформуються у суб'єктивні права.

Глибоке розуміння суб'єктного складу носіїв інтересів та специфіки їхньої реалізації є концептуальною передумовою для ґрунтовного аналізу правового статусу авторів мультимедійного твору. Згідно зі статтею 421 Цивільного кодексу України, суб'єктний склад права інтелектуальної власності диференціюється на дві базові категорії: первинну – «творець» (особа, яка безпосередньо створила об'єкт) та вторинну – «інші особи, яким

належать особисті немайнові і майнові права інтелектуальної власності».

Однак, незважаючи на законодавчо визначене коло правоволодільців, для повноцінного аналізу динаміки авторських правовідносин формально-юридичного підходу недостатньо. Важливу роль відіграють інші учасники обороту – особи, що виконують допоміжні (посередницькі) функції, та безпосередні споживачі результатів творчої діяльності. Соціально-правовий підхід до оцінки носіїв інтересів є значно ширшим: він вимагає звернення не лише до юридичної «форми» набуття права, а й до соціально-економічного «змісту» суб'єкта, оскільки саме від його ролі в обороті залежить вектор і характер його інтересів.

Окрему, фундаментальну категорію становить суспільний (публічний) інтерес, який уособлює потреби невизначеного кола осіб і спрямований на загальний культурний та науковий розвиток. Суспільний інтерес виступає своєрідним конгломератом приватних інтересів: задоволення публічних потреб автоматично сприяє реалізації інтересів окремих соціальних груп. Водночас суспільний інтерес є ширшим за просту сукупність приватних прагнень і в певних випадках може вступати з ними в колізію. Успішна реалізація суспільних інтересів визначає рівень розвитку соціуму в цілому, і лише стабільне, розвинуте суспільство здатне створити належні інституційні умови для ефективного захисту та задоволення приватних інтересів авторів.

У механізмі забезпечення суспільних інтересів ключову роль відіграють інституції збереження культурної спадщини. Відповідно до положень Закону України «Про авторське право і суміжні права» (№ 2811-IX), до таких установ належать бібліотеки, музеї з відкритим доступом для відвідувачів, архіви та організації із збереження фондів аудіо- та відеозаписів. Такий підхід повністю корелює з нормами європейського законодавства, зокрема з Директивою (ЄС) 2019/790, яка закріплює особливий статус установ збереження культурної спадщини.

Для забезпечення справедливого балансу між інтересами суспільства та приватними інтересами правоволодільців правова система має спиратися на

три ключові аспекти:

Стимулююча функція: авторське право повинно створювати дієві стимули для розвитку творчості, генерації інновацій та створення нових мультимедійних продуктів.

Доступність знань та гнучкість правових режимів: інформація та культурні надбання є базисом для розвитку освіти і науки. Забезпечення балансу між монополією автора та публічним доступом досягається через гнучкі правові інструменти – законодавчо закріплені випадки вільного використання (обмеження майнових прав) для освітніх, наукових і соціальних цілей, а також через розвиток сучасних моделей ліцензування.

Адаптація до цифрової трансформації: стрімкий розвиток технологій генерує нові виклики. Правові рамки повинні бути релевантними вимогам часу, гарантуючи надійний захист майнових інтересів авторів і водночас забезпечуючи можливість ефективного, легального використання творів у глобальному цифровому середовищі.

У контексті забезпечення балансу інтересів у цифровому середовищі цікавими є дослідження Еннана Р.Є. щодо європейського досвіду гармонізації законодавства [20]. Аналізуючи еволюцію європейського права, науковець доводить, що Європейський Союз обрав шлях поетапної, але жорсткої регламентації поведінки інформаційних посередників.

Розвиваючи цю думку, варто звернутися до проблематики соціальних мереж, яка розкрита у працях Галупової Л.І., яка зазначає, що сучасні цифрові платформи та соціальні мережі перетворилися з простих хостинг-провайдерів на найпотужніших світових мовників та агрегаторів контенту [21]. Це явище породило концепцію «розриву у вартості» (value gap), коли технологічні гіганти отримують надприбутки від розміщення реклами поруч із авторським контентом, завантаженим користувачами, тоді як самі автори отримують мізерні відрахування або взагалі позбавлені справедливої винагороди. Ця несправедливість стала головним рушієм для прийняття безпрецедентних законодавчих актів на рівні ЄС.

На економічному аспекті цифрового авторського права наголошує дослідниця Токарева В.О., зазначаючи, що правова охорона об'єктів інтелектуальної власності є несучою конструкцією більшості сучасних бізнес-моделей [22]. В умовах цифровізації економіки нематеріальні активи, такі як програмний код, бази даних, мультимедійні інтерфейси та віртуальні товари, стають основним джерелом капіталізації компаній. Відсутність надійного правового механізму захисту цих активів в Інтернеті неминуче призводить до відтоку інвестицій з креативних індустрій та стагнації інноваційного розвитку держави. Таким чином, цифрове авторське право виконує не лише охоронну, але й стимулюючу макроекономічну функцію.

Формування міжнародно-правового каркасу цифрового авторського права розпочалося з ухвалення у 1996 році так званих «Інтернет-договорів BOIV» – Договору Всесвітньої організації інтелектуальної власності про авторське право (WCT) та Договору BOIV про виконання і фонограми (WPPT) [7]. Ці важливі міжнародні акти вперше на глобальному рівні визнали існування цифрового середовища та закріпили за авторами принципово нове виключне майнове право – право на доведення твору до загального відома публіки інтерактивним способом (right of making available to the public). Сутність цього права полягає в тому, що представники публіки можуть здійснювати доступ до твору з будь-якого місця і в будь-який час за їхнім власним вибором, що ідеально описує механіку функціонування мережі Інтернет, стрімінгових платформ та хмарних сервісів. Крім того, договори BOIV запровадили революційну концепцію обов'язкової правової охорони технічних засобів захисту авторського права (Technological Protection Measures – TPM) та інформації про управління правами (Rights Management Information – RMI). Держави-учасниці взяли на себе зобов'язання встановити сувору юридичну відповідальність за навмисний обхід систем шифрування, цифрових водяних знаків та інших програмно-апаратних бар'єрів, які правоволодільці застосовують для захисту своїх цифрових творів від несанкціонованого доступу та копіювання.

Подальший розвиток та поглиблення цих концепцій відбулося на рівні ЄС, чий досвід є важливим орієнтиром для України в умовах європейської інтеграції та виконання Угоди про асоціацію [23]. Базовим документом стала Директива 2001/29/ЄС Європейського Парламенту та Ради про гармонізацію певних аспектів авторського права і суміжних прав у інформаційному суспільстві (InfoSoc Directive) [4]. Цей акт імплементував положення договорів ВОІВ у європейське правове поле, деталізував зміст права на відтворення в цифровому середовищі (визнавши незаконним навіть тимчасове кешування файлів у пам'яті комп'ютера, якщо воно не є невід'ємною частиною технологічного процесу законного використання) та встановив вичерпний перелік винятків і обмежень авторського права, які держави-члени можуть застосовувати у своєму національному законодавстві для забезпечення потреб освіти, науки та свободи слова.

Проте наймасштабнішою реформою цифрового авторського права останнього десятиліття стало ухвалення Директиви (ЄС) 2019/790 про авторське право і суміжні права на Єдиному цифровому ринку (DSM Directive). Ця Директива кардинально змінила правила гри в мережі Інтернет, змістивши тягар відповідальності за порушення авторських прав з кінцевих користувачів на великі технологічні корпорації. Фундаментальне значення має стаття 17 Директиви, яка стосується використання захищеного контенту постачальниками послуг з обміну контентом в Інтернеті (Content-Sharing Service Providers). Згідно з новою доктриною, такі платформи (наприклад, YouTube, Facebook, TikTok) вважаються такими, що безпосередньо здійснюють акт публічного сповіщення творів, коли вони надають доступ до контенту, завантаженого їхніми користувачами. Це означає, що платформи втратили статус пасивних інформаційних посередників (до яких раніше застосовувався принцип безпечної гавані – *safe harbor*) і відтепер зобов'язані отримувати ліцензії від правоволодільців на весь масив завантаженого користувачами контенту. У разі відсутності такої ліцензії, платформи несуть пряму юридичну відповідальність за порушення авторських прав, якщо не

доведуть, що вони доклали максимальних зусиль для отримання дозволу, забезпечили недоступність конкретних творів за вмотивованим запитом правоволодільців (впровадили технології фільтрації контенту – upload filters) та оперативно видалили піратський контент після отримання скарги (механізм notice-and-take-down). Як зазначає Ж.-П. Кінтаїш у своєму дослідженні Директиви DSM, це безпрецедентний крок, який змусив технологічних гігантів інвестувати мільярди доларів у розробку систем алгоритмічного розпізнавання контенту, що водночас викликало обґрунтовані побоювання правозахисників щодо можливого запровадження приватної цензури та порушення свободи вираження поглядів в Інтернеті [24].

Дослідження цифрового авторського права неможливо вважати повним без глибокого аналізу прецедентної практики Європейського суду з прав людини (ЄСПЛ), яка формує найвищий стандарт розуміння балансу фундаментальних прав у демократичному суспільстві. ЄСПЛ у своїй сталій практиці беззаперечно визнає, що права інтелектуальної власності, включаючи авторські права на цифрові твори, є невід'ємною частиною права на мирне володіння майном, гарантованого статтею 1 Першого протоколу до Конвенції про захист прав людини і основоположних свобод. Суд неодноразово наголошував, що економічні інтереси авторів заслуговують на суворий захист навіть у безмежному просторі мережі Інтернет. Водночас, розгляд справ щодо порушення авторських прав онлайн завжди вимагає від Суду проведення складного пропорційного тесту, зважуючи право авторів (ст. 1 Першого протоколу) та право на свободу вираження поглядів і свободу одержувати та передавати інформацію користувачів (ст. 10 Конвенції) [25].

Хрестоматійним у цьому контексті є рішення ЄСПЛ у справі «Ashby Donald and Others v. France» (заява № 36769/08) [26]. У цій справі французькі фотографи-фрілансери без дозволу правоволодільців публікували в мережі Інтернет фотографії з закритих показів мод відомих дизайнерських будинків. Національні суди Франції визнали їх винними у порушенні авторських прав

та стягнули значні суми відшкодування. Заявники звернулися до ЄСПЛ, стверджуючи, що їхнє засудження порушило їхнє право на свободу вираження поглядів та поширення інформації, оскільки мода є предметом суспільного інтересу. Однак ЄСПЛ постановив, що втручання у свободу вираження поглядів було законним, переслідувало легітимну мету (захист прав інших осіб) і було необхідним у демократичному суспільстві. Суд підкреслив, що публікація фотографій мала виключно комерційний характер, а отже, держава мала широку свободу розсуду (*margin of appreciation*) у застосуванні санкцій для захисту інтелектуальної власності дизайнерів. Це рішення стало потужним сигналом про те, що свобода Інтернету не є абсолютною і не може слугувати індульгенцією для масового порушення авторських прав з метою отримання прибутку.

Ще більш значущим для розуміння еволюції цифрового авторського права є рішення ЄСПЛ у справі «*Neij and Sunde Kolmisoppi v. Sweden*» (заява № 40397/12), яка безпосередньо стосувалася діяльності засновників найвідомішого у світі торрент-трекера «The Pirate Bay» [27]. Заявники, які були засуджені шведськими судами до позбавлення волі та багатомільйонних штрафів за співучасть у масовому порушенні авторських прав, стверджували, що їхній сайт був лише нейтральним технічним інструментом передачі даних (протокол BitTorrent), а їхнє засудження є непропорційним втручанням у свободу поширення інформації (стаття 10 Конвенції). ЄСПЛ, відхиливши скаргу як очевидно необґрунтовану, сформулював фундаментальну правову позицію: незважаючи на те, що створення інфраструктури для обміну інформацією в Інтернеті охоплюється захистом статті 10, національні органи влади мають право вживати суворих заходів кримінального та цивільного впливу проти осіб, які свідомо і цілеспрямовано створюють умови для масового, систематичного та безкоштовного розповсюдження захищеного авторським правом контенту. Суд визнав, що суворі санкції були цілком пропорційними, враховуючи колосальні масштаби економічної шкоди, завданої правововолодільцям внаслідок функціонування даної глобальної

піратської платформи. Дане рішення остаточно закріпило принцип, згідно з яким технологічний нейтралітет протоколів передачі даних не звільняє адміністраторів веб-ресурсів від відповідальності, якщо архітектура їхнього сервісу свідомо заточена під сприяння цифровому піратству.

Додатковим, але не менш важливим виміром сучасного цифрового авторського права є судова практика Суду Європейського Союзу, яка безпосередньо тлумачить положення європейських директив і формує єдиний правовий простір. Значний доктринальний інтерес становить еволюція підходів до питання розміщення гіперпосилань (hyperlinks) на об'єкти авторського права в мережі Інтернет. Тривалий час точилися наукові дискусії: чи є розміщення гіперпосилання актом доведення до загального відома публіки, що вимагає дозволу автора? У знаковому рішенні у справі «Svensson and Others v Retriever Sverige AB (C-466/12)», Суд ЄС постановив, що надання гіперпосилань на твори, які вже вільно і легально доступні на іншому веб-сайті, не є «повідомленням новій публіці», оскільки правоволоділець, розміщуючи твір у відкритому доступі, вже врахував усіх потенційних користувачів Інтернету [28]. Однак, у подальшому рішенні у справі «GS Media BV v Sanoma Media Netherlands BV (C-160/15)» [29], Суд суттєво уточнив цю доктрину, адаптувавши її до реалій цифрового піратства. Суд встановив, що якщо гіперпосилання розміщується з комерційною метою (for profit), виникає спростована презумпція того, що особа, яка розмістила посилання, знала або повинна була знати про нелегальний характер контенту за посиланням. Отже, комерційне розміщення посилань на піратські ресурси було визнано повноцінним порушенням авторських прав. Цей прецедентний механізм надав правоволодільцям потужну зброю проти численних сайтів-агрегаторів та каталогів нелегального контенту, які самі не хостили піратські файли, але отримували прибуток від реклами, направляючи користувачів до джерел завантаження. Слід констатувати, що судова заборона та припинення дій, що створюють загрозу порушення авторського права в цифровій сфері, стали основним превентивним засобом впливу. Як було встановлено у справі



«L'Oréal SA and Others v eBay International AG (C-324/09)», правоволодільці можуть вимагати від інформаційних посередників не лише припинення наявного порушення, але й вжиття проактивних заходів щодо попередження майбутніх ідентичних порушень на їхніх платформах [30].

Поглиблений аналіз цифрового авторського права також вимагає усвідомлення зміни самої соціальної ролі автора та користувача у цифрову епоху. На відміну від індустріального суспільства, де існував чіткий поділ на професійних авторів-виробників контенту та пасивних споживачів, всесвітня мережа породила феномен «прозюмеризму» (prosumerism – від поєднання слів producer та consumer). Сучасний користувач Інтернету за допомогою доступних програмних інструментів, смартфонів та соціальних мереж щоденно створює, редагує та публікує терабайти оригінального контенту (фотографії, відеоблоги, текстові дописи, мему). Це призводить до колосальної інфляції об'єктів авторського права, коли мільярди дрібних цифрових творів автоматично отримують правову охорону з моменту їх створення, хоча їхні автори часто не усвідомлюють своїх прав і не планують їх комерціалізувати. У цих умовах класична дозвільна система авторського права, яка вимагає отримання попередньої згоди на будь-яке використання твору, стає об'єктивним гальмом для вільного інформаційного обміну, наукового прогресу та розвитку цифрової культури.

Як реакція на надмірну жорсткість традиційного авторського права у цифровому середовищі виникли альтернативні моделі управління та розпоряджання майновими правами. Найбільш успішним прикладом є глобальна ініціатива «Creative Commons» (Творчі спільноти), яка розробила набір стандартизованих, публічних і безкоштовних електронних ліцензій. Ці ліцензії дозволяють авторам самостійно і гнучко визначати умови, за яких вони дозволяють усім бажаючим вільно використовувати свої цифрові твори (наприклад, дозволяти лише некомерційне використання, вимагати обов'язкового зазначення авторства, або ж дозволяти створення похідних творів). Імплементация подібних моделей відкритих ліцензій (open-source)

доводить свою виняткову ефективність не лише у сфері розробки вільного програмного забезпечення, але й у поширенні наукових статей, освітніх матеріалів, фотобаз та музичних семплів, формуючи альтернативний, паралельний до традиційного, масив легального цифрового контенту.

Підсумовуючи вищезазначне, необхідно зробити низку важливих висновків. По-перше, цифрове авторське право є невід'ємною складовою сучасної цивілістики, яка об'єктивно сформувалася під впливом стрімкого розвитку інформаційно-комунікаційних технологій та глобалізації мережі Інтернет. Воно не відкидає класичних принципів авторського права, але глибоко трансформує і адаптує їх до сучасних умов віртуального середовища, де нематеріальна форма об'єктів переважає над їх матеріальним носієм.

По-друге, всесвітня мережа Інтернет, забезпечивши людству безпрецедентний рівень доступу до знань та культури, одночасно створила глобальну кризу інфорсменту (забезпечення виконання) майнових прав авторів. Високий ступінь анонімності, транскордонність серверної інфраструктури, миттєва швидкість копіювання та децентралізований характер піратських мереж роблять традиційні методи судового захисту (спрямовані проти кінцевих індивідуальних порушників) економічно та практично неефективними.

По-третє, аналіз міжнародно-правових актів (Договорів ВОІВ) та європейського законодавства (Директиви 2001/29/ЄС та 2019/790) переконливо свідчить про поступове зміщення вектора правового регулювання у цифровому просторі. Держави та наднаціональні утворення переходять від спроб покарати кожного окремого користувача до покладення жорстких зобов'язань та відповідальності на інформаційних посередників, інтернет-провайдерів та глобальні цифрові платформи. Впровадження обов'язкової автоматизованої фільтрації контенту, блокування піратських веб-ресурсів на рівні провайдерів (site blocking injunctions) та правова охорона технічних засобів захисту (DRM) стають ключовими інструментами

сучасного цифрового авторського права.

По-четверте, прецедентна практика ЄСПЛ та Суду ЄС доводить, що правова охорона інтелектуальної власності в Інтернеті не є абсолютною і повинна завжди ретельно збалансовуватися з фундаментальними правами людини, насамперед правом на свободу вираження поглядів, вільний обмін інформацією та правом на захист персональних даних. Лише такий пропорційний, науково обґрунтований та технологічно адаптивний підхід здатен забезпечити сталий розвиток цифрової економіки, захистити законні інвестиції авторів і розробників складних об'єктів (таких як мультимедійні твори) та водночас зберегти Інтернет як вільний, демократичний простір для творчості та глобальної комунікації. Саме в цих надзвичайно складних і динамічних координатах сучасного цифрового середовища формується такий комплексний складний об'єкт авторського права, як мультимедійний твір, ознаки та правова сутність якого будуть детально досліджені у наступних підрозділах дисертаційної роботи.

## **1.2. Поняття та ознаки мультимедійних творів**

У сучасному інформаційному просторі дедалі частіше використовуються такі поняття, як мультимедіа, мультимедійне мистецтво та медіакультура. Стрімкий розвиток цифрових технологій зумовив виникнення нових об'єктів інтелектуальної власності, які за своєю природою не вписуються в класичні, консервативні рамки традиційного авторського права. Хоча ці терміни не є абсолютно синонімічними, між ними існують глибокі спільні риси, що дає підстави для їх комплексного аналізу у межах гуманітарних, технічних і юридичних дисциплін. З огляду на це актуалізується важливе питання з'ясування сутності поняття мультимедіа, його правової природи та характерних ознак як об'єкта цивільних прав, права інтелектуальної власності, авторського права [31].

Термін «мультимедіа» є багатозначним і вживається у різних галузях

знань і практичної діяльності. Залежно від контексту, його зміст може суттєво варіюватися. Етимологічно термін «мультимедіа» (від англ. multi – множинний, численний та media – середовище, засіб) у буквальному значенні означає «множинність середовищ». Вперше у сфері візуальних мистецтв цей термін використав музикант і підприємець Боб Голдстейн у 1966 році як рекламний слоган для видовищного шоу «LightWorks at L'Oursin» (Саутгемптон, штат Нью-Йорк). Ця програма інноваційно поєднувала дискотечне дійство, синхронізовану зі світловими ефектами музику, кінопроекції та слайд-шоу, що й стало одним із перших експериментів у галузі концептуальної інтеграції різних інформаційних і мистецьких форматів [31].

На зламі XX століття під поняттям мультимедіа здебільшого розуміли виключно апаратно-програмний комплекс засобів для обробки й репрезентації відео-, аудіо- та текстової інформації. Таке трактування передбачало можливість підключення до комп'ютера додаткових пристроїв для роботи з різними типами даних, де комп'ютер відігравав роль базового або центрального елементу управління. Проте з плином часу і розвитком кібернетики значення терміна зазнало суттєвого розширення: нині ним позначають не лише комп'ютерні засоби опрацювання даних, а й безпосередньо самі інформаційні об'єкти (твори). У сучасному розумінні мультимедіа включає як програмні оболонки, що забезпечують інтерактивність, так і цифрові продукти, створені на основі мультимедійних технологій.

Для глибокого розуміння правової природи мультимедійного твору необхідно звернутися до фундаментальних праць у сфері медіатеорії, когнітивістики та філології, які формують базис для юридичних конструкцій. Одним із основоположників теорії нових медіа вважається дослідник Лев Манович (Lev Manovich). У своїй монографії «The Language of New Media» (2001) [32] він розглядає мультимедійний твір як нову форму художньої репрезентації, засновану на принципах модульності, автоматизації,

варіативності та інтерактивності. Він обґрунтовано підкреслює, що мультимедіа не лише механічно поєднує кілька каналів інформації, але й формує принципово нову мову цифрової культури, яка докорінно змінює принципи сприйняття і конструювання реальності. У своїй пізнішій праці «Software Takes Command» (2013) Л. Манович вводить поняття «нових медіа», наголошуючи, що мультимедіа є не лише технічним явищем, а й соціокультурним феноменом [34, с.112].

Важливе теоретичне підґрунтя для аналізу мультимедійних продуктів закладено у працях Річарда Майєра (Richard E. Mayer), зокрема в його когнітивній теорії мультимедійного навчання (Cognitive Theory of Multimedia Learning). Вчений довів, що ефективне інтегроване поєднання візуального та вербального каналів сприйняття сприяє глибшому розумінню матеріалу та формуванню стійких когнітивних зв'язків, що пояснює надзвичайну ефективність та популярність мультимедійних творів у сфері освіти та розваг [35]. У галузі мистецтвознавства вагомий внесок зробили Норберт Больц (Norbert W. Bolz), який осмислює мультимедійний твір як форму «інформаційної естетики» постмодерної доби, та Марк Америка (Mark Amerika), який практикує створення гібридних творів, що поєднують текст, відео, аудіо та програмний код.

В українському науковому просторі проблематика мультимедійних творів також отримала розвиток. Дослідниця Шликова О.В. визначає мультимедійні продукти (твори) як цифрові документи, що містять інформацію різних типів і вимагають застосування спеціальних технічних засобів для їх створення та відображення. На думку Шликової О.В., мультимедійні продукти (твори) слід розглядати з огляду на їхню техніко-технологічну природу, гібридність і залежність від розвитку інструментарію цифрових технологій [36]. Важливий внесок у дослідження інтерактивності зробили Назарук М.М., Бардашевська О.В. та Кравчук О.М., які аналізують роль мультимедіа у сфері комунікацій [37, 38, 39].

Перехід від технічного та культурологічного розуміння до правової

площини виявляє низку складних проблем. Мультимедійні твори являють собою комплекс текстової та графічної інформації, зображень, відео зі звуковим супроводом, які об'єднують багато традиційних об'єктів авторського права і суміжних прав у єдиній цифровій формі. Якщо визнання мультимедійних творів об'єктами авторського права у сучасній доктрині є безсумнівним, то чітке визначення меж їх правової охорони викликає значні труднощі як у теоретиків, так і у практиків. Це пояснюється тим, що такі твори виникають унаслідок конвергенції (злиття) різних охоронюваних об'єктів, що стало можливим виключно завдяки сучасним інформаційним технологіям. Традиційно, авторське право поділяє об'єкти охорони на ізольовані групи (літературні, музичні, аудіовізуальні твори тощо), кожній з яких надається охорона різного обсягу. Однак поява інформаційних технологій зробила можливим перетворення будь-яких об'єктів авторсько-правової охорони у цифрову (бінарну) форму та їх «безшовне» об'єднання в рамках одного комплексного складного твору.

Наразі суспільні відносини щодо мультимедійних творів досі не врегульовані на належному рівні у вітчизняному законодавстві. На відміну від класичних об'єктів авторського права, чинне законодавство України, зокрема Закон України «Про авторське право і суміжні права» (2022 р.) № 2811-IX, не містить жодних спеціальних норм чи легальних дефініцій, що прямо стосуються мультимедійних творів. Правовий режим таких об'єктів часто змушено визначається шляхом аналогії та розширеного тлумачення норм, що регулюють «суміжні» об'єкти, такі як комп'ютерні програми або аудіовізуальні твори. Ця правова прогалина є серйозною перешкодою для ефективного захисту, управління та розпоряджання правами на ці об'єкти, оскільки з розвитком техніки з'являється дедалі більше нових «складних комплексних об'єктів».

Дослідження правової природи мультимедійного твору в сучасній юриспруденції супроводжується жвавими доктринальними дискусіями. В академічному середовищі України та Європейського Союзу сформувалося

кілька концептуальних підходів до розуміння сутності об'єктів мультимедіа, які еволюціонували від спроб фрагментації твору до визнання його цілісним феноменом віртуального середовища.

*Перший підхід – фрагментарний (атомістичний).* Історично найбільш ранній підхід, прихильники якого, спираючись на класичні постулати Бернської конвенції про охорону літературних і художніх творів, розглядали мультимедійний продукт виключно як механічну сукупність незалежних об'єктів авторського права – комп'ютерної програми, музичних композицій, текстів та графіки. У межах цього підходу мультимедіа кваліфікувалося переважно як «складений твір» (збірник) або «електронна база даних». Проте сучасні українські науковці піддають таку позицію обґрунтованій критиці. Зокрема, Штефан О.С. у своїх працях щодо захисту авторського права слушно наголошує, що концепція складеного твору (збірника) концептуально передбачає можливість відокремлення його частин без втрати їхнього первісного змісту (як-от антологія віршів). Натомість мультимедійний твір (наприклад, відеогра) характеризується глибоким синкретизмом: вилучення керуючого програмного коду (рушія) миттєво перетворює інтерактивний продукт на набір розрізнених, непрацюючих статичних файлів, що повністю знищує початковий творчий задум розробника [40].

*Другий підхід – аудіовізуальна аналогія.* Цей підхід досі знаходить відображення в спробах правозастосовчих органів адаптувати мультимедіа під статтю 1 Закону України «Про авторське право і суміжні права» [41]. Частина дослідників пропонує застосовувати до мультимедіа правовий режим кінематографічних чи аудіовізуальних творів, оскільки вони сприймаються користувачем через послідовність зображень та звуків на екрані. Однак дослідник Андрощук Г.О., детально вивчаючи правову охорону відеоігор, доводить доктринальну хибність такого прямого ототожнення [42, с.112-115]. Аудіовізуальний твір має жорстко фіксовану, лінійну структуру (фільм має початок, визначений хронометраж і кінець), де глядач є абсолютно пасивним реципієнтом інформації. Навпаки,

фундаментальною теоретичною ознакою мультимедіа є інтерактивність та нелінійність. Користувач не просто відтворює твір, а своїми свідомими діями формує унікальний аудіовізуальний ряд у реальному часі, змінюючи сюжет або функціонал. Відповідно, застосування норм про кінематографію до інтерактивного середовища є штучним обмеженням правової природи об'єкта.

*Третій підхід – програмно-центричний.* Дана теорія розглядає мультимедіа виключно як ускладнену комп'ютерну програму, де графічний, текстовий та звуковий інтерфейси вважаються лише допоміжними елементами генерації вихідних даних. Цей підхід був надзвичайно популярним у ранній судовій практиці через легкість експертизи (порівняння рядків коду). Проте він зазнав нищівної критики в європейській доктрині. Як зазначає авторитетний європейський дослідник Ж.-П. Кінтаїш (João Pedro Quintais), зведення мультимедійного шедевра до сухого алгоритмічного коду повністю нівелює колосальну працю художників, сценаристів, дизайнерів та композиторів, чий творчий внесок (візуально-естетична складова) часто є вирішальним для комерційного успіху продукту на ринку [24].

З огляду на очевидні недоліки наведених теорій, у сучасній науці права інтелектуальної власності, авторського права домінуючою стає інноваційна концепція мультимедійного твору як складного об'єкта *sui generis* (особливого роду). В українській доктрині цю позицію активно підтримує Зеров К.О., наголошуючи на об'єктивній необхідності виокремлення об'єктів віртуальної реальності в самостійну правову категорію [43]. Згідно з цією синтетичною теорією, мультимедійний твір визнається новою нематеріальною сутністю, що виникає внаслідок нерозривного (органічного) поєднання керуючого програмного коду та керованого аудіовізуального контенту під егідою єдиного творчого задуму.

У європейській науковій думці ця концепція була глибоко розроблена дослідницею Елеонорою Розаті (Eleonora Rosati) на базі аналізу ключових прецедентів Суду справедливості Європейського Союзу (CJEU). З її погляду,



теоретико-правова характеристика мультимедіа базується на критерії «динамічної оригінальності» [44]. Це означає, що об'єктом правової охорони визнається не просто статичний програмний код чи окремий малюнок, а сама «архітектура» інтерактивності – унікальний алгоритм того, як складові частини взаємодіють між собою та реагують на команди користувача. Натомість у доктрині ЄС, закріпленій у знаковому рішенні «Nintendo v PC Box (C-355/12)», остаточно утвердилася концепція «складного об'єкта». Суд ЄС підкреслив, що мультимедійні твори мають «гібридну природу», де кожна частина (навіть суто технічна) робить невід'ємний внесок у загальне творче враження, відтак ЄС перейшов від фрагментарного захисту «компонентів» до захисту «цілісного результату» [41].

Грунтуючись на аналізі законодавства та правової доктрини, можна виокремити перелік ключових ознак, які характеризують мультимедійний твір та відмежовують його від інших об'єктів авторського права:

*1. Комплексність та багатокомпонентність структури.*

Мультимедійний твір є складною системою, що поєднує різні за своєю фізичною та правовою природою види інформації. До його складу входять: текст, двовимірна та тривимірна графіка, аудіо (музика, мовлення, звукові ефекти), відео, комп'ютерна анімація та базовий програмний код. Кожен із цих елементів потенційно може мати самостійне значення і охоронятися окремо (наприклад, саундтрек до гри може продаватися окремо на музичних платформах), але в межах мультимедійного твору вони об'єднані спільною метою.

*2. Цифрова форма вираження та існування.* На відміну від традиційних творів мистецтва, які існують на фізичних носіях (полотно, папір, плівка), мультимедійні твори створюються, функціонують і зберігаються виключно у цифровому (електронному) середовищі у вигляді бінарного коду. Як зазначається у наукових дослідженнях, форма вираження мультимедійного твору дозволяє зберігати, миттєво передавати на будь-які відстані, змінювати та відтворювати об'єкт за допомогою комп'ютерних

пристроїв. Важливо відзначити важливу відмінність: об'єктивна форма вираження твору (цифровий код) не є тотожною матеріальному носію, на якому він зберігається (хмарний сервер, гнучкий диск, USB-накопичувач чи оптичний диск).

3. *Інтерактивність* (як ключова та кваліфікуюча ознака). Інтерактивність є тією межею, яка відділяє мультимедійний твір від будь-яких інших об'єктів. Вона забезпечує діалоговий режим взаємодії користувача з контентом, надаючи можливість не лише сприймати інформацію, а й безпосередньо впливати на її структуру, спосіб відображення та логіку розгортання подій. Інтерактивність є комплексною властивістю, що поєднує діалоговий режим управління, використання розгалужених гіперпосилань та високу адаптивність контенту. Завдяки цьому користувач переходить від ролі пасивного спостерігача до активного учасника, також має можливість стати співавтором комунікаційного процесу. У науковій літературі інтерактивність справедливо визначається не лише як технічна характеристика, а й як революційне соціально-комунікаційне явище, що повністю руйнує традиційну модель лінійної комунікації «автор – споживач». Замість одностороннього передавання інформації виникає поліцентрична структура, де користувач стає співтворцем мультимедійного твору. Ця взаємодія забезпечує мультимодальність сприйняття, залучаючи одночасно зоровий, слуховий, а часто і тактильний (через геймпади з вібровіддачею) канали комунікації.

Для кращого розуміння природи інтерактивності доцільно порівняти традиційні та цифрові медіа. Наприклад, у друкованій газеті інтерактивність практично відсутня. Процес комунікації жорстко побудований за моделлю «відправник – повідомлення – отримувач». Читач виступає пасивним реципієнтом: він не має змоги впливати на зміст матеріалу або взаємодіяти з ним у момент споживання. Зворотний зв'язок можливий лише опосередковано і відкладено в часі (листи до редакції). Таким чином, комунікаційний процес залишається лінійним та одностороннім. Натомість

цифрові мультимедійні видання реалізують повноцінну діалогову модель. Читач (користувач) має змогу обирати індивідуальну траєкторію споживання інформації за допомогою системи гіперпосилань; взаємодіяти з матеріалом у реальному часі через коментарі, оцінки, репости; отримувати додатковий контекстний контент (відео, аудіо, 3D-моделі) та навіть брати участь у генерації новинного контенту (громадянська журналістика).

#### *4. Нелінійність подання інформації та архітектура вибору.*

Організація даних у мультимедійному творі здійснюється через складні гіпертекстові та гіпермедійні зв'язки, що створюють деревоподібну або сіткову структуру. Важливим інструментом є те, що користувач самостійно обирає траєкторію руху віртуальним інформаційним простором, створюючи персоналізований досвід (так званий *user flow*). Саме захист цієї оригінальної «архітектури вибору», яка безпосередньо відображає унікальний творчий задум автора, становить концептуальний рівень механізму охорони мультимедіа.

#### *5. Технологічна зумовленість та наявність програмної оболонки.*

Мультимедійний твір не може існувати у вакуумі. Його створення та відтворення об'єктивно вимагають використання спеціалізованих програмних і технічних засобів (компіляторів, ігрових рушіїв, браузерів, відеоплеєрів). Програмна оболонка (двигун) виступає своєрідним «клеєм», який об'єднує розрізнені аудіовізуальні елементи та забезпечує їх правильне, синхронізоване виведення на пристрої користувача залежно від його дій.

#### *6. Синкретичність та інтегративність.*

Ця ознака означає глибоке взаємне доповнення та переплетіння медіаелементів, що створюють єдиний віртуальний інформаційний простір. Усі елементи твору суворо підпорядковані єдиному сюжетному або логічному задуму. Мультимедійний твір є неподільним у тому сенсі, що його комерційна та естетична цінність розкривається лише при спільній роботі всіх його компонентів.

Створення мультимедійного продукту є високотехнологічним процесом, який потребує залучення цілого арсеналу інструментальних

програмних середовищ та мов програмування. Процес створення включає два великі блоки інструментарію: *засоби підготовки контенту* (створення графіки, обробка відео, морфінг, запис аудіо) та *засоби інтеграції і презентації* (бази даних, створення гіперпосилань, написання керуючих скриптів). Процес розробки проходить через суворі етапи: від постановки проблеми та аналізу об'єктів до розробки сценарію, вибору програмних засобів та синтезу фінальної комп'ютерної моделі. Така багатоетапність та використання складного інструментарію додатково підтверджують комплексний, індустріальний характер мультимедійних творів, який наближає їх до кінематографічного виробництва, але з обов'язковим програмним компонентом. Завдяки своїй універсальності та високій привабливості для споживачів, такі твори мають колосальний комерційний потенціал і є фундаментом розвитку сучасних креативних індустрій.

Важливим науковим викликом, який постав перед юриспруденцією у 2024-2026 роках, є масове впровадження генеративного штучного інтелекту (ШІ) у процес розробки мультимедійних творів. Це ставить перед сучасною наукою фундаментальне питання: як визначити точну межу між об'єктом авторського права, що створений творчою працею людини, та об'єктом, згенерованим комп'ютерним алгоритмом, якщо обидва вони нерозривно поєднані всередині одного мультимедійного продукту? В Україні авторство традиційно і безапеляційно визнається лише за фізичною особою. Проте стаття 33 нового Закону України «Про авторське право і суміжні права» запровадила нове прогресивне поняття «*права особливого роду*» (*sui generis*) на неоригінальні об'єкти, згенеровані комп'ютерними програмами.

У контексті мультимедіа це вимагає розробки нової доктринальної теорії «гібридного авторства». Як зазначає європейський вчений Мартін Сенфталевен (Martin Senftleben), розглядаючи етичні та юридичні виміри генеративного ШІ, авторське право людини-розробника має безумовно поширюватися на загальну композицію, концептуальну архітектуру та інтерактивну логіку мультимедійного твору, навіть якщо значна частина його

окремих елементів (текстур, фонових звуків, базових текстів) була створена нейромережею [45]. Це критично важливо для судової практики: захисту має підлягати творчий внесок людини щодо того, як саме і з якою метою інтегрувати згенерований ШІ-контент у загальну художню структуру. Таким чином, механізм правової охорони мультимедіа стає дворівневим: структура та ідея твору охороняються класичним авторським правом людини, тоді як окремі згенеровані машиною елементи отримують охорону особливим правом. Такий підхід дозволяє розробникам легально та безпечно комерціалізувати інноваційні продукти на ринку.

Беручи до уваги міжнародний досвід (зокрема положення Директиви 2001/29/ЄС), наявні доктринальні розробки та стрімку еволюцію цифрового простору, для подолання існуючої термінологічної прогалини в національному законодавстві необхідно на рівні Закону України «Про авторське право і суміжні права» закріпити легальну дефініцію. Синтезуючи всі вищезазначені ознаки, пропонується таке науково обґрунтоване визначення: «Мультимедійний твір – це складний, комплексний, інтерактивний результат інтелектуальної, творчої діяльності, що виражений в електронній (цифровій) формі і являє собою нерозривне, органічне поєднання різних видів охоронюваних результатів інтелектуальної діяльності (текстового, графічного, звукового, відео, анімаційного контенту та керуючого програмного коду), інтегрованих у єдину архітектуру за допомогою програмної оболонки, яка призначена для відтворення на електронних пристроях та забезпечення багатоваріантної взаємодії з користувачем». Таке розгорнуте визначення дозволить чітко відмежувати мультимедійні твори від аудіовізуальних творів чи звичайних баз даних, встановить комплексний підхід до їх правової охорони як об'єктів *sui generis* та забезпечить надійний фундамент для подальшого судового захисту порушених прав розробників цифрового контенту в Україні.

### 1.3. Правова природа та сутність мультимедійних творів

Осягнення сутності мультимедійного твору неможливе без аналізу його складових елементів, якими часто виступають аудіовізуальні твори та бази даних, а також новітніх форм їхньої технічної фіксації (NFT). Сучасні аудіовізуальні твори створюються та існують переважно у цифровій формі, проте вони не зводяться виключно до комп'ютерного коду, зберігаючи власну юридичну автономію.

Якщо мультимедійний твір містить бази даних, слід враховувати європейський підхід до їх правової охорони. Право особливого роду (*sui generis*) поширюється на базу даних за умови, що її виробник зробив якісно та/або кількісно значний внесок в отримання, перевірку чи подання її вмісту. Це право діє абсолютно незалежно від того, чи підлягає охороні авторським правом сам вміст такої бази [47].

Особливої уваги заслуговує феномен NFT (невзаємозамінного токена). У доктрині триває дискусія щодо його природи. Як доводить Тарасенко Л.Л., NFT не слід розглядати як самостійний новітній об'єкт авторського права. З техніко-юридичної точки зору, унікальний токен є лише новітньою цифровою формою вираження твору (смарт-контрактом), яка водночас слугує засобом комерціалізації та технічного захисту об'єкта від посягань. Невзаємозамінність токена гарантує унікальність цифрового примірника, але не змінює об'єкт авторського права як такий (що підтверджується міжнародною практикою, зокрема відомим спором *Lil Yachty sues music NFT startup over likeness*) [48].

Дослідження правової природи та сутності мультимедійних творів (multimedia products) є однією з найбільш комплексних та дискусійних проблем сучасної науки права інтелектуальної власності, авторського права. Стрімкий та безперервний прогрес інформаційно-комунікаційних технологій призвів до появи абсолютно нових результатів інтелектуальної, творчої діяльності людини, які за своєю внутрішньою структурою, формою

вираження та способами використання категорично не вписуються у класичні, консервативні межі традиційних об'єктів авторського права, що формувалися протягом останніх століть. Визначення правової природи будь-якого об'єкта цивільного права, права інтелектуальної власності, авторського права є першочерговим та концептуально необхідним завданням для вчених-правників, оскільки саме від правильного розуміння сутності об'єкта безпосередньо залежить вибір оптимального правового режиму його охорони, визначення кола суб'єктів права, механізмів розпоряджання майновими правами та ефективних способів притягнення до цивільно-правової відповідальності за їх порушення.

З точки зору загальної теорії права та філософії права, сутність об'єкта виражає його найголовніші, внутрішні, глибинні та відносно стійкі властивості, які визначають його специфіку та відрізняють від усіх інших явищ об'єктивної реальності. Правова природа мультимедійного твору є надзвичайно складною і характеризується яскраво вираженим дуалізмом, а інколи й поліморфізмом. Цей поліморфізм зумовлений тим, що мультимедійний твір одночасно існує у двох нерозривних іпостасях: як високотехнологічний програмний продукт (набір складних математичних алгоритмів та бінарного коду) та як художній, аудіовізуальний витвір мистецтва (сукупність візуальних образів, музичного супроводу, літературного сюжету та дизайнерських рішень), що має самостійну високу естетичну цінність.

У сучасній українській та європейській правовій доктрині протягом останніх десятиліть точаться жваві наукові дискусії щодо того, до якої саме категорії об'єктів інтелектуальної власності, авторського права слід відносити мультимедійні твори. Теоретико-методологічний аналіз наукових джерел дозволяє виокремити чотири основні концептуальні підходи до визначення правової природи мультимедіа: програмно-центричний підхід, аудіовізуальний підхід, концепція електронної бази даних та доктрина складного об'єкта особливого роду (*sui generis*). Детальне, ґрунтовне

дослідження кожного з цих підходів є критично важливим для формування цілісного розуміння предмета.

Перший, історично найбільш ранній підхід, який можна назвати програмно-центричним, зводив правову природу мультимедійного твору виключно до правового режиму комп'ютерної програми. Прихильники цієї теорії аргументували свою позицію тим, що будь-який мультимедійний твір функціонує виключно завдяки наявності базового керуючого програмного коду (так званого рушія), який забезпечує взаємодію всіх інших елементів. Відповідно до положень міжнародного права, зокрема Договору Всесвітньої організації інтелектуальної власності про авторське право, та норм чинного ЦК України, комп'ютерні програми охороняються як літературні твори. Проте, з розвитком індустрії розробки цифрового контенту, такий вузький технічний підхід був підданий цілком обґрунтованій критиці. Зведення мультимедійного твору виключно до комп'ютерної програми є концептуально помилковим та юридично некоректним. Програмний код є лише невидимим для кінцевого користувача механізмом, своєрідним технологічним каркасом, який забезпечує функціонування та зовнішню взаємодію контенту (звуку, статичних та динамічних зображень, тривимірних моделей, тексту). Цей зовнішній, видимий контент має власну, незалежну від алгоритмів коду високу естетичну, художню та творчу цінність, і захищається за зовсім іншими критеріями оригінальності. Правова охорона комп'ютерної програми поширюється виключно на її вихідний та об'єктний код, але жодним чином не захищає візуальне відображення, графічний інтерфейс, сюжетні лінії та музичне оформлення, що робить програмно-центричний підхід абсолютно неефективним для комплексного захисту прав розробників.

Другий підхід ґрунтується на спробах прямого ототожнення мультимедійних творів з кінематографічними та іншими аудіовізуальними творами. Ця аналогія на перший погляд здається логічною, оскільки користувач сприймає мультимедійний твір переважно через динамічну



послідовність рухомих зображень, які супроводжуються звуком, що візуально дуже нагадує перегляд фільму. Однак доктринальний аналіз виявляє нездоланні концептуальні суперечності між цими об'єктами. Аудіовізуальний твір, відповідно до класичних канонів авторського права, має суворо фіксовану, заздалегідь визначену режисером лінійну структуру. Глядач кінофільму є пасивним суб'єктом, реципієнтом інформації, який не здатний жодним чином вплинути на розвиток сюжету чи змінити послідовність кадрів. Натомість глибинна сутність мультимедійного твору нерозривно пов'язана з його фундаментальною властивістю – інтерактивністю. Інтерактивність руйнує лінійність наративу. Користувач мультимедійного твору своїми активними та свідомими діями, за допомогою пристроїв введення інформації, безпосередньо формує унікальний аудіовізуальний ряд у режимі реального часу, самостійно обирає шляхи розвитку подій, взаємодіє з віртуальними об'єктами та персонажами. Відтак, штучне застосування консервативних норм про аудіовізуальні твори до інтерактивного, багатоваріантного цифрового середовища призводить до правових колізій та залишає поза межами правової охорони найцінніше – саму архітектуру нелінійної взаємодії.

Третій концептуальний підхід намагався класифікувати мультимедійні твори як електронні бази даних. Дійсно, будь-який складний мультимедійний твір містить у собі величезні масиви структурованої цифрової інформації: текстури, звукові файли, текстові діалоги, анімаційні скрипти, які зберігаються у певній системі та звернення до яких здійснюється за допомогою програмної оболонки. Відповідно до законодавства про авторське право, база даних є результатом інтелектуальної діяльності, що являє собою сукупність даних, систематизованих у спосіб, що забезпечує їх пошук та обробку за допомогою електронно-обчислювальної машини. Проте ототожнення мультимедіа з базою даних не враховує того критичного факту, що база даних охороняється законодавством лише з точки зору оригінальності творчого підбору, систематизації та зручного розташування

інформаційних матеріалів. Метою створення бази даних є збереження інформації та забезпечення зручного доступу до неї. На противагу цьому, мультимедійний твір створюється з метою досягнення певного художнього, естетичного, навчального або розважального ефекту. Елементи всередині мультимедійного твору не просто впорядковано лежать у теках; вони органічно зливаються у нову нерозривну динамічну сутність, втрачаючи свою первісну автономність під час відтворення. Тому захист мультимедійного твору виключно як бази даних є фрагментарним і не забезпечує охорони його аудіовізуального та інтерактивного прояву.

Визнаючи обмеженість та недосконалість усіх вищезазначених теорій, сучасна правова наука, спираючись на актуальні монографічні дослідження та аналіз судової практики, сформувала четвертий, найбільш обґрунтований та життєздатний підхід – концепцію мультимедійного твору як складного об'єкта авторського права особливого роду (*sui generis*). Як слушно підкреслюється в аналітичних дослідженнях концепції складних об'єктів права інтелектуальної власності, складний об'єкт не є простою механічною сумою його складових частин. Він є новим, самостійним результатом інтелектуальної, творчої діяльності, який виникає внаслідок творчого, органічного об'єднання різнорідних елементів під керівництвом єдиного концептуального задуму особи, яка організувала створення такого об'єкта [49].

Аналізуючи сучасні тенденції правової охорони інтелектуальної власності, науковці у своїх працях аргументовано доводять, що глобальне цифрове середовище вимагає перегляду класичних підходів. Застосування застарілих підходів до новітніх цифрових сутностей утворює правовий вакуум [50, 51, 52]. Сутність мультимедійного твору як об'єкта *sui generis* полягає в тому, що він володіє властивістю «динамічної цілісності». Це означає, що, незважаючи на те, що кожний окремий складовий елемент (наприклад, музичний трек, створений композитором, або двовимірний малюнок, створений художником) може зберігати свою здатність до

автономного використання та підлягати самостійній правовій охороні, сам мультимедійний твір як єдине ціле охороняється як окремий, вищий за своєю ієрархією об'єкт. Правова природа такого твору вимагає визнання того факту, що саме алгоритм поєднання, сценарій взаємодії (user flow) та унікальний візуальний і функціональний інтерфейс є головним об'єктом захисту, оскільки вони відображають первинний творчий задум.

Важливим аспектом розуміння правової природи мультимедійних творів є питання настання відповідальності за порушення прав на них. Як слушно зазначає Ромась Д.С. у своєму дисертаційному дослідженні, присвяченому цивільно-правовій відповідальності за порушення авторського права, протиправність як об'єктивна умова виникнення цивільно-правової відповідальності в цифровій сфері має свою специфіку. Оскільки мультимедійний твір є багатокомпонентним, правопорушення може стосуватися як усього твору в цілому (наприклад, створення нелегальної копії (клону) відеогри та її розповсюдження в мережі Інтернет), так і його окремих, ізольованих елементів (наприклад, незаконне використання музичного супроводу з відеогри в рекламному ролику сторонньої компанії, або несанкціоноване копіювання тривимірних моделей персонажів). Це вимагає від правозастосовчих органів та судів проведення надзвичайно складної та детальної експертизи для встановлення факту протиправного використання та визначення належного позивача, адже права на різні елементи можуть належати різним суб'єктам, якщо інше не передбачено договором про створення складного об'єкта. Крім того, дослідник Зеров К.О. акцентує увагу на тому, що специфіка мережі Інтернет створює колосальні перешкоди для самозахисту авторського права, оскільки копіювання інформації відбувається миттєво і часто є транскордонним, що вимагає від правоволодільців застосування технічних засобів захисту (Digital Rights Management) ще на етапі створення продукту.

Розкриваючи правову сутність мультимедійних продуктів, неможливо оминати увагою новітні виклики, пов'язані зі стрімким впровадженням

систем генеративного штучного інтелекту в процесі розробки цифрового контенту. Це явище докорінно змінює парадигму авторства. Науковець Андрощук Г.О. у своїй монографії, присвяченій проблемам регулювання штучного інтелекту та інтелектуальної власності, всебічно аналізує економіко-правові аспекти використання комп'ютерних алгоритмів для створення креативних індустріальних продуктів [55]. Сучасні інструменти штучного інтелекту здатні самостійно генерувати тисячі рядків базового програмного коду, створювати високоякісні текстури для тривимірних моделей, синтезувати реалістичне мовлення персонажів та писати музичні композиції на основі заданих текстових підказок (промптів). У контексті правової природи мультимедійного твору це порушує фундаментальне питання щодо критеріїв оригінальності.

Відповідно до традиційної доктрини, автором може бути виключно фізична особа – людина, особистою творчою працею якої створено твір. З огляду на це, елементи мультимедійного твору, які були повністю згенеровані штучним інтелектом без суттєвого творчого внеску людини, не можуть визнаватися класичними об'єктами авторського права. Проте, з метою захисту інвестицій розробників, у новітньому законодавстві України, гармонізованому з європейськими стандартами, було запроваджено поняття прав особливого роду (*sui generis*) на неоригінальні об'єкти, згенеровані комп'ютерними програмами. Правова сутність сучасного мультимедійного твору, таким чином, набуває ще більш гібридного характеру: він стає складним синтезом об'єктів класичного авторського права (де людина виступає безпосереднім творцем сюжету, архітектури вибору та загальної концепції) та неоригінальних елементів, згенерованих машинними алгоритмами, які охороняються суміжними правами. Для судової практики та доказування це означає необхідність застосування диференційованого підходу: притягнення до відповідальності за несанкціоноване копіювання вимагатиме чіткого розмежування того, які саме елементи були скопійовані – ті, що є результатом вільного творчого доробку людини, чи ті, що є

результатом машинної генерації.

Наступним важливим кроком у теоретичному пізнанні правової природи мультимедійних творів є проведення чіткої демаркаційної лінії між їхньою авторсько-правовою охороною (copyright) та інститутом патентного права (patent right). Фундаментальний принцип інтелектуальної власності полягає в тому, що авторське право охороняє виключно об'єктивну форму вираження твору (конкретний написаний код, конкретний намальований візуальний інтерфейс, конкретну записану мелодію), але воно категорично не поширюється на ідеї, процеси, методи діяльності, математичні концепції чи принципи, які покладені в основу цього твору. Тобто, сама ідея створення відеогри у жанрі «королівської битви» не може бути монополізована через механізми авторського права.

Натомість патентне право (patent right) має зовсім іншу правову природу та призначення. Воно спрямоване на охорону технічних рішень та алгоритмів, які мають промислову придатність, світову новизну та винахідницький рівень. У контексті розробки мультимедійних творів патентне право може і повинно застосовуватися для правової охорони унікальних апаратних засобів (наприклад, інноваційних контролерів рухів, систем тактильної віддачі, шоломів віртуальної та доповненої реальності), а також інноваційних, не очевидних для фахівців способів та методів обробки графічних даних, алгоритмів компресії відеосигналу або методів організації багатокористувацької мережевої взаємодії серверів. Як зазначається у фаховій науковій літературі, лише комплексне, одночасне застосування інструментів авторського права (для захисту форми і контенту) та патентного права (для захисту технічних рішень) здатне забезпечити максимально повну та надійну правову охорону інвестицій, які вкладаються у створення сучасних мультимедійних екосистем.

Розуміння сутності мультимедіа неможливо уявити без аналізу практики європейських інституцій. Дослідник Еннан Р.Є., розглядаючи передумови формування та тенденції розвитку правової охорони

інтелектуальної власності у Європейському Союзі, підкреслює, що саме судова практика Суду Європейського Союзу є головним рушієм еволюції правової доктрини в умовах постійного технологічного відставання позитивного (писаного) законодавства [20]. Для визначення правової природи мультимедійних творів фундаментальне значення має знакова справа Суду Європейського Союзу «Nintendo Co Ltd and Others v PC Box Srl» (C-355/12) [56]. У цьому рішенні Суд Європейського Союзу вперше на наднаціональному рівні офіційно визнав гібридну та складну природу відеоігор (як найпоширенішого різновиду мультимедійних творів). Суд однозначно постановив, що відеоігри не можуть бути зведені виключно до комп'ютерних програм, на які поширюється дія Директиви 2009/24/ЄС (про правову охорону комп'ютерних програм). Суд констатував, що відеоігри складаються з комплексного матеріалу графічного та звукового характеру, який, незважаючи на те, що він зашифрований мовою програмування, має власну, незалежну творчу цінність. Отже, відеоігри як складні мультимедійні твори підпадають під більш широку та всеосяжну охорону, передбачену Директивою 2001/29/ЄС про гармонізацію певних аспектів авторського права і суміжних прав у інформаційному суспільстві. Це рішення остаточно закріпило у європейській доктрині концепцію мультимедійного твору як складного гібридного об'єкта, що потребує комплексного, системного захисту.

Крім того, для оцінки сутності та критерію оригінальності мультимедійних творів визначальним є рішення Суду Європейського Союзу у справі «Cofemel – Sociedade de Vestuário SA v G-Star Raw CV (C-683/17)» [57]. Хоча ця справа безпосередньо стосувалася дизайну одягу, сформульовані в ній правові позиції мають універсальний характер і активно застосовуються до оцінки мультимедійного контенту. Суд Європейського Союзу відкинув вимогу про наявність «естетичної цінності» як обов'язкової умови для надання авторсько-правової охорони. Замість цього Суд закріпив універсальний «тест на наявність вільного та творчого вибору автора» (test of

free and creative choices). Відповідно до цього тесту, об'єкт, включаючи будь-який елемент мультимедійного твору, отримує статус об'єкта авторського права виключно у тому випадку, якщо він є результатом інтелектуального творіння свого автора, і це творіння відображає його особистість, що проявляється у прийнятті автором вільних та творчих рішень під час створення об'єкта. Якщо ж форма вираження елемента повністю продиктована його технічною функцією або правилами (наприклад, стандартні елементи інтерфейсу користувача або базові алгоритми обробки інформації), такий елемент позбавлений оригінальності і не є частиною авторсько-правової сутності мультимедійного твору. Такий доктринальний підхід дозволяє судам максимально об'єктивно відмежовувати об'єкти авторського права від технічних та утилітарних елементів програми, запобігаючи неправомірній монополізації загальновідомих ідей та функціональних рішень.

На необхідності надійної правової охорони інтелектуальних активів як основи для розвитку сучасної економіки також наголошує дослідниця Токарева В.О. Аналізуючи особливості охорони об'єктів інтелектуальної власності у креативних індустріях, вона зазначає, що впровадження ефективних правових механізмів є критичною передумовою для залучення інвестицій [58]. Хоча її дослідження фокусується на індустрії моди, висловлені концептуальні ідеї абсолютно застосовні до індустрії розробки мультимедіа, яка також базується на створенні унікальних, інноваційних образів, дизайнів та нематеріальних цінностей. Як зазначає Кметик-Поддубінська Х.І. у своїх працях, відсутність чітко артикульованої правової природи мультимедійного твору в національному законодавстві створює значні інвестиційні ризики, оскільки правоволодільці не мають стовідсоткової впевненості у можливості ефективного та швидкого захисту своїх порушених прав у судових інстанціях України [59, 60, 61].

Підсумовуючи проведений науково-теоретичний аналіз, можна сформулювати висновок щодо правової природи та сутності мультимедійних

творів у сучасному авторському праві.

По-перше, мультимедійний твір не є простою електронною збіркою інформації чи звичайним складеним твором. Його сутність полягає в синергії – стані, при якому об'єднана дія всіх різнорідних елементів (тексту, відео, аудіо, графіки, анімації та комп'ютерного коду) створює абсолютно новий візуально-функціональний ефект (look and feel), який значно перевищує суму властивостей кожного елемента окремо.

По-друге, правова природа мультимедійних творів вимагає їх визнання як складних об'єктів авторського права особливого роду (*sui generis*). Вони володіють унікальними кваліфікуючими ознаками: цифровою формою вираження, обов'язковою наявністю програмної керуючої оболонки, мультимодальністю сприйняття та інтерактивністю. Інтерактивність перетворює лінійний монолог автора на багатоваріантний діалог з користувачем, де архітектура вибору та можливих сценаріїв взаємодії (*user flow*) стає самостійним, найбільш цінним об'єктом правової охорони, що відображає первісний творчий задум розробників.

По-третє, аналіз правової природи виявляє необхідність застосування комплексного, багаторівневого підходу до правового регулювання. З одного боку, мультимедійний твір потребує забезпечення централізованого, єдиного правового режиму для того, щоб інвестор (продюсер чи компанія-розробник) мав змогу легально та безперешкодно розпоряджатися готовим твором на світовому ринку цифрової дистрибуції. З іншого боку, правовий режим має бути достатньо гнучким, щоб гарантувати дотримання невідчужуваних особистих немайнових прав колективу авторів (програмістів, композиторів, художників, сценаристів), чия творча праця була акумульована в цьому творі, а також враховувати новітні реалії використання згенерованого алгоритмами штучного інтелекту неоригінального контенту.

По-четверте, враховуючи прогресивну міжнародну практику, зокрема рішення Суду Європейського Союзу, правова сутність мультимедійних творів передбачає, що механізм їх судового та позасудового захисту має



поступово зміщуватися від суто технічного, експертного порівняння рядків програмного коду (який легко піддається модифікації порушниками без зміни кінцевого результату) до глибокого аналізу цілісного концептуального враження від твору, доктрини суттєвої подібності та тестування на наявність вільного творчого вибору при створенні інтерактивного середовища. Лише визнання мультимедійного твору цілісним складним об'єктом *sui generis*, із закріпленням відповідної легальної дефініції у положеннях ЦК України та Закону України «Про авторське право і суміжні права», дозволить подолати існуючу правову невизначеність, гармонізувати національне законодавство з європейськими стандартами *acquis communautaire* та забезпечити надійний правовий фундамент для подальшого розвитку та комерціалізації вітчизняної індустрії розробки високотехнологічного цифрового контенту.

#### **1.4. Місце мультимедійних творів у системі об'єктів авторського права**

Класифікація мультимедійних творів неможлива без теоретичного аналізу загальних критеріїв диференціації об'єктів авторського права. У сучасній цивілістичній доктрині класифікація здійснюється за декількома параметрами, що дозволяє визначити правовий режим твору залежно від його природи та способу вираження.

Насамперед, об'єкти розмежовуються за способом (формою) вираження. Традиційний поділ на письмові (літературні твори, комп'ютерні програми), усні (лекції, промови), образотворчі (живопис, графіка) та об'ємно-просторові (архітектура) твори у цифровому середовищі зазнає суттєвої трансформації. Більшість об'єктів набувають уніфікованої цифрової форми, що, за обґрунтованими висновками Штефан А.С., не змінює їхньої правової сутності, проте вимагає адаптації та модернізації способів їхнього правового захисту [63, с.25].

Найбільш релевантним для дослідження природи мультимедіа є критерій рівня складності структури. За цією ознакою об'єкти поділяються

на:

Прості (монокомпонентні) – твори, що складаються з одного виду творчого вираження (наприклад, окремий текст чи фотографія).

Складні (мультикомпонентні) – об'єкти, що інтегрують у собі декілька різнорідних творів, поєднаних єдиним творчим задумом. До цієї категорії належать аудіовізуальні твори та мультимедійні твори. Як зазначає науковець Капіца Ю.М., правовий режим таких складних об'єктів характеризується «юридичною єдністю при фактичній множинності складових частин» [64, с.108]. Саме ознака складності дозволяє ідентифікувати мультимедійний твір як цілісний об'єкт *sui generis*.

Класифікація за характером походження права дозволяє виокремити первинні (оригінальні) твори, створені безпосередньо творчою працею автора; похідні (деривативні) твори, такі як переклади чи адаптації; та складені твори (збірники) – бази даних та антології, де творчий внесок полягає у підборі або впорядкуванні змісту.

Паралельно з класифікацією об'єктів, особливого значення набуває диференціація суб'єктного складу. Визначення кола суб'єктів у сфері інтелектуальної власності засновано на критеріях виникнення та способу набуття прав. У наукових працях Харитонової О.І. та Шишки Р.Б. виокремлюються так категорії. За моментом виникнення прав: первинні суб'єкти (автори) – фізичні особи, чиєю творчою працею створено твір; та вторинні (похідні) суб'єкти – особи, які набули майнових прав на підставі закону (спадкоємці) або договору (видавці, продюсери, роботодавці тощо) [65; 66, с.304].

За характером суб'єктного складу: індивідуальні автори та співавтори (колективне авторство). У контексті мультимедійних творів найчастіше спостерігається нероздільне співавторство, оскільки виокремлення програмного коду від графічного інтерфейсу чи звукового супроводу призводить до втрати функціональності та цілісності об'єкта. За роллю в організації створення: творці (автори) та організатори (продюсери,

девелопери). Останні, будучи юридичними або фізичними особами, беруть на себе фінансову відповідальність за створення складного об'єкта і є ключовими суб'єктами майнових прав у цифровому обороті.

Сучасні тенденції розвитку авторського права, зокрема в контексті *acquis* ЄС, вказують на функціональне розширення кола суб'єктів. Так, Мацкевич О.О. акцентує увагу на появі інформаційного посередника, який, не будучи правововолодільцем, відіграє вирішальну роль у реалізації та захисті прав на мультимедійні твори в інформаційному суспільстві [67, с.48]. Крім того, на класифікацію об'єктів дедалі більше впливає розвиток штучного інтелекту. Об'єкти, згенеровані ШІ, наразі кваліфікуються як неоригінальні твори, на які поширюється право *sui generis*, де суб'єктом майнових прав виступає особа, яка організувала процес генерації.

Такий комплексний підхід до класифікації дозволяє не лише визначити місце мультимедійних творів у системі об'єктів авторського права, а й вибудувати ефективну модель їхньої правової охорони та комерціалізації.

Етимологічно термін «мультимедіа» походить від латинських слів *multum* («багато») та *medium* («засіб», «осередок»). У сучасній науковій літературі він трактується як об'єднана система програмно-апаратних інструментів, що дозволяють відображати відео- та аудіоконтент (зокрема, у комп'ютерних іграх, довідково-інформаційних базах та інших додатках), або як сукупність кількох видів засобів масової комунікації, застосовуваних для передачі інформації. Перші згадки терміна «мультимедіа» належать до 1970-х років, коли його застосовували до традиційних засобів масової інформації, і лише згодом до цього поняття включили комп'ютерні засоби обробки інформації.

У зарубіжній доктрині поширеним є підхід, відповідно до якого мультимедійний продукт визначається як традиційний твір (нарівні з літературним чи музичним), перетворений у цифрову форму, який у більшості випадків включає в себе базу даних. Дослідники підкреслюють, що подібні об'єкти мають складну структуру і містять щонайменше два

компоненти (текст, звук, рухоме зображення), а також обов'язкове програмне забезпечення. При цьому користувачеві надається можливість своїми діями впливати на зміст такого об'єкта. У наукових колах пропонується поділяти мультимедійні продукти на «перше» та «друге» покоління: до першого відносять об'єкти, що охороняються в рамках традиційних режимів інтелектуальної власності, а до другого – нові форми, такі як відеоігри та веб-сайти, які потребують спеціального правового захисту [68, с.20-21]. Загалом, мультимедійні твори розглядаються як сукупність даних і різномірних об'єктів, що функціонують на базі комп'ютерної програм [69].

Наприклад, у США спеціальна робоча група з правового регулювання цифрових об'єктів запропонувала визначати мультимедійний твір через вказівку на об'єднання в його змісті кількох, у тому числі різномірних, результатів інтелектуальної діяльності. Відтак, у зарубіжних джерелах насамперед підкреслюється ознака складного змісту цих продуктів та використання комп'ютерних програм як інтегруючого елемента.

Вкрай важливою є проблема правової кваліфікації мультимедійних творів. Підхід, за якого такі об'єкти (зокрема, комп'ютерні ігри) юридично прирівнюються виключно до комп'ютерних програм або до баз даних, є теоретично некоректним [70]. Кваліфікація мультимедійного твору як бази даних означає визнання авторських прав лише на здійснений підбір або розташування матеріалів, тоді як мультимедійний твір є єдиним самостійним твором. З іншого боку, зведення його до комп'ютерної програми необґрунтовано обмежує правову охорону творчого внеску інших осіб – сценаристів, художників, композиторів, оскільки в такому разі єдиним автором визнається лише програміст.

В іноземній правозастосовній практиці формування правового режиму мультимедійних продуктів найчастіше відбувалося під час розгляду спорів щодо відеоігор. У Японії в 1980-2000-х роках суди спочатку вагалися між кваліфікацією таких об'єктів як програм [71, 72, 73, 74, 75, 76] та як кінематографічних творів [77, 78, 79, 80], доки Верховний суд країни не

прийняв остаточне рішення, що мультимедійні твори слід кваліфікувати саме як кінематографічні твори [81].

У країнах загального права (англо-американська система) мультимедійні твори переважно розглядаються як аудіовізуальні твори або фільми. У США перші судові рішення з цього питання датуються початком 1980-х років [68, с.169,173]. Визначальним стало визнання мультимедійного твору аудіовізуальним твором, що являє собою послідовність взаємопов'язаних зображень, призначених для демонстрації за допомогою технічних засобів у супроводі звуку [82-88]. У Великій Британії [89-92], Австралії [93; 94; 68, с.189-196] та ПАР [95; 96] суди також здебільшого застосовують до таких об'єктів легальне визначення фільму. Комітет з удосконалення законодавства про авторське право Австралії у своєму висновку навіть зазначав, що не слід створювати новий режим для мультимедійних творів, а достатньо розглядати їх як різновид аудіовізуального твору [97].

У країнах континентальної правової системи єдиного підходу не вироблено. У Франції суди часто відмовляються кваліфікувати мультимедійні твори як аудіовізуальні твори, наголошуючи на особливій ролі користувача у їх функціонуванні [98; 99]. Натомість там переважає підхід, за яким такий об'єкт розглядається як колективний твір або твір, створений у співавторстві (результат співробітництва) [68, с.196-203; 100]. У Німеччині [101; 68, с.175, 177; 102; 103] та Бельгії [56; 68, 177] правова природа мультимедійного твору тривалий час викликала дискусії, що допускали його охорону і як програмного забезпечення, і як кінофільму (іноді – подвійну охорону).

З огляду на це, у сучасній доктрині справедливо зазначається, що мультимедійні твори не вписуються в «традиційні» категорії об'єктів авторського права. Як зазначає Мілле А., той факт, що твір створюється за допомогою комп'ютерних технологій і являє собою компіляцію, не означає, що його слід вважати лише програмою чи базою даних. Мультимедійні твори

необхідно визнати самостійним видом творів з власною правовою специфікою, щоб не вдаватися до аналогії закону [104]. Європейське законодавство також розмежовує ці об'єкти: Директива ЄС про правову охорону баз даних [4; 105] не поширюється на аудіовізуальні та мультимедійні твори, однак останні згадуються в контексті Директиви щодо гармонізації авторського права в інформаційному суспільстві. Статуті I., проаналізувавши зарубіжний досвід, доходить висновку, що для мультимедійних творів найбільш релевантним є правовий режим *sui generis* [68, с.272].

Таким чином, мультимедійний твір є складним об'єктом авторського права. Йому притаманна унітарність: різноманітні результати інтелектуальної діяльності (комп'ютерні програми, зображення, відеоматеріали, музика, сценарії) утворюють новий самостійний цілісний об'єкт. Невід'ємною складовою виступає комп'ютерна програма, яка забезпечує інтеграцію інших компонентів. Створення такого твору є результатом багаторівневого творчого синтезу.

Права на мультимедійний твір мають складно-структурну модель. На першому рівні права виникають у авторів окремих елементів (сценаристів, художників, звукорежисерів, авторів літературної основи). На другому рівні виникають права на продукт як на єдине ціле. З огляду на це, строк охорони виключних майнових прав на такий об'єкт доцільно обчислювати протягом життя всіх його співавторів (сценариста, художника, програміста, композитора) та встановленого законом строку після смерті останнього з них. При цьому коло авторів обумовлюється істотністю їхнього творчого внеску. Наявність організатора (продюсера, розробника компанії), хоча і є типовою на практиці, виступає факультативною ознакою з точки зору правової кваліфікації об'єкта.

Ключовими специфічними ознаками, що вирізняють мультимедійний твір серед інших складних творів, є віртуальність та інтерактивність.

Віртуальність має формально-юридичний (існування виключно в

електронній формі на базі комп'ютерного коду) та змістовний (моделювання штучного світу або відтворення елементів об'єктивної реальності) аспекти.

Однак сама по собі віртуальність притаманна і сучасним кінофільмам чи цифровій графіці. Тому визначальною ознакою є інтерактивність – здатність продукту до активної взаємодії з користувачем. Саме інтерактивність дозволяє споживачеві впливати на розвиток подій, керувати процесами, обирати маршрути чи отримувати зворотний зв'язок (через сенсорне чи голосове управління), що остаточно відокремлює мультимедійний твір від класичних лінійних аудіовізуальних об'єктів.

Класифікація мультимедійних творів у сучасній правовій науці є надзвичайно розгалуженою, нестабільною та такою, що постійно доповнюється новими категоріями через безперервний і стрімкий технічний прогрес. До основних, доктринально визнаних видів мультимедійних творів залежно від їх функціонального призначення можна віднести: відеоігри та розважальні продукти (які визнаються науковцями найскладнішим, найбільш комплексним та найбільш комерційно успішним видом мультимедійних творів у світі); інтерактивні освітні твори (навчальні програми, електронні підручники, енциклопедії); культурно-мистецькі твори (інтерактивні віртуальні музеї, тривимірні цифрові галереї, мережеве мистецтво); комерційні проекти (рекламні ролики з інтерактивними елементами, бізнес-додатки) та інформаційні бази даних.

Кожен із перелічених вище видів об'єктивно має свою власну технологічну та правову специфіку, яка безпосередньо впливає на механізми їх правового захисту. Наприклад, у правовому регулюванні розробки та дистрибуції відеоігор значна та першочергова увага юристів приділяється захисту візуального та функціонального сприйняття гри кінцевим користувачем. У зв'язку з цим у судовій практиці Сполучених Штатів Америки та країн Європейського Союзу активно застосовується доктрина суттєвої подібності, яка дозволяє виявляти незаконні клони цифрових продуктів. Сучасні тенденції розгляду судових спорів у сфері інтелектуальної

власності переконливо показують, що механізм судового захисту мультимедіа поступово і невідворотно зміщується від суто технічного порівняння програмного коду до глибокого аналізу цілісного аудіовізуального враження від твору, загальної атмосфери та унікальної ігрової механіки.

Стрімка цифровізація суспільних відносин зумовила появу нових об'єктів інтелектуальної власності, які важко повністю інтегрувати у традиційні цивілістичні конструкції. З'ясування правової природи мультимедійних творів та їхня класифікація вимагає насамперед визначення специфічних ознак, що відрізняють їх від «традиційних» (аналогових) об'єктів авторського права. До таких базових характеристик у науковій доктрині обґрунтовано відносять гіпертекстуальність, мультимедійність та інтерактивність [106, с.9].

Гіпертекст становить собою систему (продукти), що уможливорює доступ до інформації через мережу з'єднань (гіперлінків), відображаючи інформацію крок за кроком на вимогу користувача [107, с.759]. На відміну від класичного розуміння посилання як звичайної вказівки на джерело, гіперлінк надає безпосередній доступ до самого твору. По суті, це потенційно безкінечна множинність текстів, об'єднаних системою вбудованих посилань, що дозволяє сприймати матеріал не лише горизонтально, а й «вглиб» [108, с.63,73].

Мультимедійність (від лат. *multum* – багато + медіа) означає інтеграцію багатьох різних носіїв інформації на спільній цифровій базі [109, с.494]. Вона проявляється у поєднанні різних знакових систем (вербальної, графічної, звукової, відео, анімаційної) та форм представлення інформації в одному творі за допомогою комп'ютерних технологій.

Проте найбільш визначальною ознакою мультимедійного твору є його інтерактивність. Завдяки їй доступ до повідомлень можливий у будь-який час за вибором реципієнта [110]. Інтерактивність перетворює користувача з пасивного спостерігача на активного учасника, який може обирати зміст,



реагувати на нього та впливати на розвиток «сюжету» [68, с.241]. Залежно від обсягу можливостей користувача, доцільно виокремлювати два рівні інтерактивності: «вузьку» (можливість доступу та вибору змісту у зручний час) та «широку» (здатність реагувати, вносити зміни до твору, генерувати власний контент). Саме інтерактивність формує якісно новий ступінь взаємодії з твором, адже користувач, здійснюючи вибір, може створювати похідні квазітвори, що згодом стають невід'ємною частиною примірника вихідного твору, який втрачає ідентичність з оригіналом. Цифрова форма є обов'язковою та найбільш сприятливою умовою для забезпечення такої інтерактивності.

Відповідно до базових засад авторського права, об'єктом охорони визнається твір як оригінальний результат інтелектуальної творчої діяльності, виражений у певній об'єктивній формі. Авторське право не поширюється на ідеї чи концепції як такі, а лише на форму їхнього вираження. Мультимедійні твори повною мірою відповідають критеріям охороноздатності, оскільки є результатом складного багаторівневого творчого синтезу та існують в об'єктивній (цифровій) формі. Проте їхня специфіка не дозволяє механічно прирівнювати їх до існуючих класичних категорій.

Зокрема, мультимедійні твори не є тотожними аудіовізуальним творам, оскільки останні не володіють іманентною інтерактивністю і розраховані переважно на лінійний, послідовний перегляд [68, с.241]. Вони також не є просто базами даних: якщо творчий характер бази даних зводиться виключно до підбору та впорядкування матеріалу, то у мультимедійних творах творчий процес має значно глибший і ширший характер. Застосування до них режиму баз даних є юридично некоректним, оскільки це викривляє сутність їхньої охорони. Відрізняються вони й від традиційних складених (збірників) та колективних творів. Складені твори мають фіксований формат і не базуються на обов'язковому застосуванні комп'ютерної програми та інтерактивного інтерфейсу. А на відміну від колективних творів, мультимедійні твори

передбачають непередбачуваний динамічний діалог з користувачем.

З огляду на це, мультимедійні твори доцільно виокремлювати як самостійну правову категорію у сфері авторського права. Під мультимедійним твором слід розуміти інтерактивний твір, виражений у цифровій формі, що є поєднанням різних видів творів в одному, створений за допомогою комп'ютерних технологій та відтворюваний за допомогою комп'ютера чи аналогічних засобів.

Базуючись на функціональному призначенні, формі втілення та рівні інтерактивності, пропонується така класифікація мультимедійних творів на види. *Комп'ютерні (відео) ігри* – інтерактивні системи найвищого рівня складності («широка» інтерактивність), де дії користувача безпосередньо видозмінюють стан і перебіг твору. *Мультимедійні презентації та навчальні програми* – об'єкти з детермінованою («вузькою») інтерактивністю, що поєднують текст, графіку та аудіо з метою нелінійної візуалізації матеріалу. *Мультимедійна інфографіка* – інтерактивні засоби та алгоритми графічної візуалізації даних. *Веб-сайти* – комплексні інтерактивні онлайн мультимедійні твори [41].

Особливої уваги у цій класифікації заслуговує веб-сайт як найбільш масовий різновид мультимедійного твору. У правовій науці існують дискусійні підходи до веб-сайту як до комп'ютерної програми, бази даних або особливого комплексного об'єкта. Веб-сайт часто розглядають як складений твір, що поєднує код (html), статті, фотографії, аудіофайли та дизайн. Проте веб-сайт має чітко виражену мультимедійну природу: це системно впорядкована сукупність сторінок, об'єднаних гіперпосиланнями, що містить як інформативне наповнення (контент), так і оригінальне фонове оформлення (дизайн). Відповідно, правова охорона веб-сайту як мультимедійного твору має здійснюватися комплексно: захисту підлягає його алгоритмічна основа (програмний код), презентація (дизайн, архітектура навігації) та змістовний контент, що є результатом творчої праці [40; 67].

## Висновки до Розділу 1

Підсумовуючи результати комплексного теоретико-правового аналізу, здійсненого у першому розділі дисертаційного дослідження, слід наголосити на тому, що сучасне глобальне цифрове середовище незворотно трансформувало класичні, консервативні парадигми інституту авторського права. Перехід від аналогової епохи, де об'єкти творчості були жорстко прив'язані до матеріальних носіїв, до епохи інформаційного суспільства та глобальної мережі Інтернет кардинально змінив архітектуру створення, розповсюдження та споживання інтелектуальних благ. Ця трансформація нагально вимагає розробки та впровадження нових концептуальних підходів до охорони об'єктів інтелектуальної власності, оскільки традиційні консервативні цивілістичні конструкції виявляються недостатньо гнучкими для регулювання відносин в умовах транскордонності, убіквітетності (всюдисущості) цифрового контенту та безперешкодного доступу до нього в режимі онлайн (on-demand). Адаптація національного законодавства до цих викликів, зокрема через імплементацію європейських стандартів (зокрема, Директиви 2001/29/ЄС), є критично необхідним етапом розвитку сучасної правової системи України.

Дослідження доводить, що найяскравішим та найскладнішим феноменом цифрового середовища є мультимедійні твори. За своєю правовою, онтологічною та технічною природою вони є надзвичайно складними, багатокomпонентними результатами інтелектуальної, творчої діяльності. Мультимедійний твір являє собою не просто механічну сукупність чи компіляцію різних об'єктів (тексту, графіки, аудіо, відео), а інтегровану систему, де всі ці різноманітні елементи нерозривно об'єднані єдиним програмним кодом («рушієм») та підпорядковані спільному творчому задуму.

Визначальними специфічними ознаками, які виокремлюють мультимедійний твір з-поміж усіх інших об'єктів авторського права, є його

віртуальність та, що найголовніше, інтерактивність. Саме інтерактивність – здатність продукту до активної двосторонньої взаємодії з користувачем, можливість споживача безпосередньо впливати на розвиток сюжету, керувати процесами, обирати маршрути навігації та отримувати миттєвий зворотний зв'язок – перетворює користувача з пасивного глядача (як у класичному кінематографі) на активного учасника цифрового процесу. Це робить мультимедійний твір динамічним об'єктом, що функціонує за нелінійними сценаріями.

У зв'язку з цим, у дисертації доведено, що мультимедійні твори більше не можуть вписуватися у вузькі традиційні рамки охорони звичайних комп'ютерних програм, баз даних чи аудіовізуальних творів. Спроби судової практики та частини наукової спільноти застосовувати до них за аналогією норми, призначені для кінофільмів або виключно для програмного забезпечення (софту), є юридично некоректними. Зведення мультимедійного твору лише до комп'ютерної програми необґрунтовано нівелює самостійну творчу цінність аудіовізуального контенту та дискримінує права художників, композиторів і сценаристів на користь програмістів. Натомість прирівнювання до бази даних захищає лише структуру та підбір матеріалів, ігноруючи єдність форми та змісту продукту.

Відповідно до європейської та вітчизняної правової думки, специфіка цих об'єктів вимагає безумовного визнання їх як самостійних, складних об'єктів авторського права із власним, унікальним правовим режимом (*sui generis*), що володіє ознакою динамічної цілісності. Цей спеціальний правовий режим охорони повинен ґрунтуватися на складноструктурній моделі виникнення та реалізації прав, де діє багаторівневий синтез: на першому рівні охороняються права творців окремих елементів (музики, тексту, графіки), а на другому – права на мультимедійний твір як на єдине нерозривне ціле. Такий збалансований підхід дозволить справедливо і пропорційно враховувати як майнові інтереси технічних розробників програмної оболонки (коду), так і авторські права творців різноманітного

контентного наповнення, а також організаторів (продюсерів), які забезпечують економічне підґрунтя створення об'єкта.

Зрештою, проведена у розділі класифікація мультимедійних творів (поділ на відеоігри, освітні платформи, віртуальні музеї, інтерактивні веб-сайти тощо) є не абстрактною, а необхідною та прагматичною складовою для системи авторського права. Належна класифікація дозволяє чітко ідентифікувати обсяг прав, що підлягають передачі, визначити коло авторів та інших правоволодільців, обрати правильну стратегію ефективного правового захисту від піратства, об'єктивно оцінити вартість таких нематеріальних активів та забезпечити їх подальшу успішну комерціалізацію на конкурентних міжнародних ринках в умовах єдиного цифрового простору.

## РОЗДІЛ 2

### ЗДІЙСНЕННЯ ТА ЗМІСТ ПРАВ НА МУЛЬТИМЕДІЙНІ ТВОРИ

#### 2.1. Суб'єкти прав на мультимедійні твори

Дослідження механізму реалізації майнових прав інтелектуальної власності потребує першочергового з'ясування сутності поняття «здійснення права» та ідентифікації кола осіб, які правомочні вчиняти відповідні дії. У цивілістичній доктрині здійснення суб'єктивного права традиційно розглядається як процес реалізації можливостей, закладених у його змісті, з метою задоволення інтересів управомоченої особи [111, с.145]. Здійснення майнових прав інтелектуальної власності є динамічною стадією існування правовідношення, що слідує за моментом набуття права та передуює (у разі порушення) стадії його захисту.

Здійснення суб'єктивних цивільних прав, за загальноприйнятим підходом, полягає у фактичному вчиненні тих дій та актів реальної поведінки, можливість вчинення яких надана особі шляхом закріплення за нею відповідного права. Стосовно сфери інтелектуальної власності, здійснення майнових прав характеризується вольовим характером та диспозитивністю: особа здійснює свої права вільно, на власний розсуд, що кореспондує з положеннями статті 12 ЦК України [118]. Як зазначає Кот О.О., метою здійснення суб'єктивного права завжди є задоволення певного законного інтересу носія цього права [113, с. 280-282]. У контексті інтелектуальної власності таким інтересом є, перш за все, отримання економічного чи соціального ефекту від використання результату інтелектуальної, творчої діяльності.

Важливим теоретичним аспектом є розмежування понять «здійснення права» та «використання об'єкта». Якщо використання є фактичною дією (відтворення, розповсюдження тощо), то здійснення – це правова категорія, що охоплює як фактичні, так і юридичні дії правоволодільця, зокрема дії

щодо розпоряджання правом [114, с.9]. Здійснення майнових прав інтелектуальної власності відбувається у межах регулятивних правовідносин, де правоволоділець взаємодіє з невизначеним колом зобов'язаних осіб (абсолютні відносини) або з конкретними контрагентами за договором (відносні відносини) [115, с.114].

Аналіз суб'єктного складу здійснення майнових прав дозволяє виокремити декілька категорій учасників. Згідно зі статтею 421 ЦК України, суб'єктами права інтелектуальної власності є творець об'єкта (автор, виконавець, винахідник тощо) та інші особи, яким належать майнові права відповідно до закону чи договору. Відтак, суб'єктами здійснення прав можуть бути як первинні суб'єкти (творці), так і вторинні суб'єкти (набувачі прав).

Первинним суб'єктом здійснення майнових прав завжди виступає творець, чиєю працею було створено об'єкт. Саме від його волі залежить початковий етап введення об'єкта у цивільний оборот. Проте, з огляду на оборотоздатність майнових прав, значну роль відіграють інші особи. До них належать спадкоємці творця, роботодавці (у випадках створення службових творів чи винаходів), а також замовники за договорами про створення об'єкта за замовленням [116, с.477]. У науковій літературі підкреслюється, що суб'єктом здійснення майнового права може бути лише особа, яка володіє необхідним обсягом цивільної дієздатності, оскільки здійснення прав інтелектуальної власності часто пов'язане з укладенням складних правочинів [117, с.431].

Особливого значення набуває здійснення майнових прав юридичними особами. На відміну від фізичних осіб, юридичні особи можуть бути виключно вторинними суб'єктами (крім специфічних випадків, передбачених законодавством про організації мовлення чи виробників фонограм). Здійснення прав юридичною особою відбувається через її органи або представників, що потребує чіткої внутрішньої регламентації та фіксації прав у активах підприємства. У межах інноваційної діяльності юридичні особи

здійснюють права шляхом впровадження об'єктів у власне виробництво або шляхом надання ліцензій третім особам.

Також необхідно розглянути специфіку спільного здійснення майнових прав кількома особами (наприклад, співавторами). Стаття 428 ЦК України встановлює, що майнові права, які належать кільком особам спільно, здійснюються ними за взаємною згодою, якщо інше не встановлено договором. Це означає, що жоден із суб'єктів права не має права самостійно, без погодження з іншими, розпоряджатися правом у цілому (наприклад, видавати виключну ліцензію). Такий підхід спрямований на захист інтересів кожного з учасників творчого процесу, хоча й може ускладнювати комерційну експлуатацію об'єкта [118,с.4].

У доктрині виділяють також форми здійснення майнових прав: фактичну та юридичну. Фактична форма полягає у безпосередньому використанні об'єкта правоволодільцем у власній діяльності. Юридична форма передбачає вчинення правочинів, спрямованих на розпорядження правами (укладання ліцензійних договорів, договорів про відчуження прав тощо) [111, с.145]. Важливо зауважити, що передання права іншій особі є одночасно і способом розпорядження, і актом здійснення права, оскільки правоволоділець реалізує свою можливість визначити юридичну долю належного йому об'єкту.

Окрему увагу вчені приділяють межам здійснення майнових прав. Здійснення права не повинно порушувати права та законні інтереси інших осіб, а також суспільні інтереси. Законодавство встановлює випадки вільного використання об'єктів (наприклад, у цілях освіти чи цитування), що об'єктивно обмежує монополію правоволодільця. Крім того, здійснення прав має відбуватися добросовісно, без зловживання монопольним становищем на ринку [119, с.93].

Таким чином, поняття здійснення майнових прав інтелектуальної власності охоплює сукупність вольових дій правоволодільця (творця чи іншої особи), спрямованих на використання можливостей, передбачених



змістом права, для задоволення власних майнових інтересів. Суб'єктний склад здійснення прав характеризується множинністю та залежить від підстав виникнення або переходу прав. Ефективність здійснення майнових прав безпосередньо залежить від чіткості договірного регулювання та наявності дієвих правових механізмів, що забезпечують безперешкодну реалізацію повноважень правоволодільця у цивільному обороті.

Проблема визначення та правової характеристики суб'єктного складу правовідносин у сфері створення, використання та захисту результатів інтелектуальної діяльності є однією з найбільш фундаментальних, складних та гостро дискусійних у сучасній цивілістичній науці. Категорія «суб'єкт права» виступає несучою конструкцією будь-якого правовідношення, оскільки саме наявність правосуб'єктних осіб, наділених відповідним обсягом суб'єктивних прав та юридичних обов'язків, перетворює абстрактні норми об'єктивного права на реальні суспільні відносини. У класичному авторському праві суб'єктний склад історично формувався як відносно лінійний та антропоцентричний, де центральною і безальтернативною фігурою завжди визнавався автор – фізична особа-творець. Проте в умовах глобальної цифровізації, де межі між автором, виконавцем, технічним розробником, інвестором та навіть кінцевим користувачем часто розмиваються, виникає нагальна потреба у ґрунтовному науковому переосмисленні та розширенні категорій суб'єктів прав, особливо коли йдеться про такі складні об'єкти, як мультимедійні твори.

Для розуміння сучасних тенденцій трансформації суб'єктного складу необхідно звернутися до концептуальних наукових праць провідних вітчизняних та зарубіжних вчених, які досліджують цю проблематику. Орлюк О.П. у своїх публікаціях аргументовано доводить, що система інтелектуальної власності є ключем до інноваційного розвитку та глобальної економічної трансформації. Вона наголошує на тому, що суб'єкти права інтелектуальної власності у сучасних реаліях виступають головними генераторами нематеріальних активів, які формують основу доданої вартості

продуктів та стимулюють перехід від індустріальної економіки до економіки знань [120]. Відповідно, правовий статус суб'єктів (особливо правоволодільців та інвесторів) має бути вибудований таким чином, щоб гарантувати надійний захист їхніх економічних інтересів та стимулювати подальші інвестиції у високотехнологічні креативні індустрії.

З іншого боку, Капіца Ю.М., аналізуючи право інтелектуальної власності ЄС та процеси адаптації національного законодавства, звертає увагу на інституційний вимір суб'єктного складу. Він підкреслює складність гармонізації правового статусу суб'єктів авторського права в цифровому середовищі та акцентує увагу на зростаючій ролі організацій колективного управління (ОКУ) як специфічних суб'єктів, що здійснюють представництво інтересів авторів на ринку [64]. В умовах масового, транскордонного використання цифрового контенту індивідуальне управління майновими правами стає практично неможливим, що об'єктивно зумовлює необхідність делегування повноважень спеціалізованим юридичним особам.

Теоретичні аспекти суб'єктивного авторського права та проблеми його порушення ґрунтовно досліджує Штефан О.О. та Штефан А.С. у сфері креативних індустрій). Вони зазначають, що суб'єктивне авторське право становить собою складний комплекс особистих немайнових (моральних) та майнових (економічних) правомочностей. У контексті цифрового середовища та складних творів правопорушення набуває комплексного характеру, оскільки несанкціоноване використання об'єкта може одночасно порушувати права цілої множини суб'єктів: від авторів первісного твору до виконавців та виробників фонограм [63; 121]. Це вимагає від правової доктрини формування чітких критеріїв розмежування статусу первинних (авторів) та вторинних (спадкоємців, роботодавців, замовників, ліцензіатів) суб'єктів прав.

У західній доктрині фундаментальні дослідження суб'єктів авторства проводить професорка Колумбійського університету Джейн Гінзбург (Jane С. Ginsburg). Вона є палкою захисницею «прав авторів» (authors' rights) та

глибоко аналізує історичний розвиток концепції авторства як в американській утилітарній системі (copyright), так і в європейській системі (droit d'auteur). Д.Гінзбург наголошує на тому, що концепція «роботи, створеної за наймом» (work made for hire), яка домінує у США і визнає первинним автором корпорацію-роботодавця, створює суттєві доктринальні та практичні колізії при міжнародному обігу об'єктів інтелектуальної власності, особливо у відносинах з європейськими країнами, де первинним суб'єктом завжди визнається виключно фізична особа-творець. Її науковий доробок є критично важливим для розуміння глобальних викликів щодо визначення суб'єктності у транснаціональних мультимедійних проєктах.

Зважаючи на викладені загальнотеоретичні підходи, можна констатувати, що суб'єктами прав на мультимедійні твори є фізичні та юридичні особи, які внаслідок факту створення об'єкта (автори), або на підставі закону чи договору ( правонаступники, інвестори, продюсери), наділяються комплексом особистих немайнових та (або) виключних майнових прав щодо цього твору або його окремих складових елементів. Специфіка мультимедійного твору як складного, багатокomпонентного та інтерактивного продукту (*suí generis*) обумовлює залучення до процесу його розробки широкого кола осіб. Відповідно до цього, структуру суб'єктного складу прав на мультимедійні твори можна умовно поділити на кілька взаємопов'язаних рівнів: автори (творці складових частин та концепції); суб'єкти суміжних прав (виконавці); організатори створення (продюсери, замовники); суб'єкти особливих прав (розробники алгоритмів ІІІ) та специфічні суб'єкти (користувачі).

Автори як первинні суб'єкти прав: специфіка колективної творчості. Первинним та основоположним суб'єктом авторського права на мультимедійний твір (як і на будь-який інший твір) є автор – фізична особа, особистою інтелектуальною, творчою працею якої створено цей твір. Цей імперативний принцип є непорушним для чинного цивільного законодавства. Однак у контексті мультимедіа поняття «автор» майже завжди набуває

яскраво вираженого «колективного», множинного виміру. Сучасний мультимедійний продукт (наприклад, високобюджетна відеогра класу AAA або масштабна платформа віртуальної реальності) ніколи не створюється одноосібно. Процес розробки вимагає залучення висококваліфікованих представників абсолютно різних творчих та технічних професій, чия праця має бути бездоганно синхронізована.

Отже, до кола первинних суб'єктів – авторів мультимедійного твору традиційно належать такі.

*Автори сценарію (сценаристи та дизайнери).* Вони створюють літературну основу твору: сюжетні лінії, діалоги персонажів, описи віртуальних світів, а також розробляють розгалужену систему нелінійного наративу, яка є основою інтерактивності. Їхня творча праця охороняється як літературний твір.

*Художники-постановники, 2D та 3D-художники, аніматори.* Ця категорія суб'єктів відповідає за всю візуальну складову твору. Вони створюють концепт-арти, малюють текстури, моделюють тривимірні об'єкти (персонажів, архітектуру, ландшафти) та створюють ключові кадри анімації. Результат їхньої праці охороняється нормами про захист творів образотворчого мистецтва.

*Композитори та саунд-дизайнери.* Вони створюють оригінальний музичний супровід, який адаптується під дії користувача (динамічна музика), а також розробляють унікальні звукові ефекти, що формують атмосферу віртуального середовища. Їхні роботи охороняються як музичні твори.

*Програмісти та системні архітектори.* Їхня роль є критично важливою, оскільки саме вони пишуть вихідний програмний код (ігровий рушій, скрипти поведінки штучного інтелекту ворогів, алгоритми фізичної взаємодії об'єктів), який перетворює статичні картинки і звуки на інтерактивний мультимедійний твір. Комп'ютерні програми, створені ними, охороняються як літературні твори.

*Режисер-постановник* (у відеоіграх – Game Director / Creative Director).

Це ключовий суб'єкт творчого процесу, чий статус є предметом наукових дискусій. Саме гейм-директор формує загальну концептуальну єдність твору, визначає «архітектуру вибору», керує процесом злиття різних медіа-елементів в єдине ціле та забезпечує цілісність аудіовізуального та функціонального сприйняття (look and feel). Без його координуючої творчої діяльності мультимедійний твір перетворився б на хаотичний, розрізнений набір файлів. Тому роль концептуального керівника є визначальною для визнання об'єкта цілісним складним твором.

*Співавторство у мультимедійних проєктах.* Враховуючи колективний характер розробки, ключове юридичне значення у визначенні статусу суб'єктів відіграє інститут співавторства. Співавторами є особи, спільною творчою працею яких створено твір. Згідно з доктриною авторського права, розрізняють два види співавторства: подільне та неподільне.

Подільне співавторство виникає тоді, коли твір складається з частин, що мають самостійне значення і можуть бути використані незалежно від інших частин (наприклад, написана композитором пісня може бути видана окремим синглом поза межами відеогри). Неподільне співавторство має місце у випадках, коли частини твору не мають самостійного значення і утворюють нерозривне ціле (наприклад, спільне написання єдиного модуля програмного коду кількома програмістами).

Для мультимедійних творів характерне домінування подільного співавторства. Проте, як обґрунтовано зазначає дослідниця Кметик-Поддубінська Х.І., специфіка мультимедіа полягає в тому, що навіть за наявності самостійних, автономних частин, їхній правовий режим у складі цілісного, фінального продукту жорстко підпорядковується загальній логіці інтерактивності та концептуальному задуму [123].

Аналіз наукових праць переконливо свідчить про надзвичайну складність юридичного розподілу прав між співавторами. Так, Зеров К.О. у своїй монографії підкреслює, що відсутність чіткої, письмової домовленості між усіма учасниками творчого процесу на початковому етапі розробки є

міною уповільненої дії [124]. Цивільне законодавство встановлює презумпцію спільного здійснення прав співавторами. Це означає, що без згоди хоча б одного співавтора (наприклад, художника, який намалював другорядного персонажа) весь мультимедійний проєкт може бути заблокований до видання або комерціалізації. Відтак, суб'єктами прав у цьому контексті виступають не просто окремі, розрізнені творці, а складна мережа осіб, чия взаємодія має бути бездоганно зафіксована у відповідних цивільно-правових договорах про співавторство та відчуження майнових прав.

Досліджуючи суб'єктний склад розробників мультимедійних творів, необхідно враховувати безпрецедентне впровадження систем штучного інтелекту (ШІ) у креативні індустрії. Чинне законодавство України (йдеться про Закон про авторське право і суміжні права 2022 р.) запровадило правове регулювання об'єктів, згенерованих комп'ютерною програмою [41].

Важливо розмежовувати дві ситуації: якщо фізична особа використовує комп'ютерні технології виключно як допоміжний інструмент для втілення власного творчого задуму, такий результат є традиційним об'єктом авторського права. Натомість, якщо «творчу іскру» бере на себе машина без безпосередньої участі людини, такий результат визнається неоригінальним об'єктом, що охороняється правом особливого роду (*sui generis*) (ч. 4 ст. 8 та ст. 33 Закону). Суб'єктами цього специфічного майнового права виступають особи, яким належать права на саму комп'ютерну програму, або автори алгоритмів. Варто зазначити, що на такі згенеровані об'єкти також поширюються обмеження майнових прав (випадки вільного використання, передбачені ст. 22-28 Закону) [125].

*Виконавці як специфічні суб'єкти суміжних прав у цифровому середовищі.* Мультимедійні твори, зокрема сучасні кінематографічні відеоігри, інтерактивні фільми та системи віртуальної реальності, абсолютно неможливо уявити без участі виконавців. До цієї категорії суб'єктів належать: актори озвучування, які дарують свої голоси віртуальним

персонажам; музиканти-інструменталісти та співаки, які записують оригінальний саундтрек; а також специфічна для цифрової епохи категорія – актори технології захоплення руху (motion capture actors) та захоплення міміки (facial capture).

Виконавці не є авторами твору, вони є суб'єктами суміжних прав. Їхня роль полягає не у створенні об'єктивної форми твору, а у творчій інтерпретації та втіленні вже написаного сценарію чи партитури. Однак їхній внесок є критично важливим для забезпечення глибокого психологічного ефекту «занурення» (immersion) користувача у віртуальну реальність.

Особливістю статусу виконавця у мультимедійних творах є те, що його «виконання» не просто фіксується на фонограму чи відеограму (як у традиційному шоу-бізнесі), а повністю оцифровується, розбивається на фрагменти та глибоко інтегрується безпосередньо у програмне середовище. Це породжує складну доктринальну дискусію: чи стає цифрове виконання частиною мультимедійного твору як об'єкта авторського права, чи воно продовжує зберігати свій автономний правовий режим суміжного права? Сучасна цивілістична доктрина, спираючись на європейську практику, схиляється до позиції, що виконання залишається самостійним об'єктом охорони. Проте, зважаючи на технологічну неможливість вилучення виконання з мультимедійного твору без руйнування останнього, виключні майнові суміжні права на нього (включаючи право на відтворення, переробку та доведення до загального відома) в обов'язковому порядку і в повному обсязі переходять до організатора створення твору (продюсера) на підставі договорів з виконавцями. Водночас за виконавцями непорушно зберігаються їхні особисті немайнові права, зокрема право на зазначення імені в титрах продукту (credits).

*Продюсер (організатор створення).* Розробка сучасного мультимедійного твору є надзвичайно ризикованим, високотехнологічним та фінансово витратним процесом, що нагадує виробництво голлівудських блокбастерів, але з додатковим складним ІТ-компонентом. Бюджети

розробки відеоігор часто перевищують сотні мільйонів доларів. За таких умов життєво необхідною стає фігура суб'єкта, який бере на себе ініціативу, організаційне керівництво та фінансову відповідальність за весь процес. Таким ключовим суб'єктом, який акумулює всі майнові права, виступає організатор створення складного об'єкта (генеральний продюсер, компанія-розробник (developer) або глобальна компанія-видавець (publisher)).

Продюсер, як юридична або фізична особа, у переважній більшості випадків не є автором у творчому розумінні цього слова (хоча закон цього і не виключає). Його головна правова функція полягає у виступі в якості первинного інвестора та єдиного легітимного правоволодільца. Дослідник Еннан Р.С., аналізуючи еволюцію правової охорони інтелектуальної власності в державах ЄС, наголошує на винятковій важливості фігури продюсера як єдиного суб'єкта, що несе на собі всі комерційні ризики та забезпечує безперешкодний, легальний економічний обіг складного твору на міжнародному ринку [126].

Сучасне цивільне законодавство більшості розвинених країн, включаючи Україну (зокрема, стаття 14 Закону «Про авторське право і суміжні права»), запровадило спеціальний механізм забезпечення інтересів організатора. Він полягає у встановленні законної презумпції переходу майнових прав. Згідно з цією презумпцією, особа, яка ініціювала та організувала створення складного об'єкта (яким є мультимедійний твір), набуває всі виключні майнові права на цей об'єкт у цілому та на всі його складові частини від моменту їх створення, якщо інше прямо і недвозначно не встановлено договорами з авторами. Ця законодавча фікція перетворює продюсера на «вторинного», але де-факто і де-юре найголовнішого та найвпливовішого суб'єкта у комерційних відносинах.

У своїх наукових працях, присвячених регулюванню креативних індустрій, Штефан О.О. справедливо зазначає, що суб'єктний склад складних мультимедійних творів характеризується жорсткою ієрархічністю [127]. На вершині цієї піраміди стоїть єдиний правоволоділець-інвестор (продюсер),



який має монопольне право розпоряджатися долею твору, а основу піраміди складають десятки чи сотні індивідуальних творчих одиниць (авторів та виконавців), які обміняли свої майнові права на фіксовану грошову винагороду або роялті. Така пірамідальна суб'єктна структура є не забаганкою капіталу, а об'єктивною техніко-юридичною необхідністю для забезпечення стабільності цивільного обороту та унеможливлення патентного чи авторського тролінгу з боку окремих незадоволених учасників проєкту. Без консолідації прав в одних руках дистрибуція мультимедійного твору (наприклад, розміщення його в цифрових магазинах Steam чи App Store) була б юридично неможливою.

*Проблема суб'єктності при використанні систем генеративного штучного інтелекту.* Найбільш резонансним, революційним та найменш дослідженим питанням сучасної цивілістики є проблема статусу систем генеративного штучного інтелекту (ШІ) у процесі створення мультимедійного контенту. Сучасні мультимедійні твори, відеоігри та віртуальні метавсесвіти дедалі частіше і масштабніше використовують алгоритми неймереж (Midjourney, ChatGPT, DALL-E) для масової генерації двовимірних текстур, написання діалогових гілок, створення фонові музики та навіть генерації фрагментів базового програмного коду. У зв'язку з цим перед світовою юридичною наукою постало безпрецедентне питання: хто є суб'єктом права на такі об'єкти і чи може сам штучний інтелект розглядатися як квазі-суб'єкт права.

Фундаментальні дослідження у цій сфері проводить відома американська вчена Памела Самуельсон (Pamela Samuelson). У своїх працях щодо розподілу прав на твори, створені комп'ютером (Allocating Ownership Rights in Computer-Generated Works), вона глибоко аналізує можливі правові моделі. П. Самуельсон аргументує, що у ситуації, коли комп'ютерна програма (ШІ) генерує вихідні дані, які не є ідентичними її власному коду (тобто створює новий контент), виникає конфлікт інтересів між трьома потенційними суб'єктами: 1) розробником самої програми ШІ; 2)

користувачем (промпт-інженером), який ввів вхідні дані та запустив процес генерації; 3) ідеєю передачі згенерованого об'єкта у суспільне надбання (public domain). П. Самуельсон доводить, що з точки зору стимулювання інновацій та традиційної доктрини авторського права, найбільш логічним і економічно обґрунтованим є наділення майновими правами саме кінцевого користувача генеративної системи (користувача алгоритму), оскільки саме він є ініціатором процесу та часто вкладає значні зусилля у формування детальних інструкцій (промптів) та відбір фінальних результатів [128].

Вітчизняна цивілістична наука загалом поділяє цей підхід. Більшість вчених, зокрема Андрощук Г.О., стоять на позиції антропоцентризму: штучний інтелект є лише складним технічним інструментом (сучасним аналогом фотоапарата чи пензля) у руках людини. ШІ не володіє самосвідомістю, суб'єктивною волею, він не здатний відчувати емоції чи нести юридичну відповідальність за створений контент (наприклад, у випадку дифамації чи плагіату) [129]. Відтак, алгоритм за жодних обставин не може визнаватися повноцінним суб'єктом авторського права.

Враховуючи ці висновки, український законодавець пішов прогресивним шляхом. Стаття 33 Закону України «Про авторське право і суміжні права» запровадила новий інститут та специфічний суб'єктний статус у цивільному праві – право особливого роду (*sui generis*) на неоригінальні об'єкти, згенеровані комп'ютерними програмами. Згідно з цією нормою, суб'єктами права особливого роду є не самі алгоритми, а автори відповідної комп'ютерної програми (ШІ), їхні спадкоємці, особи, яким передано майнові права, або ж правомірні користувачі такої комп'ютерної програми. Таким чином, у суб'єктному складі розробників мультимедійного твору виникає певний дуалізм: з одного боку діють класичні автори-люди, які отримують повноцінне авторське право на свої оригінальні творіння (сценарій, загальну архітектуру гри), а з іншого – з'являються суб'єкти прав *sui generis* (інвестори або користувачі ШІ), які володіють специфічними правами на згенерований машиною контент, що був

включений до складу мультимедійного твору. Такий виважений підхід дозволяє комерційним компаніям надійно захистити свої колосальні інвестиції у впровадження ІІІ-технологій, не руйнуючи при цьому класичних, століттями вибудованих принципів авторства.

*Користувач* як специфічний суб'єкт права (проз'юмеризм та UGC). Традиційне авторське право завжди проводило чітку межу між автором-виробником контенту та споживачем, який виступав пасивним читачем, слухачем чи глядачем. Однак інтерактивна природа мультимедійних творів (зокрема, багатокористувацьких онлайн-ігор, конструкторів метавсесвітів типу Roblox чи Minecraft) докорінно змінила статус споживача. Сьогодні кінцевий користувач часто виступає не лише споживачем, але й активним творцем, модифікатором оригінального твору, створюючи так званий контент, згенерований користувачами (User Generated Content - UGC). Це явище в соціології та праві отримало назву «проз'юмеризм» (prosumerism – від злиття слів producer та consumer).

Виникає фундаментальне правове питання: чи стає користувач, який витратив сотні годин на побудову унікального замку у віртуальній грі, розробку власної модифікації (моду) до неї або створення оригінального дизайну ігрового персонажа, повноцінним суб'єктом авторського права на цю частину мультимедійного твору? Науковець Галупова Л.І. у своїх працях, аналізуючи захист прав у соціальних мережах та на віртуальних платформах, зазначає, що статус користувача є найбільш вразливим елементом у цій системі [21].

З теоретичної точки зору, якщо внесок користувача відповідає критеріям оригінальності та об'єктивної форми вираження, він безумовно створює новий об'єкт авторського права (як правило, похідний твір). Однак на практиці суб'єктний статус користувача жорстко і безкомпромісно регламентується умовами Ліцензійної угоди з кінцевим користувачем (End User License Agreement - EULA). Абсолютна більшість корпорацій-розробників прописують в електронних договорах приєднання умови, згідно

з якими користувач або автоматично, безоплатно і безвідклично передає всі виключні майнові права на створений ним UGC власнику платформи, або надає йому безпрецедентно широку, глобальну виключну ліцензію на комерційне використання цього контенту. Відтак, хоча користувач де-юре виступає суб'єктом (автором модифікації), де-факто він позбавлений можливості реалізовувати свої економічні інтереси, перетворюючись на своєрідного «цифрового волонтера», який безкоштовно збагачує мультимедійний продукт корпорації. Забезпечення справедливого балансу між правами корпоративних продюсерів та правами користувачів-співтворців є одним із головних завдань для майбутнього реформування цифрового авторського права.

Отже, проведений аналіз дозволяє зробити висновок, що суб'єктний склад прав на мультимедійні твори є надзвичайно складним, багат шаровим, динамічним та жорстко ієрархізованим. Система суб'єктів включає в себе такі ключові рівні.

Первинні суб'єкти (автори-фізичні особи) – сценаристи, художники, композитори, програмісти та гейм-директори, які своєю особистою інтелектуальною, творчою працею створили самостійні компоненти або загальну концептуальну архітектуру мультимедійного твору. Вони діють переважно на засадах подільного співавторства.

Суб'єкти суміжних прав (виконавці) – актори захоплення руху, актори озвучування та музиканти, чиє творче виконання глибоко цифровізується та нерозривно інтегрується в структуру інтерактивного продукту.

Продюсери (організатори створення) – ключові, центральні корпоративні або індивідуальні суб'єкти інвестиційної та комерційної діяльності, які здійснюють юридичну консолідацію (акумуляцію) всіх виключних майнових прав через механізми законних презумпцій або договорів. Саме вони забезпечують стабільність цивільного обороту.

Суб'єкти прав особливого роду (*sui generis*) – новітня категорія осіб (користувачі алгоритмів або інвестори), які володіють спеціальними

майновими правами на неоригінальний контент, що був згенерований автономними системами штучного інтелекту без безпосереднього творчого внеску людини.

Користувачі (проз'юмери) – специфічна категорія споживачів, які завдяки інтерактивності твору отримують технічну можливість генерувати власний контент, але чиї авторські майнові права на створені об'єкти часто жорстко обмежуються корпоративними ліцензійними угодами приєднання.

Головною специфічною ознакою суб'єктного складу мультимедійних творів є те, що цей продукт є результатом безпрецедентно масової колективної творчості. В умовах цифрової економіки індивідуальні майнові права та амбіції окремих авторів об'єктивно і неминуче підпорядковуються економічним інтересам цілісного продукту та його інвесторів через складні механізми договірного регулювання. Правовий статус кожного з перелічених суб'єктів у цій сфері вимагає прискіпливої та детальної фіксації у цивільно-правових договорах. Розмитість суб'єктних кордонів, неврегульованість статусу концептуального директора, невизначеність прав користувачів та відсутність чіткої політики щодо контенту штучного інтелекту є головними загрозами для комерційного успіху вітчизняної індустрії мультимедіа на глобальному ринку інтелектуальної власності. Подальша еволюція інституту суб'єктів права інтелектуальної власності беззаперечно буде пов'язана з пошуком справедливого балансу між фундаментальними правами творців, економічними інтересами технологічних платформ та новими реаліями алгоритмічного, машинного генерування контенту.

## **2.2. Авторські права на мультимедійні твори**

Дослідження змісту прав інтелектуальної власності становить одну з найбільш складних та дискусійних проблем сучасної цивілістичної науки. Визначення внутрішнього наповнення (змісту) суб'єктивного права є критично необхідним для правильного розуміння меж дозволеної поведінки

управомоченої особи, а також для формування ефективних механізмів захисту таких прав. Комплексний аналіз цього питання вимагає дослідження концептуальних підходів, закладених як у національному законодавстві України, так і в науковій доктрині, оскільки саме в контексті норм галузевого цивільного законодавства виникають певні теоретичні колізії.

ЦК України підходить до визначення змісту прав інтелектуальної власності концептуально, відмежовуючи право інтелектуальної власності на результати інтелектуальної, творчої діяльності від класичного права власності на речі (речового права). Про це зокрема свідчить структура кодексу, де існують дві окремі книги: Книга третя «Право власності та інші речові права» та Книга четверта «Право інтелектуальної власності» (яка, доречі, на етапі розробки ЦК мала назву «Виключні права»). Відповідно, зміст прав інтелектуальної власності розкривається в ЦК України не через тріаду правомочностей власника (володіння, користування, розпорядження), і не через ознаку фізичного панування особи над річчю, а через зовсім іншу, специфічну, закріплену законодавцем систему правомочностей. Загальна норма статті 424 ЦК України визначає, що майновими правами інтелектуальної власності є: 1) право на використання об'єкта права інтелектуальної власності; 2) виключне право дозволяти використання об'єкта права інтелектуальної власності; 3) виключне право перешкоджати неправомірному використанню об'єкта права інтелектуальної власності, в тому числі забороняти таке використання; 4) інші майнові права інтелектуальної власності, встановлені законом.

У цивілістичній науці історично сформувалися дві магістральні концепції щодо розуміння сутності та змісту виключних прав: позитивна і негативна. Відповідно до першої (позитивної) концепції, право на результат інтелектуальної, творчої діяльності є правом із позитивним змістом. Його серцевину становить виключна можливість самого правоволодільця використовувати об'єкт творчості за власним розсудом та вилучати з нього економічну вигоду. При цьому право заборони (забороняти іншим особам

використовувати об'єкт) розглядається лише як похідний, логічний наслідок вказаної позитивної сторони монополії.

З позиції другої (негативної) концепції, основу права на результат інтелектуальної, творчої діяльності становить саме негативна складова – монопольне право забороняти будь-кому іншому використовувати цей об'єкт. Тобто сутність права зводиться до легальної можливості усувати всіх інших осіб від доступу до нематеріального блага та його використання.

У сучасній вітчизняній юридичній літературі доволі поширеним є визначення змісту майнових прав інтелектуальної власності за допомогою позитивної концепції, коли зміст розкривається насамперед через активні правомочності використання і розпоряджання [130, с.160]. Проте найбільше прихильників серед українських науковців та законодавців набув свого роду «змішаний» (або дуалістичний) підхід. Саме цей підхід знайшов своє безпосереднє відображення у тексті чинного ЦК України, який механічно об'єднав у статті 424 як позитивні елементи (право використовувати), так і негативні елементи (право перешкоджати та забороняти) [112].

Водночас, критичний теоретичний аналіз виявляє серйозну вразливість включення так званої «негативної складової» (права перешкоджати чи забороняти використання) безпосередньо до змісту базового регулятивного суб'єктивного права. У цивілістичній доктрині обґрунтовано зазначається, що можливість вдатися до примусової сили державного апарату чи накласти заборону не існує автономно, паралельно з іншими можливостями, а є іманентно властивою їм. Без такої можливості захисту будь-які правомочності не були б юридичними можливостями взагалі, а залишалися б лише деклараціями.

Зокрема, Коваль І.Ф. слушно пропонувала розглядати право перешкоджати неправомірному використанню об'єкта як більш загальне право – право вимагати захисту від неправомірних дій та посягань [131, с.16-21]. В свою чергу, Басай О.В. прямо кваліфікував цю можливість виключно як право на захист [132, с.110]. Дійсно, право перешкоджати неправомірному

використанню об'єкта (включаючи заборону) реалізується у площині охоронного правовідношення і стосується механізмів захисту вже порушених або оспорюваних майнових прав. Отже, ця правомочність не повинна розглядатися як іманентний елемент базового регулятивного змісту майнових прав інтелектуальної власності [133, с.165]. Існування заборони використання об'єкта для усіх без винятку третіх осіб має загальний, об'єктивний характер і прямо впливає із самої абсолютної природи прав інтелектуальної власності. Кожному абсолютному праву кореспондує пасивний обов'язок невизначеного кола осіб утримуватися від його порушення. Відтак, виділяти цей обов'язок інших осіб як окрему правомочність правоволодільця є теоретично некоректним. Тому зміст майнових прав інтелектуальної власності варто розкривати саме за допомогою чистої позитивної концепції.

Окрім «негативної складової», надзвичайно дискусійним у науці цивільного права, права інтелектуальної власності залишається питання включення до змісту майнових прав правомочності щодо «розпоряджання» цими правами (виключне право дозволяти використання об'єкта). Багато дослідників за інерцією розглядають право розпоряджання як самостійний і невід'ємний елемент змісту суб'єктивного права [132, с. 106; 134, с. 72; 130]. Проте, відповідно до альтернативних класичних теорій цивільного права, можливість розпоряджання правом є особливим юридичним явищем, яке виходить за межі внутрішнього змісту права.

Основний доктринальний аргумент противників включення розпорядження до змісту права зводиться до логічної неможливості того, щоб право, об'єктом якого є інше суб'єктивне право, входило до змісту цього ж самого права [135, с.237-238; 136, с.97-99]. Розпоряджання (відчуження прав або видача ліцензій) є формою правової динаміки, актом визначення юридичної долі права, який реалізується через укладення правочинів. Теза про те, що можливість суб'єкта розпорядитися своїм правом не є правомочністю, що лежить у площині змісту останнього, а є проявом



правоздатності або окремим секундарним правом, набуває все більшого поширення і визнання у сучасній науковій думці. Отже, виключне право дозволяти використання об'єкта (що по суті є формою розпоряджання майновими правами через ліцензування) не варто вважати внутрішнім елементом змісту самого майнового права інтелектуальної власності, оскільки це є зовнішньою динамічною категорією цивільного обороту.

Окрім цього, в контексті визначення змісту майнових прав необхідно чітко відмежувати від них інші права, які часто помилково до них прирівнюються. Наприклад, право на плату (винагороду) за використання об'єкта інтелектуальної власності не входить до змісту абсолютного майнового права, оскільки воно має відносний, зобов'язальний характер і виникає, як правило, на підставі укладеного ліцензійного або іншого договору. Також право на одержання охоронного документа (патенту або свідоцтва) не може бути віднесене до майнових прав інтелектуальної власності, оскільки воно є передумовою, процедурним етапом, що передуює самому виникненню цих майнових прав після відповідної державної реєстрації [137, с.132].

Аналізуючи наведені наукові підходи, слід дійти висновку, що зміст майнових прав інтелектуальної власності становлять права щодо використання об'єкта цих прав. Належність правоволодільцеві прав на використання об'єкта за своєю правовою природою автоматично передбачає, що всі інші особи не мають права використовувати цей об'єкт без його явної згоди, за винятком спеціально передбачених законом випадків вільного використання (обмежень та винятків з авторського чи патентного права).

Під використанням об'єкта права інтелектуальної власності у загальнотеоретичному розумінні потрібно вбачати вилучення його корисних (економічних, естетичних, інформаційних) властивостей шляхом вчинення дій щодо самого об'єкта та (або) матеріального носія, в якому його об'єктивно виражено, у спосіб, який прямо передбачений законом або логічно впливає зі змісту закону чи специфічного характеру такого об'єкта

права інтелектуальної власності.

Ураховуючи наведені доктринальні аргументи щодо хибності включення «негативної складової» (права заборони) та «динамічної складової» (права розпоряджання) до змісту регулятивного права, виникає об'єктивна необхідність реформування цивільного законодавства. Вбачаємо за необхідне запропонувати частину 1 статті 424 ЦК України викласти у новій редакції, яка б зводила зміст майнового права до права на використання об'єкта, залишаючи питання захисту (заборони) та обороту (дозволу) іншим інститутам цивільного права.

Отже, дослідження проблеми змісту суб'єктивного авторського права на мультимедійні твори становить фундаментальну основу для глибокого розуміння механізмів правової охорони інтелектуальної власності у сучасному цифровому середовищі. Відповідно до класичної доктрини цивільного права, зміст будь-якого суб'єктивного права розкривається через сукупність закріплених за уповноваженою особою правомочностей, які забезпечують їй можливість здійснювати певні активні дії, вимагати відповідної поведінки від зобов'язаних осіб та звертатися до компетентних державних органів за захистом у разі порушення, невизнання або оспорування такого права. Суб'єктивне авторське право не є винятком, проте його зміст характеризується надзвичайною багатогранністю, комплексністю та дуалістичною природою, що історично сформувалася в межах континентальної правової сім'ї. Цей дуалізм виявляється у нерозривному, органічному поєднанні двох великих блоків: особистих немайнових (моральних) прав та виключних майнових (економічних) прав.

Зокрема Штефан О.О., здійснюючи теоретичний аналіз концепції порушення суб'єктивного авторського права, зазначає, що суб'єктивне авторське право становить собою складний і динамічний комплекс особистих немайнових та майнових правомочностей. Відповідно до її наукових позицій, специфіка захисту та реалізації цих правомочностей у цифровому середовищі полягає в тому, що правопорушення часто набуває комплексного характеру:

незаконне використання мультимедійного об'єкта може одночасно завдавати шкоди як економічним інтересам інвестора, так і особистим немайновим правам творців складових частин твору [127]. Своєю чергою, відомий теоретик цивільного права Шишка Р.Б. у своїх наукових працях наголошував на тому, що особисті немайнові права є первинними щодо майнових, оскільки саме факт інтелектуальної творчості конкретної людини народжує правовий зв'язок між творцем і твором, який згодом стає підґрунтям для виникнення економічної монополії [138].

Для мультимедійних творів, які є результатом колективної творчої діяльності та високотехнологічного індустриального виробництва, питання змісту авторських прав набуває серйозної гостроти. Аналіз науково-теоретичного матеріалу та чинного законодавства України, зокрема ЦК України та Закону України «Про авторське право і суміжні права», вимагає послідовного розкриття кожної з правомочностей, що входять до змісту авторського права, із обов'язковим урахуванням специфіки мультимедійної сфери.

*Особисті немайнові права авторів мультимедійних творів.* Особисті немайнові права (в європейській традиції відомі як моральні права) становлять невідчужуване, невід'ємне ядро авторського права. Вони не мають безпосереднього економічного виміру, не можуть бути предметом цивільно-правових угод і охороняються безстроково. Зміст цих прав спрямований на захист честі, гідності, професійної репутації автора та його особистого духовного зв'язку зі створеним твором. До вичерпного переліку особистих немайнових прав традиційно належать: право вимагати визнання свого авторства (право на авторство); право на ім'я (право зазначати своє справжнє ім'я, псевдонім або залишатися анонімним); та право вимагати збереження цілісності твору (право на недоторканність твору) і протидіяти будь-якому перекрученню, спотворенню чи іншій зміні твору, що може зашкодити честі і репутації автора.

Право вимагати визнання авторства та право на ім'я у контексті

створення мультимедійних творів (наприклад, складних інтерактивних навчальних комплексів або відеоігор) реалізується специфічним шляхом. Оскільки до створення залучено десятки, а подекуди сотні авторів різних спеціальностей (сценаристів, дизайнерів, композиторів, програмістів), фізично неможливо зазначити імена всіх творців на титульній сторінці чи головному екрані твору. Тому загальноприйнятою індустріальною практикою та правовим механізмом реалізації цього особистого немайнового права є створення деталізованих титрів (фінальних списків розробників), які містяться всередині програмної оболонки мультимедійного твору. Позбавлення автора права бути згаданим у таких титрах становить грубе порушення його особистого немайнового права, яке підлягає судовому захисту шляхом пред'явлення вимоги про відновлення становища, що існувало до порушення, та відшкодування моральної шкоди.

Найбільші доктринальні та практичні колізії у сфері мультимедіа викликає реалізація особистого немайнового права на збереження цілісності та недоторканності твору. Класичне авторське право виходить з парадигми, що будь-яке внесення змін до літературного тексту, перефарбування художнього полотна чи зміна фіналу кінофільму без згоди автора є неправомірним. Проте, як обґрунтовано зазначає дослідниця Кметик-Поддубінська Х.І., сама внутрішня природа мультимедійного твору базується на іманентній інтерактивності [139]. Інтерактивність передбачає, що кінцевий користувач активно взаємодіє з віртуальним середовищем, постійно змінює його стан, модифікує зовнішній вигляд персонажів, самостійно обирає шляхи розвитку нелінійного сюжету, а у деяких випадках (використовуючи вбудовані редактори рівнів) створює нові архітектурні форми всередині ігрового світу.

Отже, виникає важливе питання: чи порушують такі дії користувача право початкових авторів на недоторканність твору. Сучасна правова доктрина вирішує цю колізію шляхом застосування концепції передбаченої згоди та меж функціонального використання. Користувач, який здійснює

модифікації в межах інструментарію та правил, заздалегідь закладених самими розробниками у програмному коді (рушії) мультимедійного твору, діє цілком правомірно, оскільки його дії охоплюються початковим творчим задумом про багатоваріантність середовища. Однак, якщо користувач використовує сторонні програмні засоби для несанкціонованого втручання у вихідний код, зміни текстур з метою створення образливого контенту або спотворення сюжетних ліній у спосіб, що ганьбить професійну репутацію авторів, такі дії повинні кваліфікуватися як пряме порушення права на недоторканність твору. Отже, у цифровому середовищі право на цілісність мультимедійного твору набуває гнучкого характеру, де межа між законною інтерактивністю та незаконним спотворенням визначається архітектурою вибору, запрограмованою творцями.

*Виключні майнові (економічні) права на мультимедійні твори.* Виключні майнові права утворюють економічний фундамент системи авторського права, стимулюючи авторів та інвесторів до створення нових інтелектуальних продуктів шляхом надання їм легальної, обмеженої у часі монополії на комерційну експлуатацію твору. Зміст майнових прав у континентальній системі розкривається через позитивне право (право особисто використовувати твір у будь-якій формі та будь-яким способом) та негативне право (право дозволяти або забороняти іншим особам здійснювати використання твору).

Наприклад, Орлюк О.П., аналізуючи вплив інтелектуальної власності на трансформацію світової економіки, наголошує, що майнові права у сучасних реаліях виступають головними генераторами нематеріальних активів. Вони формують основу доданої вартості інноваційних продуктів і забезпечують перехід держави від індустріальної сировинної моделі до постіндустріальної економіки знань [120]. Враховуючи колосальні бюджети, які інвестуються у розробку мультимедійних творів, забезпечення гарантованої та всеосяжної реалізації майнових прав стає питанням економічного виживання креативних індустрій. Майнові права на

мультимедійні твори мають значну специфіку, зумовлену їхньою електронною цифровою формою існування. Отже, розглянемо більш детально ключові майнові правомочності.

По-перше, виключне право на відтворення твору. У традиційному авторському праві відтворення означало створення матеріальних копій (друк накладу книг або штампування дисків). У контексті цифрового мультимедійного твору відтворення охоплює будь-яке пряме або опосередковане, тимчасове або постійне копіювання твору будь-яким способом і у будь-якій формі. Європейська правова доктрина, імплементована у законодавство України, розширила це поняття настільки, що навіть тимчасове завантаження фрагментів програмного коду або графічних текстур мультимедійного твору в оперативну пам'ять електронно-обчислювальної машини користувача в процесі запуску відеогри або перегляду інтерактивного веб-сайту вважається актом відтворення. Це надає правововолодільцям потужний інструмент контролю над кожним фактом споживання контенту.

По-друге, виключне право на доведення твору до загального відома публіки інтерактивним способом. Це майнове право є фундаментальним для глобальної мережі Інтернет. Його зміст полягає у праві дозволяти чи забороняти надання доступу до мультимедійного твору таким чином, що будь-яка особа може отримати доступ до нього з будь-якого місця і в будь-який час за її власним вибором. Аналізуючи специфіку цього права, Зеров К.О. зазначає, що всесвітня мережа та хмарні технології повністю змінили парадигму дистрибуції: правоволодільці переходять від продажу фізичних примірників твору на матеріальних носіях до надання платних електронних ліцензій на доступ до серверів, де розміщений мультимедійний контент [140; 141]. Розміщення піратської копії мультимедійного продукту на файлообмінному сервісі або торент-трекері становить пряме порушення саме цього майнового права.

По-третє, право на переклад, переробку, адаптацію, аранжування та

інші подібні зміни твору. Для мультимедійних творів ця правомочність набуває форми права на локалізацію та створення модифікацій. Локалізація відеогри або інтерактивного освітнього курсу є надзвичайно складним процесом, який не обмежується простим лінгвістичним перекладом текстових діалогів. Локалізація вимагає глибокої культурної адаптації візуальних елементів, перезапису звукових доріжок за участю місцевих акторів озвучування, а іноді – навіть зміни елементів програмного коду для коректного відображення нестандартних шрифтів або адаптації під вимоги національного законодавства країни збуту (наприклад, цензурування сцен з надмірним насильством). Усі ці дії становлять переробку початкового твору і створюють похідний твір, що потребує обов'язкового отримання письмового дозволу від володільця виключних майнових прав на оригінальний продукт.

Науковець Капіца Ю.М., досліджуючи право інтелектуальної власності Європейського Союзу та процеси адаптації національного законодавства України до європейських стандартів, звертає увагу на те, що майнові права у цифровому середовищі вимагають нових інституційних форм управління [64]. Коли мультимедійний твір використовується шляхом його фрагментарного включення до інших цифрових продуктів або під час трансляції ігрового процесу користувачами на стрімінгових платформах, індивідуальне управління кожним майновим правом стає неможливим через колосальні трансакційні витрати. Тому в цивілізованому світі постійно зростає роль організацій колективного управління, які здійснюють ліцензування використання окремих видів творів (переважно музичних композицій, інтегрованих у мультимедійне середовище) від імені широкого кола авторів.

*Проблема акумуляції майнових прав у процесі виробництва.* Науково-теоретичний аналіз проблеми змісту майнових прав неможливий без розгляду механізму їх концентрації. Як зазначалося у попередньому підрозділі, створення мультимедійного твору здійснюється великим колективом фізичних осіб. Якщо б майнові права залишалися

розпорошеними між десятками співавторів, комерційна експлуатація такого твору була б паралізована необхідністю узгодження кожного кроку (від вибору рекламної стратегії до укладення договорів з цифровими платформами дистрибуції) з кожним учасником розробки. Тому цивільне законодавство та індустріальна практика виробили ефективні правові інструменти відчуження (повного передання) виключних майнових прав.

Науковець Еннан Р.Є. акцентує увагу на тому, що правова охорона інтелектуальної власності у Європейському Союзі тяжіє до забезпечення гарантій для інвестора-організатора [142]. Зміст авторського права трансформується у такий спосіб, що продюсер (або компанія-роботодавець) на підставі договорів про створення твору за замовленням, договорів про відчуження майнових прав або за фактом створення службового твору акумулює у своїх руках повний і неподільний обсяг виключних майнових правомочностей. Це означає, що право розпоряджатися долею мультимедійного твору в цілому, укладати ліцензійні угоди з кінцевими споживачами (End User License Agreement), передавати права на локалізацію та отримувати весь комерційний прибуток концентрується виключно у продюсера. Автори-фізичні особи обмінюють свої економічні права на фіксовану грошову винагороду або договірний відсоток від майбутніх продажів (роялті), зберігаючи при цьому свої невідчужувані особисті немайнові права. Цей механізм гарантує стабільність цивільного обороту та захищає інвестиційну привабливість креативної сфери.

*Трансформація змісту авторських прав під впливом цифрових платформ.* Особливої уваги заслуговує питання реалізації майнових авторських прав в умовах глобального домінування соціальних мереж та платформ обміну відеоконтентом. Аналізуючи цю актуальну проблематику, Галупова Л.І. зазначає, що соціальні мережі перетворилися на найпотужніших світових агрегаторів контенту, які щосекунди відтворюють та доводять до загального відома терабайти мультимедійних творів [21]. Зміст виключного майнового права дозволяти використання твору в цьому



середовищі часто реалізується через систему алгоритмічного розпізнавання контенту (наприклад, Content ID). Правоволоділець мультимедійного твору, виявивши факт незаконного використання фрагмента свого продукту у відеоролику іншого користувача, за допомогою цифрових інструментів реалізує своє право на заборону: він може або автоматично заблокувати доступ до нелегального матеріалу, або застосувати механізм монетизації (тобто дозволити використання, але перенаправити всі прибутки від розміщеної реклами на власний рахунок). Це яскравий приклад того, як класичні цивілістичні інститути змісту права знаходять своє відображення в автоматизованих алгоритмах керування цифровими правами (Digital Rights Management).

*Вплив технологій штучного інтелекту на зміст прав.* Розширення науково-теоретичної бази вимагає детального розгляду актуального виклику сучасності – впливу систем генеративного штучного інтелекту на зміст авторських прав. Впровадження машинних алгоритмів у процес розробки мультимедіа ускладнює визначення обсягу майнових прав. Як зазначалося раніше, об'єкти, згенеровані штучним інтелектом, охороняються правом особливого роду (*sui generis*). Зміст цього права особливого роду також складається з майнових правомочностей (права на відтворення, розповсюдження, публічне сповіщення), проте воно не включає особистих немайнових прав.

У зв'язку з цим виникає складна синергія всередині змісту прав на мультимедійний твір. Токарева В.О., підкреслюючи необхідність надійної правової охорони інтелектуальних активів у сучасній економіці, констатує, що інвестиційна цінність об'єктів безпосередньо залежить від чистоти прав на них [58]. Відповідно, зміст авторських майнових прав особи, яка здійснила організацію створення складного мультимедійного твору, повинен бездоганно і легітимно охоплювати як майнові права на частини твору, створені фізичними особами-авторами, так і майнові права особливого роду на елементи, які були алгоритмічно згенеровані. Відсутність прав хоча б на

один фрагмент коду, звукову доріжку чи згенеровану текстуру є критичним юридичним дефектом, який робить розпорядження всім продуктом незаконним та відкриває шлях до багатомільйонних позовних вимог з боку третіх осіб.

Проаналізувавши науково-теоретичний матеріал, можна констатувати, що в сучасній українській та європейській правовій доктрині утвердився комплексний підхід до розуміння змісту авторського права. Як слушно зазначає Харитонova О.І., цифрове середовище не скасувало класичних авторських прав, але докорінно трансформувало способи їх реалізації та межі їхньої дії. Зміст майнових прав адаптувався до нематеріальної форми існування об'єктів: традиційне право розповсюдження матеріальних примірників (яке обмежувалося правилом вичерпання прав після першого продажу) поступилося місцем праву на надання інтерактивного доступу за запитом. Натомість особисті немайнові права, які традиційно вважалися найсильнішою стороною континентальної правової доктрини, в умовах багатоваріантного інтерактивного середовища стали значно гнучкішими, оскільки жорстке наполягання на абсолютній недоторканності твору суперечило б самій меті створення мультимедійного продукту – залученню користувача до діалогу та співтворчості.

Отже, можна сформулювати такі висновки щодо специфіки авторських прав на мультимедійні твори. Зміст суб'єктивного авторського права на мультимедійний твір має комплексну, дуалістичну природу і складається з системи особистих немайнових (моральних) та виключних майнових (економічних) прав.

Особисті немайнові права (право на авторство, право на ім'я, право на недоторканність твору) належать фізичним особам – безпосереднім творцям складових частин твору (композиторам, сценаристам, художникам, програмістам). Ці права є невідчужуваними, нематеріальними та охороняються безстроково. Специфіка реалізації особистих немайнових прав у мультимедіа зумовлена колективним характером творчості (зазначення

авторів у системних титрах) та іманентною інтерактивністю об'єкта. Інтерактивність зумовлює застосування доктрини передбаченої згоди: дії користувача щодо модифікації віртуального середовища в межах запрограмованих алгоритмів (рушія) вважаються правомірними і не розглядаються як посягання на право недоторканності твору. Однак будь-яке несанкціоноване технічне втручання, що спотворює об'єкт та завдає шкоди професійній репутації розробників, є грубим порушенням, що підлягає безумовному судовому захисту.

У сучасній доктрині цифрова репутація (digital goodwill), у контексті складних об'єктів, розглядається як специфічний нематеріальний актив. Це сукупність довіри, лояльності користувачів, впізнаваності бренду, онлайн-рейтингів, соціального капіталу та активної залученості спільноти, що формується навколо об'єкта інтелектуальної власності (ІВ) у цифровому середовищі.

Якщо традиційне авторське право захищає форму вираження (код, текст, дизайн), то цифрова репутація відображає економічну вагу суспільного визнання та користувацького досвіду, що акумулюється навколо цього твору.

Комерціалізація цифрової репутації у нерозривному зв'язку з об'єктами інтелектуальної власності (зокрема, мультимедійними творами, відеоіграми, веб-сайтами) здійснюється через кілька ключових механізмів:

#### 1. Капіталізація при відчуженні (M&A та продаж активів).

При продажі мультимедійного продукту як єдиного майнового комплексу покупець платить не лише за «голий» програмний код чи графіку (базовий об'єкт інтелектуальної власності). Лівову частку вартості становить саме digital goodwill: активна база користувачів (MAU/DAU), їхня готовність генерувати контент, історія позитивних відгуків та високі позиції в пошуковій видачі (SEO). Цифрова репутація виступає мультиплікатором, який може підвищити вартість базового об'єкта у десятки разів.

#### 2. Преміальне ліцензування (Premium Licensing)

Висока цифрова репутація дозволяє правоволодільцю диктувати власні

умови на ринку B2B та B2C. Об'єкт інтелектуальної власності з позитивним гудвілом ліцензується за значно вищими ставками роялті. Крім того, це дозволяє успішно реалізовувати ліцензійні угоди з кінцевими користувачами (EULA) навіть за моделями підписки (наприклад, ігри як сервіс – GaaS), оскільки споживачі платять за приналежність до авторитетної цифрової екосистеми.

### 3. Франчайзинг та крос-медійна комерціалізація.

Сформований digital goodwill навколо первинного об'єкта інтелектуальної власності (наприклад, успішної відеогри) слугує фундаментом для створення похідних творів та мерчандайзингу. Комерціалізується не просто персонаж чи сюжет, а лояльність аудиторії до нього. Це дозволяє продавати права на екранізації, створення супутніх додатків чи фізичних товарів, використовуючи репутацію як гарантію попиту.

### 4. Залучення інвестицій та краудфандинг.

У цифровому просторі репутація є ключовим фактором довіри інвесторів. Розробники з високим показником digital goodwill здатні успішно монетизувати ще не створені об'єкти інтелектуальної власності через краудфандингові платформи або продаж раннього доступу, спираючись виключно на свій цифровий соціальний капітал.

Зокрема, фундаментальним дослідження у цій сфері є наукова праця Роберто Моро-Вісконті (Roberto Moro Visconti), де автор присвячує окрему увагу концепції «цифрового гудвілу», пояснюючи, що саме він виступає мультиплікатором вартості базових об'єктів інтелектуальної власності в епоху цифровізації [143].

Додатково варто звертаємо увагу на дослідження «A Company's Digital Goodwill: The Concept and Valuation Possibilities», де авторами, digital goodwill визначається як сукупність лояльності користувачів, цифрового досвіду та репутації бренду, що є невід'ємною частиною портфеля інтелектуальної власності [144]. На рівні міжнародної практики надійним

джерелом є матеріали Всесвітньої організації інтелектуальної власності щодо фінансування під заставу нематеріальних активів, де чітко розмежовується формальне право на об'єкт та репутаційна додана вартість, без якої неможливе ефективне ліцензування. У контексті вітчизняного законодавства логічним кроком є посилання на ст. 299 ЦК України, яка закріплює право на недоторканність ділової репутації [112], із зазначенням, що сучасна наука адаптує цю норму до віртуального середовища, перетворюючи класичну репутацію на поняття цифрової репутації, що є особливо актуальним для мультимедійних творів. Завдяки цим джерелам стає можливим аргументовано довести, що комерціалізація цифрової репутації у синергії з об'єктами авторського права здійснюється шляхом капіталізації при відчуженні майнових прав, встановлення преміальних ліцензійних ставок та розвитку крос-медійних франчайзингових мереж, де інвестори та кінцеві споживачі платять не лише за програмний код чи дизайн, а й за сформовану навколо продукту активну аудиторію та високий рівень довіри.

У цьому контексті цифрова репутація перестає бути просто маркетинговим терміном і набуває ознак повноцінного юридичного та економічного інструменту, який вимагає договірної закріплення та захисту від недобросовісної конкуренції (зокрема, від кіберсквотингу чи цілеспрямованих інформаційних атак, що знижують рейтинг).

Виключні майнові права становлять економічний фундамент створення та дистрибуції мультимедійних творів. Вони включають монопольне право особисто використовувати твір у будь-якій цифровій формі та право дозволяти чи забороняти таке використання іншим особам. Найбільшу економічну вагу в глобальній мережі Інтернет мають права на відтворення (включаючи створення тимчасових копій в оперативній пам'яті комп'ютера), право на локалізацію (глибоку мовно-культурну адаптацію) та право на доведення твору до загального відома публіки інтерактивним способом (надання доступу через цифрові платформи чи хмарні сервери).

Крім того, важливою особливістю майнових прав на мультимедійні

твори є об'єктивна необхідність їх повної консолідації. Для забезпечення легального комерційного обороту та стабільності інвестицій, усі виключні майнові права великого колективу авторів, а також права особливого роду на згенеровані штучним інтелектом об'єкти, повинні бути юридично бездоганно акумульовані в єдиному центрі – у організатора створення складного об'єкта (продюсера або компанії-розробника). Ця акумуляція здійснюється на підставі законодавчих презумпцій переходу прав або шляхом укладення системи деталізованих цивільно-правових договорів про відчуження прав. Лише за умови такої абсолютної консолідації майнових правомочностей продюсер отримує юридичну можливість ефективно розпоряджатися мультимедійним продуктом на світових ринках, укласти ліцензійні угоди з кінцевими користувачами та застосовувати технологічні засоби захисту проти масового цифрового піратства.

### **2.3. Розпорядження майновими авторськими правами на мультимедійні твори**

Дослідження правової природи, сутності та місця договорів щодо розпорядження майновими правами інтелектуальної власності в загальній системі договірного (зобов'язального) права України є одним із найскладніших та найбільш дискусійних завдань сучасної цивілістичної науки. Договір, як фундаментальна та універсальна категорія приватного права, забезпечує нормальну динаміку цивільних правовідносин, сприяючи ефективному переміщенню благ у ринковій економіці [145, с.12]. Проте, в умовах стрімкого розвитку інформаційного суспільства, індустрії програмного забезпечення та економіки знань, договори у сфері інтелектуальної власності виходять на перший план, набуваючи безпрецедентного економічного значення і стаючи головним юридичним інструментом монетизації та комерціалізації результатів інтелектуальної, творчої діяльності.

У цивілістичній доктрині минулих десятиліть тривалий час панував консервативний підхід, за яким договори щодо розпоряджання майновими правами інтелектуальної власності намагалися штучно імплементувати у вже існуючі, класичні договірні конструкції (пандектної системи), що були первісно призначені для регулювання обігу матеріальних речей. Зокрема, договір про передання (відчуження) майнових прав інтелектуальної власності часто і беззастережно ототожнювали з договором купівлі-продажу, а ліцензійний договір про надання права використання – із договором майнового найму (оренди) [135, с.237-238]. Такий підхід базувався на так званій проприетарній теорії (концепції) інтелектуальної власності, яка зазвичай розглядала нематеріальні блага як специфічний, квазі-речовий різновид майна.

Проте критичний аналіз, проведений в працях багатьох вчених-правників, доводить хибність і юридичну некоректність такої екстраполяції. Як слушно зазначають провідні вчені-цивілісти, предметом класичних договорів про передання майна у власність чи у користування виступають виключно матеріальні об'єкти (речі), які піддаються фізичному володінню, зношенню (амортизації) та просторовому обмеженню. Натомість предметом договорів у сфері інтелектуальної власності є виключно ідеальні, нематеріальні результати інтелектуальної, творчої діяльності та безпосередньо суб'єктивні майнові права на них [146, с.370].

Саме нематеріальна природа об'єктів інтелектуальної власності докорінно змінює архітектуру договірного зв'язку. Наприклад, надання ліцензії на використання комп'ютерної програми не може бути визнане орендою, оскільки об'єкт інтелектуальної власності, на відміну від речі, не передається у фізичне володіння, він не зношується в процесі експлуатації, і, що найголовніше, він може одночасно використовуватися необмеженим колом осіб у різних куточках світу (явище убіквітетності). Крім того, після закінчення строку дії ліцензійного договору не відбувається «повернення» об'єкта ліцензіару в тому розумінні, як це відбувається з орендованим

майном; ліцензіат просто втрачає юридичне право на подальше використання об'єкта. Відтак, норми про купівлю-продаж чи оренду можуть застосовуватися до прав інтелектуальної власності лише в порядку аналогії закону (*lex analogia*), і при цьому в обмеженому обсязі, оскільки вони не враховують строкового, територіального та абсолютного характеру цих прав.

Враховуючи викладені вище аргументи, у сучасній правовій доктрині утвердилася обґрунтована позиція, згідно з якою договори щодо розпоряджання майновими правами інтелектуальної власності не є підвидами договорів про передачу майна, а становлять абсолютно самостійну, відокремлену групу (тип) у загальній системі цивільно-правових договорів [147, с.71-72].

Ця група договорів характеризується низкою унікальних системоутворюючих ознак. *Специфічний предмет регулювання*: ним виступають не матеріальні речі і не послуги матеріального характеру, а майнові права на результати інтелектуальної, творчої діяльності. *Особливий суб'єктний склад*: сторонами виступають творці (автори, винахідники), первинні та вторинні правоволодільці (спадкоємці, роботодавці), а також ліцензіати (користувачі). *Унікальний механізм визначення меж наданих прав*: на відміну від права власності, межі переданих майнових прав інтелектуальної власності жорстко лімітуються у договорі за трьома критеріями – за способами використання (наприклад, право на відтворення, але без права на переклад), за територією дії (наприклад, лише на території України) та за строком дії.

Виділення цих договорів у самостійну структурну спільноту на законодавчому рівні знайшло своє логічне відображення у Главі 75 ЦК України. Законодавець, здійснивши кодифікацію цивільного законодавства, створив універсальний правовий режим для розпоряджання майновими правами на різні об'єкти інтелектуальної власності. Система договорів, що закріплена у статті 1107 ЦК України, є відкритою і включає: 1) ліцензію на використання об'єкта; 2) ліцензійний договір; 3) договір про створення за



замовленням і використання об'єкта; 4) договір про передання (відчуження) виключних майнових прав; 5) інші договори щодо розпоряджання майновими правами.

У контексті системного аналізу особливої уваги та критичної оцінки заслуговує наукова дискусія щодо доцільності збереження у національному законодавстві окремої конструкції «авторський договір». Історично, за часів дії радянських цивільних кодексів та на перших етапах незалежності, авторський договір (сценарний, постановний, видавничий тощо) виокремлювався як спеціальний, автономний інститут. Його існування обґрунтовувалося необхідністю посиленого захисту інтересів автора як економічно та організаційно слабшої сторони у відносинах з видавництвами, кіностудіями, телестудіями та звукозаписними компаніями.

Проте сучасна цивілістична наука доводить, що з прийняттям Цивільного кодексу України 2003 року відбулася уніфікація зобов'язального права. ЦК України закріпив універсальні, загальні конструкції ліцензійного договору та договору про передання прав для всіх об'єктів права інтелектуальної власності (як для авторського, так і для патентного права). У зв'язку з цим категорія «авторський договір» як самостійний вид договору об'єктивно втратила своє класифікаційне значення. Збереження цього застарілого терміна у спеціальному законодавстві створює непотрібний термінологічний дуалізм і плутанину в правозастосовній практиці. Специфіка захисту прав автора (фізичної особи-творця) сьогодні цілком ефективно та повноцінно забезпечується через імперативні норми загальних положень про ліцензійні договори у ЦК України (наприклад, визнання нікчемними умов договору, які обмежують право творця на створення інших об'єктів у майбутньому). Отже, слід погодитися з позицією тих дослідників, які стверджують, що категорія «авторський договір» має бути остаточно абсорбована загальноцивільними універсальними договірними конструкціями Глави 75 ЦК України, а сам термін слід вилучити з нормативного обігу задля чистоти юридичної техніки [134, с.110].

Важливим теоретичним завданням є також визначення правильного місця договорів про управління майновими авторськими та (або) суміжними правами на колективній основі. Організації колективного управління (ОКУ) відіграють критичну роль у тих сферах цивільного обороту, де індивідуальне здійснення майнових прав правоволодільцем є об'єктивно неможливим або економічно недоцільним через масовість використання (наприклад, публічне виконання музичних творів у закладах громадського харчування, кабельне ретранслявання, сповіщення на радіо та телебаченні).

У науковій літературі подекуди висловлюється думка, що договір між автором (правоволодільцем) та організацією колективного управління є різновидом договору про передання прав або своєрідним ліцензійним договором [148, с.335]. Проте ґрунтовний юридичний аналіз правової природи таких відносин свідчить про принципово інше. За договором про управління правами автор не відчужує свої виключні майнові права на користь ОКУ і не видає їй ліцензію для її власного використання (ОКУ сама не співає пісень і не транслює їх). ОКУ виступає виключно представником, посередником (агентом) автора, який за його дорученням та від його імені (або від свого імені, але виключно в інтересах і за рахунок автора) укладає ліцензійні договори з третіми особами-користувачами, збирає винагороду (роялті) і розподіляє її між правоволодільцями [149, с.8; 150].

Відтак, договір про управління майновими правами на колективній основі не є договором щодо розпоряджання майновими правами інтелектуальної власності у сенсі статті 1107 ЦК України. За своєю юридичною природою та місцем у системі договірного права він є окремим видом договорів про надання представницьких (посередницьких) послуг, який концептуально тяжіє до інститутів договору доручення, договору комісії або довірчого управління майном, що потребує відповідного правового регулювання.

Крім того, досліджуючи систему договорів у сфері інтелектуальної власності, варто звернути увагу на місце спеціальних комплексних договорів.

Якщо універсальні договори (ліцензійний, відчуження) опосередковують оборот прав на конкретні ізольовані об'єкти, то спеціальні договори мають на меті передачу прав у комплексі з іншими благами. Найяскравішим та економічно найважливішим прикладом є договір комерційної концесії (франчайзингу).

Згідно з сучасними науковими підходами, предметом комерційної концесії є не просто надання дозволу на використання одного майнового права, а передача в користування цілого нерозривного комплексу прав на використання різних об'єктів права інтелектуальної власності (комерційного найменування, торговельної марки, промислових зразків, ноу-хау) з єдиною метою – здійснення ліцензіатом підприємницької діяльності під брендом ліцензіара [132, с. 310; 151, с.1009]. Цей договір є яскравим прикладом змішаного договору, оскільки він органічно поєднує в собі елементи ліцензійного договору (у частині надання прав на ТМ та ноу-хау), договору про надання послуг (у частині обов'язку правоволодільця проводити навчання персоналу користувача та надавати постійну технічну чи консультаційну підтримку) та навіть елементи договору поставки. Тому договір комерційної концесії, хоча й базується на розпоряджанні правами інтелектуальної власності, посідає власне, окреме місце у системі зобов'язального права як комплексний підприємницький договір.

Нарешті, необхідно чітко відмежувати договори щодо розпоряджання майновими правами інтелектуальної власності від трудових договорів (контрактів), у межах яких створюються службові об'єкти інтелектуальної власності. Трудовий договір регулює процес праці, підпорядкування працівника правилам внутрішнього трудового розпорядку. Факт створення результату інтелектуальної діяльності в межах виконання трудових обов'язків (службовий твір) породжує правові наслідки у сфері інтелектуальної власності на підставі прямої вказівки закону (розподіл прав між роботодавцем і працівником). Хоча трудовий договір може містити норми про порядок переходу майнових прав до роботодавця та виплату

додаткової винагороди, за своєю сутністю він не перетворюється на договір про розпорядження майновими правами інтелектуальної власності, оскільки його головним предметом залишається жива фізична праця, а не її ідеальний нематеріальний результат.

Підсумовуючи, можна з'ясувати, що договори щодо розпорядження майновими правами інтелектуальної власності посідають чітко визначене, самостійне місце в системі цивільно-правових зобов'язань. Їх виокремлення в самостійну класифікаційну групу (тип) договорів повністю обґрунтовано специфікою їхнього ідеального, нематеріального об'єкта, особливим суб'єктним складом та унікальними інструментами обмеження обсягу переданих прав (за територією, часом та способами використання).

Подальше вдосконалення цієї системи вимагає відмови від застосування до них норм про речові договори (купівля-продаж, оренда) навіть за аналогією закону, усунення термінологічних рудиментів законодавства минулих років (зокрема, остаточної відмови від звуженого поняття «авторський договір») та більш чіткого законодавчого розмежування власне розпорядчих договорів від посередницьких (представницьких) зобов'язань організацій колективного управління. Це сприятиме забезпеченню правової визначеності, стабільності цивільного обороту нематеріальних активів та надійному захисту майнових інтересів усіх суб'єктів.

Тож, дослідження механізмів та способів розпорядження суб'єктивними авторськими правами становить собою серцевину цивільно-правового регулювання відносин у сфері інтелектуальної власності. Право розпорядження, будучи невід'ємною та, за багатьма доктринальними підходами, найважливішою складовою тріади правомочностей власника (володіння, користування, розпорядження), у сфері нематеріальних благ набуває унікального змісту та специфічних форм реалізації. На відміну від права власності на матеріальні речі, де розпорядження найчастіше означає

фізичне відчуження або знищення речі, розпорядження майновими правами інтелектуальної власності полягає у юридичному визначенні юридичної долі цих прав: їх повному або частковому переданні іншим особам, наданні дозволів (ліцензій) на використання об'єкта у певних межах, або ж добровільній відмові від них з переходом твору до суспільного надбання.

У загальному теоретичному розумінні розпорядження майновими авторськими правами є свідомим, вольовим актом легітимного правоволодільца (автора або його правонаступника), спрямованим на введення результату інтелектуальної діяльності у цивільний оборот з метою отримання економічної вигоди або досягнення інших, у тому числі немайнових, соціально значущих цілей. Як зазначається у фаховій науковій літературі з цивільного права та права інтелектуальної власності, розпорядження майновими правами інтелектуальної власності здійснюється переважно шляхом укладення системи спеціальних цивільно-правових договорів. Шишка Р.Б. у своїй монографії «Охорона прав інтелектуальної власності: авторсько-правовий аспект» наголошував на тому, що договори у сфері інтелектуальної власності мають самостійну правову природу і не можуть бути повністю ототожені з класичними договорами купівлі-продажу чи майнового найму, оскільки їх предметом виступають не матеріальні об'єкти, а ідеальні, нематеріальні сутності – майнові права [66, с. 368].

В свою чергу, Харитонova О.І., досліджуючи тенденції правового регулювання авторського права, підкреслює, що договірна свобода у сфері авторського права не є абсолютною. Вона обмежується імперативними нормами закону, спрямованими на захист слабшої сторони – автора (наприклад, заборона передачі прав на твори, які автор можливо створить у майбутньому, якщо такі твори не визначені конкретно) [152]. Таким чином, інститут розпорядження майновими авторськими правами балансує між принципом свободи договору та принципом охорони особистих інтересів творця.

Відповідно до положень ЦК України та спеціального законодавства

(Закону України «Про авторське право і суміжні права»), розпорядження майновими правами інтелектуальної власності здійснюється на підставі таких основних видів договорів: договір про створення за замовленням і використання об'єкта права інтелектуальної власності; договір про передання (відчуження) майнових прав інтелектуальної власності; ліцензійний договір; інший договір щодо розпорядження майновими правами інтелектуальної власності.

Договір про передання (відчуження) майнових прав інтелектуальної власності. Цей вид договору передбачає безповоротний і повний перехід виключних майнових прав від первісного суб'єкта (автора) або поточного правоволодільця до набувача. У загальній теорії права цей договір часто порівнюють із договором купівлі-продажу, однак об'єктом виступають виключно майнові права. Зміст цього договору полягає в тому, що після його укладення відчужувач повністю втрачає будь-який контроль над майновою долею твору і більше не має права використовувати його сам або надавати дозволи іншим особам. Набувач же стає новим повноцінним суб'єктом майнових авторських прав.

Штефан О.О. наголошує на суворій формі таких угод. Закон вимагає виключно письмової форми для договорів про відчуження прав, причому недотримання цієї вимоги тягне за собою абсолютну нікчемність договору [127; 121]. Істотними умовами такого договору є чітке визначення об'єкта (твору), майнові права на який передаються, а також розмір та порядок виплати винагороди. Важливою теоретичною особливістю є те, що особисті немайнові права (право на ім'я, право на недоторканність) за цим договором не передаються і передані бути не можуть, оскільки вони невіддільні від особи автора.

Ліцензійний договір є найбільш поширеним, гнучким та затребуваним інструментом цивільного обороту об'єктів інтелектуальної власності. На відміну від відчуження, ліцензійний договір не припиняє майнових прав ліцензіара (правоволодільця). За цим договором ліцензіар надає ліцензіату

лише тимчасовий дозвіл (ліцензію) на використання об'єкта у суворо визначених межах. Зміст ліцензійного договору характеризується визначенням конкретних способів використання (наприклад, право на відтворення, але без права на переклад), території, на яку поширюється дозвіл, строку дії та розміру ліцензійних платежів (роялті чи паушального платежу).

У науковій літературі ліцензійні договори класифікуються за обсягом прав, що передаються. Виключна ліцензія означає, що ліцензіар видає дозвіл на використання твору певним способом лише одній особі і сам втрачає право використовувати твір у цій сфері та видавати ліцензії іншим особам. Невиключна ліцензія (яка презюмується за замовчуванням, якщо інше не вказано в договорі) дозволяє ліцензіару використовувати твір самому і видавати аналогічні дозволи необмеженому колу третіх осіб. Одиначна ліцензія передбачає видачу дозволу лише одному ліцензіату, але із збереженням за ліцензіаром права на використання об'єкта.

Аналізуючи договірну практику, дослідник Капіца Ю.М. зазначає, що в країнах Європейського Союзу інститут ліцензійних договорів досяг найвищого рівня розвитку, зокрема завдяки деталізованим нормам щодо захисту конкуренції [153]. Європейське законодавство суворо слідкує, щоб ліцензійні угоди не містили умов, які необґрунтовано обмежують конкуренцію на ринку (наприклад, заборона ліцензіату оскаржувати чинність прав ліцензіара).

Договір про створення за замовленням і використання об'єкта права інтелектуальної власності застосовується у випадках, коли об'єкт авторського права ще не існує в об'єктивній реальності. Замовник доручає творцеві (автору) створити певний твір згідно з технічним завданням. Специфіка цього договору полягає в його комплексній правовій природі, яка поєднує елементи договору підряду (обов'язок виконати роботу) та договору про розпорядження правами (розподіл прав на створений результат). У законодавстві України закріплено презумпцію, згідно з якою майнові права

на твір, створений за замовленням, належать творцеві та замовникові спільно, якщо інше не встановлено договором. Проте, як підкреслюють науковці, зокрема Андрушук Г.О., у сфері розробки складного програмного забезпечення або мультимедійних продуктів така презумпція є вкрай незручною для інвесторів [128]. Тому в абсолютній більшості договорів замовлення прописується умова про виключний, повний перехід усіх майнових прав до замовника з моменту підписання акту приймання-передачі виконаних робіт.

Окремим механізмом розпоряджання правами, який тісно пов'язаний з трудовими правовідносинами, є створення службового твору. Службовим визнається твір, створений автором у межах виконання своїх трудових обов'язків або службового доручення роботодавця. Цивільне законодавство встановлює спеціальний режим розподілу прав: особисті немайнові права залишаються за працівником, а виключні майнові права (як правило) переходять до роботодавця з моменту створення твору, якщо інше не передбачено трудовим контрактом. Такий підхід є необхідним для функціонування будь-яких компаній, що займаються масовим створенням інтелектуального продукту.

*Специфіка договірних правовідносин у цифровому середовищі.* З розвитком інформаційного суспільства класичні, індивідуалізовані договірні конструкції виявилися занадто повільними та громіздкими для регулювання масового, безперервного обміну інформацією. Це зумовило виникнення та розвиток інституту публічних ліцензій (відкритих ліцензій). Набули поширення стандартизовані ліцензії Creative Commons та ліцензії на вільне програмне забезпечення (Open Source). Зміст відкритої ліцензії полягає в тому, що автор робить публічну, безвідкличну пропозицію (оферту) невизначеному колу осіб щодо надання дозволу на використання свого твору на заздалегідь визначених умовах (наприклад, дозволено будь-яке некомерційне використання за умови зазначення імені автора). Приєднання до такої ліцензії відбувається шляхом конклюдентних дій користувача



(наприклад, завантаження файлу). Як зазначає Зеров К.О., відкриті ліцензії не є відмовою від авторського права; навпаки, вони є формою активного розпоряджання ним, яка стимулює розвиток культури спільного користування знаннями (sharing economy) у цифрову епоху [154].

Глобальна мережа Інтернет, виступаючи всесвітньою інформаційною системою загального доступу, є основним середовищем для реалізації майнових прав інтелектуальної власності на мультимедійні твори. Доступ до цього віртуального простору здійснюється через веб-сайти (як комплексні мультимедійні об'єкти), функціонування яких вимагає залучення цілої низки фахівців [155]. Створення та експлуатація такого об'єкта проходить декілька етапів: реєстрація місця на хостингу, розробка інтерфейсу, структури та програмного коду веб-дизайнерами, наповнення ресурсу цифровим контентом і, зрештою, взаємодія з кінцевим користувачем. На кожному з цих етапів виникає комплекс правовідносин, що вимагають належного договірної закріплення [156, с.181].

Залежно від предмета регулювання, договори в мережі Інтернет, що опосередковують оборот об'єктів авторського права, можна класифікувати на: договори про надання доступу до мережі; договори на створення веб-сайту; договори хостингу (розміщення сайту); договори на використання самого сайту, а також договори на розміщення та використання окремих об'єктів на сайті. Відповідно, суб'єктний склад таких зобов'язань варіюється і включає авторів, замовників, ліцензіатів, Інтернет-провайдерів та кінцевих користувачів.

Укладення договорів у мережі здебільшого відбувається дистанційно, що породжує серйозну проблему ідентифікації контрагента та встановлення обсягу його дієздатності. Від неможливості точної ідентифікації залежить визначення застосовуваного права, юрисдикції спорів та самої дійсності договору. Хоча національне законодавство дозволяє прирівнювати електронний цифровий підпис (ЕЦП) до власноручного підпису, на практиці його масове застосування ускладнюється фінансово-технічними бар'єрами та

проблемами визнання іноземних сертифікатів ключів при транскордонних угодах.

У зв'язку з цим, розпоряджання правами в Інтернеті зазвичай здійснюється у таких основних формах. Письмова форма (шляхом обміну електронними документами), де воля сторін виражена за допомогою технічних засобів зв'язку. Усна форма, яка є легітимною лише у виняткових, прямо передбачених законом випадках (наприклад, одноразове використання твору в періодичних електронних виданнях) і не передбачає передачі виключних прав широкого спектра. Шляхом здійснення конклюдентних дій (акцептування публічної оферти). Саме цей спосіб є домінуючим при наданні послуг хостингу чи реєстрації на веб-ресурсах (click-wrap угоди). Користувач акцептує імперативну оферту без можливості внесення змін до умов договору. При цьому, просте надсилання автором свого твору на електронну пошту редакції (без узгодження істотних умов, зокрема винагороди) ще не є укладенням договору, а розглядається лише як пропозиція зробити оферту [156].

Транскордонний характер глобальної мережі вимагає специфічного підходу до визначення істотних умов розпоряджання правами (території, строку та винагороди). Якщо в ліцензійному договорі не зазначено територію, дія ліцензії автоматично обмежується територією України. Для Інтернет-середовища це є юридичним нонсенсом. Критерієм визначення території у цифровому просторі науковці пропонують вважати місцезнаходження сервера або потенційних користувачів, проте найбільш доцільним є пряме зазначення всесвітнього характеру ліцензії (worldwide).

Щодо строку дії, то за його відсутності договір вважається укладеним на строк, що залишився до спливу чинності виключного майнового права, але не більше ніж на п'ять років.

Особливої уваги заслуговує питання авторської винагороди (ціни договору). Глобальне поширення твору через Інтернет може як збільшувати монетизацію, так і виконувати виключно рекламну функцію, що є підставою

для диференціації розміру роялті. Для подолання проблеми транзакційних витрат на індивідуальні переговори в мережі ефективно застосовуються механізми колективного управління правами (ОКУ). Найбільш дієвим інструментом є «бланкетна ліцензія» (blanket license) – договірна конструкція, що надає користувачеві право використовувати весь репертуар організації за фіксовану щорічну плату (паушальний платіж) без необхідності укладати угоди з кожним окремим автором. Запровадження повноцінної моделі бланкетного ліцензування (за прикладом американської ASCAP) є перспективним вектором модернізації чинного законодавства.

Усі вищезазначені класичні договірні конструкції становлять базу цивільного права, права інтелектуальної власності. Проте, коли об'єктом розпоряджання стає мультимедійний твір (відеогра, складна навчальна програма, інтерактивна платформа віртуальної реальності), ці конструкції зазнають суттєвої структурної та сутнісної трансформації. Ця трансформація зумовлена кількома факторами: по-перше, мультимедійний твір є складним об'єктом (*suī generis*), що складається з безлічі різнорідних елементів; по-друге, він існує виключно у цифровій формі; по-третє, його споживання завжди передбачає інтерактивну взаємодію користувача з комп'ютерною програмою.

Створення веб-сайту як складного мультимедійного твору оформлюється договором замовлення, предметом якого є не лише розробка програмного коду, але й сукупність дизайнерських рішень (інтерфейсу) з подальшим переданням майнових прав замовникові. Важливою правовою колізією є створення сайту юридичною особою (дизайнерською студією): замовник має пересвідчитися, що між цією компанією (організатором створення) та безпосередніми розробниками-фізичними особами укладені належні договори про передачу виключних майнових прав, інакше виникає ризик пред'явлення позовів справжніми авторами [157].

Договір хостингу за своєю природою є договором про надання послуг, за яким провайдер розміщує дані замовника на сервері та забезпечує доступ

до них третіх осіб. Хоча провайдер технічно створює умови для доведення твору до загального відома (схоже з функціями видавця), стандартні договори звільняють його від відповідальності за зміст контенту. Проте, провайдер залишає за собою право блокувати доступ до ресурсу у разі порушення чинного законодавства (зокрема у сфері інтелектуальної власності) або поширення забороненої інформації (спаму).

Розпоряджання готовим мультимедійним твором (веб-сайтом) може здійснюватися зокрема через такі договірні конструкції.

Договір супроводу (адміністрування, інформаційне оновлення, зміна дизайну), що містить елементи авторського договору, оскільки передбачає роботу з об'єктами авторського права.

Договір прокату (оренди) сайту, що дозволяє орендатору тимчасово користуватися ресурсом як майновим комплексом. Оскільки веб-сайт включає в себе комп'ютерні програми та бази даних, його прокат у комерційних цілях прямо дозволений законодавством (ст. 15 ЗУ «Про авторське право і суміжні права»).

Договори на використання сервісів та розміщення контенту. Надання користувачам можливості самостійно завантажувати матеріали (User Generated Content) вимагає впровадження жорстких угод користувача, що перекладають юридичну відповідальність за незаконне використання об'єктів авторського права на самих користувачів-порушників.

*Форс-мажорні обставини у цифровому середовищі.* Унікальна природа мережі Інтернет вимагає переосмислення категорії непереборної сили (форс-мажору) у договорах. Традиційні обставини доповнюються специфічними технічними ризиками: хакерські або DDoS-атаки, системні апаратні збої (пошкодження жорстких дисків), масштабні відключення електроенергії. Правова оцінка таких обставин як "невідворотних" залежить від наявності у провайдера чи власника ресурсу адекватних систем резервного копіювання, автономних джерел живлення та сучасних антивірусних протоколів. Зазвичай, провайдери включають ці ризики до розділів про обмеження

відповідальності, звільняючись від відшкодування збитків за недоступність серверів з причин, що знаходяться поза межами їхнього адміністрування.

З огляду на це, розпорядження майновими правами на мультимедійні твори можна розділити на два великі, абсолютно різні за своїм характером етапи. Внутрішній етап (B2B - Business to Business): процес консолідації та акумуляції прав від численних творців (програмістів, художників, композиторів) до єдиного центру – організатора створення (продюсера або компанії-розробника). На цьому етапі активно застосовуються договори про створення за замовленням та договори про повне відчуження прав. Зовнішній етап (B2C - Business to Consumer): процес комерційної реалізації готового продукту масовому споживачеві на глобальному ринку. І саме на цьому етапі класичний договір купівлі-продажу примірника твору повністю поступається місцем масовим ліцензійним угодам з кінцевим користувачем.

Специфіка зовнішнього розпорядження: Ліцензійні угоди з кінцевим користувачем (EULA). У сучасному цифровому середовищі найпоширенішим та безальтернативним способом розпорядження майновими авторськими правами на мультимедійні твори є укладення Ліцензійної угоди з кінцевим користувачем (End User License Agreement – EULA). Коли споживач купує відеогру у цифровому магазині (наприклад, Steam, PlayStation Store) або завантажує інтерактивний додаток, він з юридичної точки зору не набуває права власності на цей продукт як на матеріальну річ. Натомість він отримує обмежену, невиключну, персональну, та таку, що не може бути передана третім особам (non-transferable), ліцензію на використання мультимедійного твору суворо визначеними способами.

З правової точки зору EULA становить собою договір приєднання (стаття 634 ЦК України), умови якого встановлені однією стороною (правоволодільцем) у формулярах або інших стандартних формах. Користувач не має жодної можливості вести переговори щодо зміни умов договору; він може лише або цілком і беззастережно прийняти запропоновані умови, або відмовитися від укладення договору та, відповідно, від

використання мультимедійного твору.

Враховуючи екстериторіальний характер мережі Інтернет, процедура укладення таких ліцензійних договорів набула специфічних електронних форм.

Договори формату «Клік-рап» (Click-wrap agreements). Укладення договору відбувається шляхом здійснення користувачем активної дії — натискання кнопки «Я згоден» (I Agree), «Прийняти» або поставлення електронної позначки (галочки) у відповідному полі після ознайомлення (або імітації ознайомлення) з текстом угоди на екрані пристрою. Судова практика Європейського суду з прав людини та Суду Європейського Союзу однозначно визнає такі договори юридично дійсними та обов’язковими для виконання, оскільки активна дія користувача беззаперечно свідчить про його волевиявлення.

Договори формату «Брауз-рап» (Browse-wrap agreements). Згода з умовами ліцензії в таких договорах презюмується самим фактом використання веб-ресурсу, платформи або запуску мультимедійного застосунку. Посилання на умови використання (Terms of Use) зазвичай розміщується у нижній частині веб-сторінки. Правова оцінка таких договорів у судовій практиці є більш критичною, оскільки не завжди можна довести, що користувач був належним чином поінформований про наявність обтяжливих умов.

Зміст ліцензійних угод EULA на мультимедійні твори характеризується високим ступенем деталізації та жорсткими обмеженнями (рестрикціями), які правоволоділець накладає на користувача. Правоволодільці часто зловживають своєю монопольною позицією, включаючи до EULA відверто несправедливі умови. Серед стандартних обов’язкових умов та обмежень, які містяться в EULA на мультимедійні твори, можна виділити такі.

Категорична заборона на декомпіляцію, зворотний інжиніринг (reverse engineering) та будь-яке інше втручання у вихідний або об’єктний програмний код мультимедійного твору. Заборона на створення похідних

творів, модифікацій (модів) або додатків до гри без окремої письмової згоди розробника (хоча деякі видавці, навпаки, ліцензією дозволяють створення модифікацій, але за умови безоплатної передачі всіх прав на них на користь видавця). Заборона на будь-яке комерційне використання елементів твору (наприклад, заборона продавати внутрішньоігрові предмети за реальні гроші на сторонніх майданчиках). Заборона на публічне сповіщення твору. Тут виникає цікава колізія з популярним явищем стрімінгу (онлайн-трансляцій ігрового процесу на платформах на кшталт Twitch або YouTube). Багато ліцензій офіційно забороняють стрімінг, однак компанії закривають на це очі, оскільки такі трансляції є потужним інструментом безкоштовного маркетингу.

Умови щодо користувацького контенту (User Generated Content). У мультимедійних творах-пісочницях EULA завжди містить пункт, згідно з яким права на все, що створює користувач всередині гри, автоматично належать розробнику.

*Технологічне супроводження розпорядження правами: DRM-системи.* Розпоряджання майновими авторськими правами на мультимедійні твори сьогодні нерозривно пов'язане з використанням Технологічних засобів захисту (Технічних засобів захисту авторського права) та систем управління цифровими правами – Digital Rights Management (DRM). У цифровому просторі, де скопіювати файл можна за мілісекунди, однієї лише юридичної заборони в ліцензійному договорі недостатньо. Зміст правомочності розпоряджання доповнюється технологічним компонентом: правоволоділець розпоряджається тим, яким саме пристроєм, у який час і на яких умовах буде надано технічний доступ до зашифрованого мультимедійного контенту.

DRM-системи (такі як Denuvo, Steamworks, SecuROM) інтегруються безпосередньо у програмний код мультимедійного твору. Вони виконують функцію електронного контролера, який перевіряє справжність ліцензії, прив'язує копію твору до конкретного апаратного забезпечення користувача (Hardware ID) або вимагає постійного підключення до Інтернету для

верифікації на серверах видавця (Always-online DRM). Європейська доктрина, підкріплена рішенням Суду Європейського Союзу у справі Nintendo v PC Box (C-355/12), визнає застосування технологічних засобів захисту цілком легітимним способом охорони складних об'єктів. Більше того, закон імперативно забороняє виробництво та розповсюдження програмного забезпечення або пристроїв (наприклад, модифікованих мікросхем чи «кряків»), які призначені виключно для обходу таких систем захисту. Таким чином, розпоряджання майновими правами через DRM отримує подвійний захист: договірний та деліктний.

*Роль цифрових платформ-посередників у розпоряджанні майновими правами.* Ще однією важливою особливістю сучасного розпоряджання майновими авторськими правами на мультимедійні твори є те, що воно практично ніколи не здійснюється безпосередньо між розробником і кінцевим споживачем. Цей процес відбувається через потужних глобальних посередників – платформи цифрової дистрибуції (Steam, Epic Games Store, App Store, Google Play, PlayStation Store). З юридичної точки зору, компанія-розробник (правоволоділець) укладає з такою платформою не договір відчуження, а комплексний дистриб'юторський договір або генеральну субліцензійну угоду.

Зміст такого договору полягає в тому, що платформа отримує невиключне право на доведення мультимедійного твору до загального відома публіки та право на укладення субліцензійних договорів з мільйонами кінцевих користувачів від імені та в інтересах правоволодільца. За ці послуги платформа утримує значну комісію (від 12% до 30% від вартості проданої копії твору або внутрішньоігрової покупки). Аналізуючи бізнес-моделі креативних індустрій, підкреслюється, що така монополізація каналів розпоряджання правами створює нові економічні виклики. Платформи диктують свої суворі умови щодо ціноутворення, правил модерації контенту (наприклад, можуть відмовити у розміщенні мультимедійного твору через порушення їхніх внутрішніх моральних стандартів) та порядку повернення



коштів. Отже, сучасний суб'єкт авторського права на мультимедійний твір, розпоряджаючись своїми правами, часто змушений делегувати значну частину своєї волі алгоритмам та правилам глобальних цифрових майданчиків.

*Вплив рішень Європейського суду з прав людини та Суду ЄС на механізми розпорядження.* Правова природа механізмів розпорядження правами також еволюціонує під впливом прецедентної практики міжнародних судових інституцій. Європейський суд з прав людини неодноразово констатував, що право інтелектуальної власності є економічним активом, який підпадає під захист статті 1 Першого протоколу Конвенції про захист прав людини і основоположних свобод. Втручання держави у процес розпорядження цими правами має бути пропорційним і легітимним.

У контексті розпорядження майновими правами на цифрові примірники, важливим стало рішення Суду Європейського Союзу у справі «UsedSoft GmbH v Oracle International Corp (C-128/11)» [158]. Хоча справа стосувалася комп'ютерних програм, її висновки мали колосальний вплив на індустрію мультимедіа. Суд ЄС постановив, що принцип вичерпання права на розповсюдження застосовується не лише до фізичних носіїв (CD/DVD дисків), але й до програмного забезпечення, яке було завантажено з Інтернету. Це означає, що якщо правоволоділець продав безстрокову ліцензію на використання цифрового об'єкта, він втрачає право забороняти подальший перепродаж цієї «вживаної» цифрової копії іншим користувачам. Проте індустрія розробки мультимедійних творів (відеоігор) швидко адаптувалася до цього рішення, змінивши формулювання в EULA: компанії почали продавати не безстрокові копії, а натомість надавати послугу з підписки (software as a service) або право на доступ до облікового запису, що унеможливорює юридичне застосування доктрини вичерпання прав. Цей приклад яскраво демонструє, як швидко і гнучко трансформуються інструменти розпорядження авторськими правами у відповідь на зміни

судової доктрини.

Завершуючи аналіз способів розпоряджання майновими правами на мультимедійні твори, необхідно звернути увагу на інноваційні технологічні рішення, які формуватимуть майбутнє цивілістики. Такою новою формою стає використання технології розподіленого реєстру (Blockchain) та смарт-контрактів (Smart Contracts).

Смарт-контракт – це комп’ютерний алгоритм, який автоматично виконує умови угоди за умови настання запрограмованих обставин, без участі посередників або судів. У сфері розпоряджання правами на мультимедійні твори це революційне явище. Наприклад, при створенні спільного мультимедійного проєкту музикант, художник і програміст можуть укласти між собою смарт-контракт. При кожному продажу цифрової копії їхнього твору кінцевому споживачеві, смарт-контракт миттєво і автоматично розщеплюватиме отриману криптовалютну оплату і переказуватиме заздалегідь обумовлений відсоток роялті на електронні гаманці кожного із співавторів. Це повністю виключає ризик неоплати, приховування доходів продюсером та мінімізує трансакційні витрати на послуги організацій колективного управління. Більше того, мультимедійні активи (наприклад, унікальні ігрові предмети) все частіше продаються у вигляді невзаємозамінних токенів (NFT). Токенізація перетворює цифрову ілюзію на унікальний об’єкт права власності в криптопросторі, дозволяючи користувачам вільно продавати, обмінювати та розпоряджатися віртуальними благами, тоді як автор оригінального дизайну предмета може запрограмувати смарт-контракт таким чином, щоб отримувати відсоток з кожного подальшого перепродажу свого твору на вторинному ринку.

Водночас слід зазначити, що комерціалізація мультимедійних творів опосередковується договорами про розпоряджання майновими правами. Дослідження договірних конструкцій виявляє низку спірних аспектів правового регулювання. Тарасенко Л.Л. зазначає, що цифровізація вимагає максимальної деталізації умов передання прав [159].

Зокрема, відчуження майнових прав інтелектуальної власності може стосуватися не лише традиційних творів, але й об'єктів права *sui generis* (баз даних, неоригінальних об'єктів ШІ) [2]. Специфіка мультимедіа полягає у необхідності акумуляції величезного масиву розрізнених прав у єдиного організатора (продюсера). Укладення договорів про передання (відчуження) майнових прав у цій сфері повинно чітко розмежовувати обсяг прав, що передаються назавжди, та тих, що ліцензуються, особливо враховуючи екстериторіальний характер використання об'єктів у мережі Інтернет.

Теоретичний аналіз та дослідження наукової літератури, проведені у цьому підрозділі, дозволяють зробити висновки щодо природи, способів та специфіки розпоряджання авторськими правами на мультимедійні твори.

По-перше, у загальному цивілістичному розумінні розпоряджання майновими правами інтелектуальної власності здійснюється через систему спеціалізованих договорів, що мають самостійну правову природу. Ці класичні конструкції, досліджені у працях вітчизняних вчених (Шишки Р.Б., Харитонової О.І., Штефан О.О.), забезпечують легітимний перехід прав та гарантують економічні інтереси як авторів, так і інвесторів. Однак ці інструменти розраховані переважно на індивідуалізовані відносини (B2B).

По-перше, коли об'єктом розпоряджання стає такий складний, багатокомпонентний, інтерактивний та виключно цифровий об'єкт, як мультимедійний твір, договірні механізми зазнають радикальної трансформації. Розпоряджання правами на етапі комерційної дистрибуції (B2C) масово здійснюється через Ліцензійні угоди з кінцевим користувачем (EULA) у форматі електронних договорів приєднання (Click-wrap та Browse-wrap угоди). Користувач не набуває права власності на цифровий продукт, а отримує лише обмежену, невиключну ліцензію на його використання.

По-третє, специфікою розпоряджання авторськими правами на мультимедійні твори є те, що юридичні договірні заборони (рестрикції) обов'язково підкріплюються технологічними засобами захисту (DRM-системами). У цифровому просторі право розпоряджатися доступом до твору

реалізується не лише через текст ліцензії, а й через програмні алгоритми шифрування та апаратної верифікації, легітимність яких визнана європейською судовою практикою.

По-четверте, еволюція механізмів розпоряджання правами на складні цифрові об'єкти невідворотно рухається у бік подальшої автоматизації, монополізації каналів дистрибуції глобальними платформами та впровадження інноваційних фінансово-правових технологій (смарт-контрактів та блокчейн-реєстрів). Забезпечення ефективного функціонування цих новітніх механізмів розпоряджання правами, які б унеможливлювали зловживання монопольним становищем з боку транснаціональних корпорацій та надійно захищали б права як безпосередніх творців, так і кінцевих користувачів, становить одне з головних завдань для подальшого реформування цивільного законодавства у сфері інтелектуальної власності.

## **Висновки до Розділу 2**

Проведене у другому розділі дисертаційної роботи теоретичне дослідження суб'єктного складу та змісту авторських прав дозволяє підбити концептуальні підсумки щодо специфіки функціонування інституту авторського права у сфері створення та використання мультимедійних творів у сучасному цифровому середовищі.

По-перше, встановлено, що мультимедійний твір, як складний, багатокomпонентний та високотехнологічний об'єкт особливого роду (*sui generis*), генерує унікальну, багаторівневу та жорстко ієрархізовану систему суб'єктів прав. Ця архітектура суттєво відрізняється від класичних лінійних суб'єктних структур індустріальної епохи, де зв'язок «автор-твір» мав переважно індивідуалізований характер. Основу цієї системи складають первинні суб'єкти – фізичні особи-автори (розробники концепції, геймдизайнери, сценаристи, програмісти, художники, композитори), чия спільна творча діяльність базується на засадах подільного або неподільного

співавторства. Доведено, що у процесі створення мультимедійного об'єкта відбувається «дифузія авторства», де індивідуальний внесок кожного творця поглинається загальною цілісністю продукту.

Наступний рівень суб'єктної піраміди формують суб'єкти суміжних прав (виконавці, чиє виконання оцифровується та інтегрується в інтерактивне середовище) та суб'єкти новітніх прав особливого роду – особи, що організували генерування неоригінального контенту за допомогою комп'ютерних алгоритмів та штучного інтелекту. Вершиною цієї ієрархії виступає продюсер (організатор створення) – ключова фігура, яка бере на себе основні інвестиційні та комерційні ризики. Продюсер виступає єдиним консолідованим правоволодільцем, що забезпечує юридичну чистоту об'єкта на міжнародних ринках. Окремим, надзвичайно важливим суб'єктом у сучасних реаліях стає кінцевий користувач (проз'юмер), який, завдяки інтерактивній природі об'єкта, отримує технічну можливість створювати власні похідні елементи або модифікації (User Generated Content) безпосередньо всередині віртуального середовища. Проте дослідження виявило значний дуалізм: попри творчий характер дій користувача, його майнові інтереси майже повністю нівелюються жорсткими ліцензійними умовами (EULA) великих технологічних компаній, що потребує пошуку нових механізмів балансування прав.

По-друге, зміст суб'єктивного авторського права на мультимедійний твір демонструє трансформацію класичної цивілістичної доктрини під впливом цифрового середовища. Хоча традиційний дуалізм авторського права (поділ на особисті немайнові та майнові права) зберігається, акценти у їх реалізації суттєво зміщуються. Особисті немайнові права, зокрема право на недоторканність твору, набувають ознак «функціональної гнучкості». Вони адаптуються до вимог іманентної інтерактивності, де зміна візуального ряду чи послідовності подій самим користувачем є заздалегідь санкціонованою розробником формою взаємодії, а не правопорушенням. Це вимагає переосмислення категорії «цілісності твору» у контексті мультимедіа

як цілісності загального враження («look and feel»), а не статичного набору кадрів.

Водночас виключні майнові права зазнають максимального розширення та зміцнення. У цифровому просторі право на відтворення трансформується у контроль над будь-яким записом у цифрову пам'ять (включаючи оперативну), а право на розповсюдження фактично витісняється правом на інтерактивне сповіщення та публічне сповіщення («communication to the public»). Доведено, що успішна комерціалізація мультимедійного твору об'єктивно неможлива без застосування правових механізмів повної консолідації прав у руках організатора. Це реалізується через доктрину повного відчуження («work for hire» або договірне передання) майнових прав від численних творців на користь продюсера, що дозволяє уникнути паралічу експлуатації об'єкта через незгоду одного зі співавторів.

По-третє, аналіз наукових поглядів провідних вітчизняних та європейських вчених (зокрема О.І. Харитонової, Р.Б. Шишки, Ю.М. Капіци, О.О. Штефан та інших) переконливо доводить, що подолання колізій між інтересами творців, інвесторів та суспільства вимагає рішучої відмови від спроб механічного накладання застарілих «аналогових» норм на об'єкти цифрової реальності. Подальше вдосконалення правового регулювання має базуватися на закріпленні чітких законодавчих презумпцій: презумпції належності майнових прав продюсеру (якщо інше не встановлено договором) та презумпції легітимності технологічних інструментів захисту авторських прав (DRM).

Визначено, що правова охорона мультимедіа повинна зміститися з охорони окремих фрагментів коду чи зображень до охорони «архітектури досвіду» користувача. Розробка справедливих стандартів ліцензійних договорів, що гармонізують інтереси проз'юмерів та правоволодільців, є запорукою надійної охорони інвестицій креативних індустрій України на глобальному ринку.

По-перше, доведено, що розпоряджання майновими правами на

мультимедійні твори зазнало безпрецедентної трансформації порівняно з класичними («аналоговими») об'єктами авторського права. Цей процес сьогодні характеризується чіткою бінарною структурою. На першому етапі – етапі внутрішньої консолідації прав (B2B) – цивільний оборот вимагає застосування інструментів повного відчуження (assignment) та специфічних договорів про створення об'єкта за замовленням. Це детерміновано необхідністю концентрації розрізнених майнових правомочностей численних співавторів (програмістів, дизайнерів, композиторів) у руках єдиного суб'єкта-організатора (продюсера або видавця). Така правова концентрація є критичною умовою для подолання «антиколективної дії» та забезпечення юридичної оборотоздатності продукту як цілісного нематеріального активу.

На другому етапі – етапі зовнішньої комерціалізації (B2C) – спостерігається повна зміна парадигми: масовий продаж примірників творів на матеріальних носіях практично витіснений інститутом ліцензійних угод з кінцевим користувачем (EULA), що реалізуються у формі електронних договорів приєднання. Встановлено, що в цифровому середовищі правовідносини власності трансформуються у правовідносини доступу: споживач більше не отримує права власності на копію об'єкта, а набуває лише суворо регламентовану, обмежену часом та функціоналом невиключну ліцензію. Це свідчить про фактичне нівелювання принципу «вичерпання прав» у цифровому просторі, де контроль правоволодільця за кожним актом використання об'єкта зберігається протягом усього життєвого циклу продукту.

По-друге, обґрунтовано, що договірна монополія правоволодільця мультимедійного твору в глобальній мережі потребує підкріплення новітніми, нелінійними механізмами захисту. Традиційні способи захисту, орієнтовані на виявлення ідентичних фрагментів коду чи тексту, виявляються неефективними проти сучасних форм порушень (illegal cloning, unauthorized modding). Протидія таким загрозам має базуватися на доктринальному визнанні захисту «цілісного враження» від продукту (look and feel) та

іманентної архітектури інтерактивності. Захист прав на мультимедійний твір сьогодні – це захист не лише окремих файлів, а унікального алгоритмічного досвіду користувача.



### РОЗДІЛ 3

## ЗАХИСТ ПРАВ НА МУЛЬТИМЕДІЙНІ ТВОРИ

Захист порушених, невизнаних або оспорюваних прав становить собою логічне завершення та гарантію дієвості будь-якого цивілістичного інституту. Можливість звернення до юрисдикційних органів за захистом є фундаментальним конституційним правом (ст. 55 Конституції України) та ключовим елементом цивільної правоздатності (ст. 16 Цивільного кодексу України). Водночас, в умовах постійного ускладнення об'єктів права інтелектуальної власності, існуючий інструментарій захисту майнових прав потребує концептуального доктринального переосмислення.

У цивілістичній науці поширеним є поділ способів захисту суб'єктивних цивільних прав на заходи захисту і заходи відповідальності [105, с.231; 160, с.11-17]. Стосовно сфери інтелектуальної власності такий підхід підтримала Коваль І.Ф., зазначивши, що сутнісна характеристика способів захисту найповніше розкривається саме через їх поділ на заходи захисту та заходи відповідальності, критерієм розмежування яких є призначення, підстави та характер наслідків застосування [161, с.576]. Проте існують і критичні погляди.

Зокрема, Тимченко Г.П. зауважує, що заходи відповідальності завжди спрямовані на захист права, але такий захист не завжди вимагає застосування відповідальності, тому заходи захисту поглинають заходи відповідальності [162, с.7]. Цю тезу підтримує Р.О. Стефанчук [111, с.192]. Більш виваженою видається позиція Майданика Р.А. щодо необхідності чіткого розмежування способів захисту, які становлять собою заходи відповідальності, та тих, які є іншими формами юридичного впливу [163, с.21].

Цей поділ має принципове практичне значення: відсутність вини порушника не звільняє його від обов'язку припинити порушення (захід захисту), але виключає застосування відшкодування збитків чи стягнення компенсації (заходи відповідальності). У зв'язку з цим, критичної оцінки

заслуговує чинна редакція статті 431 ЦК України («Наслідки порушення права інтелектуальної власності»), яка встановлює, що порушення права тягне за собою відповідальність.

По-перше, не кожен наслідок порушення є відповідальністю (припинення дії не вимагає вини).

По-друге, стаття безпідставно ототожнює порушення права, його невизнання та посягання на нього, хоча невизнання права взагалі не є підставою для юридичної відповідальності [163, с.15-18].

З огляду на це, ст. 431 ЦК України доцільно викласти у новій редакції, акцентуючи увагу на праві особи вимагати захисту (а не лише застосування відповідальності) у спосіб, передбачений законом, договором або судом, якщо такий не суперечить закону.

Наступною важливою теоретичною проблемою є класифікація способів захисту. У доктрині поширеним є поділ на загальні (передбачені ст. 16 ЦК України) та спеціальні (ст. 432 ЦК України та спеціальні закони) [164, с.23; 165, с.105; 166, с.15]. Зокрема, Шишка Р.Б. пропонує розрізняти загальні цивільні, спеціальні та окремі договірні способи [138, с.134]. За принципом «загальне-особливе-одиничне».

Коваль І.Ф. виокремлює способи захисту прав як різновиду господарських прав, як різновиду прав інтелектуальної власності, та на конкретні об'єкти. Проте поділ на загальні та спеціальні способи більш доречно застосовувати до суб'єктивних прав загалом [161, с. 575-576]. Щодо майнових прав інтелектуальної власності діє правило *lex specialis derogat generali*: норми спеціальних законів (наприклад, ст. 52 ЗУ «Про авторське право і суміжні права») мають пріоритет над ст. 432 ЦК України, яка, у свою чергу, є спеціальною щодо ст. 16 ЦК України [112; 167, с.101].

Як підкреслюється в судовій практиці та доктрині, головним критерієм вибору способу захисту є його належність та здатність ефективно відновити порушене право у конкретній ситуації [168; 169, с. 42]. Багато дослідників, серед яких Кот О.О., слушно відзначають декларативний характер ст. 432 ЦК

України, яка залишається значною мірою позбавленою практичного застосування без звернення до спеціальних законів [170].

З метою систематизації найбільш вдалою є класифікація способів захисту за їх цільовою спрямованістю. Взявши за основу погляди сучасних вчених-правників [111, с.194; 171; 172, с.116-117; 169, с.42-50], а також враховуючи логіку Директиви 2004/48/ЄС, способи захисту майнових прав інтелектуальної власності запропоновано поділяти на такі групи.

1. *Припинювальні* – спрямовані на припинення дії, що порушує право (судова заборона);

2. *Відновлювальні* – спрямовані на відновлення становища, яке існувало до порушення (визнання патенту недійсним, вилучення контрафактних товарів);

3. *Компенсаційні* – спрямовані на компенсацію майнових втрат та (або) моральної шкоди (відшкодування збитків, стягнення компенсації).

Враховуючи абсолютний характер майнових прав інтелектуальної власності, найпоширенішим видом їх порушення є неправомірне (бездозвільне) використання об'єкта третіми особами. Таке використання позбавляє правоволодільця очікуваних економічних вигод (ліцензійних платежів). Тому першочерговим завданням юрисдикційного захисту є негайне припинення триваючого правопорушення та юридичне унеможливлення його повторення у майбутньому.

Як було обґрунтовано раніше, так звана «негативна складова» виключного права (можливість забороняти використання), закріплена у ст. 424 ЦК України, не є внутрішнім елементом регулятивного змісту майнового права, а становить собою охоронну вимогу, тобто спосіб захисту. У національному законодавстві спостерігається термінологічна нестабільність щодо формулювання цього способу: ст. 16 ЦК України оперує терміном «припинення дії, яка порушує право», тоді як спеціальні закони застосовують терміни «заборона дій» (ст. 52 ЗУ «Про авторське право і суміжні права») або «припинення дій» (законодавство про промислову власність).

Деякі науковці не проводять чіткої різниці між припиненням використання і заборонаю використання об'єкта [173, с/89; 174, с.199-200]. Однак ці поняття мають різне функціональне навантаження. Припинення дії стосується триваючого правопорушення і має на меті зупинити його в реальному часі.

Натомість судова заборона (injunction), яка є золотим стандартом у європейській практиці (ст. 11 Директиви 2004/48/ЄС), спрямована у майбутнє – вона забороняє особі вчиняти певні акти використання (відтворення, імпорт, продаж) надалі під загрозою застосування додаткових санкцій.

Тому задля гармонізації українського законодавства з правом ЄС необхідно імплементувати повноцінний інститут судової заборони. Доцільно закріпити у ст. 432 ЦК України такий універсальний припинювальний спосіб захисту, як *«заборона неправомірного використання об'єкта права інтелектуальної власності конкретним способом (способами)»*. Такий підхід забезпечить чіткість резолютивної частини судових рішень і дозволить органам Державної виконавчої служби ефективно контролювати їх виконання.

Відтак, захист майнових прав інтелектуальної власності – це діяльність юрисдикційного органу щодо застосування визначених законом, договором або судом припинювальних, відновлювальних та компенсаційних заходів з метою відновлення порушеної правової сфери правоволодільця.

Другу велику групу становлять відновлювальні способи захисту, головне призначення яких – повернути правову та фактичну ситуацію до стану, що існував до моменту порушення.

Специфіка цих способів яскраво проявляється у сфері промислової власності (патентного права), коли порушення прав первісного правоволодільця відбувається шляхом незаконної реєстрації та видачі охоронного документа (патенту або свідоцтва) на ім'я іншої, недобросовісної особи.

Законодавство України щодо визнання недійсними охоронних документів відзначається певною розпорошеністю та неузгодженістю, що призводить до проблем у правозастосуванні. Наявність у недобросовісної особи патенту створює формальну презумпцію її правомірності, тому для захисту інтересів дійсного творця чи правонаступника необхідно зруйнувати цей юридичний склад.

Доктринальний аналіз доводить, що у разі порушення майнових прав інтелектуальної власності внаслідок видачі іншій особі патенту чи свідоцтва, відновлення становища вимагає застосування судом цілого комплексу нерозривно пов'язаних відновлювальних способів захисту:

1. *Визнання незаконним і скасування рішення* органу державної влади (Установи), що стало юридичною підставою для реєстрації;
  2. *Скасування державної реєстрації* майнових прав інтелектуальної власності у відповідному державному реєстрі;
  3. *Визнання недійсним охоронного документа* (патенту, свідоцтва).
- Лише одночасне застосування цієї тріади вимог повністю елімінує незаконно створену правову монополію порушника та відновлює статус-кво.

Іншим надзвичайно важливим відновлювальним способом захисту, що застосовується переважно у сфері захисту торговельних марок та авторського права, є вилучення з цивільного обороту контрафактних товарів, а також матеріалів і знарядь, що використовувалися для їх виготовлення (п. 3 і п. 4 ч. 2 ст. 432 ЦК України).

У науковій літературі та судовій практиці тривалий час існувала проблема розмежування цивільно-правового вилучення товарів (як заходу захисту) та їх конфіскації (як публічно-правової санкції в межах адміністративного чи кримінального судочинства).

Цивільно-правове вилучення та знищення контрафактних товарів спрямоване не на покарання порушника на користь держави (як конфіскація), а виключно на фізичне усунення з ринку матеріальних носіїв, що порушують монополію позивача, тим самим відновлюючи його економічні позиції. Тому

застосування цього способу є можливим лише за наявності чітко сформульованої позовної вимоги правоволодільца та детальної ідентифікації судом тих партій товарів, які підлягають вилученню. Крім того, аналізуючи ст. 46 Угоди TRIPS, яка передбачає можливість вилучення товарів із торговельними марками без будь-якої компенсації, слід зауважити, що просте усунення незаконно нанесеного позначення з товару (без вилучення самого товару) допускається лише як виняток. Відповідно, існуюча судова практика України, яка іноді відмовляє у вилученні та знищенні товару, обмежуючись лише вимогою «стерти» торговельну марку, має бути переглянута у бік посилення захисту, забезпечуючи безумовне вилучення контрафакту задля повної дестимуляції порушників.

Логічним завершенням системи юрисдикційного захисту прав на результати інтелектуальної, творчої діяльності є застосування компенсаційних способів захисту.

На відміну від припинювальних та відновлювальних способів, які спрямовані на зупинення правопорушення та формальне відновлення статус-кво, компенсаційні способи мають яскраво виражений майновий характер і за своєю правовою природою є мірами цивільно-правової відповідальності. Їхнє головне призначення полягає в усуненні негативних майнових наслідків, яких зазнав легітимний правоволоділець внаслідок неправомірного використання його об'єкта третіми особами, шляхом покладення на правопорушника відповідного майнового тягаря.

Загальні засади застосування компенсаційних способів захисту у сфері інтелектуальної власності базуються на фундаментальному принципі повного відшкодування шкоди (ст. 22 ЦК України). Відповідно до пункту 5 частини 2 статті 432 ЦК України, суд може постановити рішення про застосування наслідків порушення права інтелектуальної власності у вигляді відшкодування збитків. Водночас специфіка нематеріальних об'єктів зумовлює значні, а подекуди й нездоланні труднощі у процесі доказування точного розміру завданої майнової шкоди.

*Відшкодування збитків як класична міра відповідальності.* У цивілістичній доктрині традиційно виділяють дві складові збитків: реальні збитки та упущену вигоду [111]. Стосовно порушень у сфері інтелектуальної власності реальні збитки (витрати, яких особа зазнала або мусить зазнати для відновлення свого порушеного права) зустрічаються відносно рідко і їх розмір, як правило, є незначним. Головним елементом майнової шкоди правоволодільца завжди виступає упущена вигода – доходи, які особа могла б реально одержати за звичайних обставин, якби її право не було порушене (неотримані ліцензійні платежі, роялті, втрата ринкової частки).

Аналіз судової практики та фахової наукової літератури доводить, що доказування розміру упущеної вигоди у справах про порушення прав інтелектуальної власності є найбільш складною проблемою цивільного процесу [169, с.45]. Позивач змушений доводити гіпотетичний сценарій розвитку подій, спираючись на складні економічні розрахунки, які суди часто відхиляють як «імовірнісні» та «недостатньо обґрунтовані».

З метою полегшення цього тягаря національне законодавство (зокрема, спеціальні закони у сфері промислової власності та авторського права), імплементуючи міжнародні стандарти, закріпило спеціальне правило: розмір упущеної вигоди не може бути меншим за доходи, одержані порушником внаслідок порушення права. Крім того, Угода TRIPS (ст. 45) та Директива 2004/48/ЄС (ст. 13) орієнтують суди на можливість визначення збитків у розмірі паушальної суми на основі таких елементів, як щонайменше сума роялті або комісійних платежів, які були б сплачені, якби порушник звернувся за дозволом на використання об'єкта.

*Стягнення компенсації як альтернативний (спеціальний) спосіб захисту.* Усвідомлюючи об'єктивні складнощі класичного інституту відшкодування збитків, законодавець запровадив у сфері авторського права і суміжних прав спеціальний компенсаційний спосіб захисту – виплату компенсації, що визначається судом як альтернатива відшкодуванню збитків або стягненню доходу (ст. 52 Закону України «Про авторське право і суміжні

права»). Суть цього способу полягає в тому, що правоволодієць звільняється від необхідності доводити точний розмір завданих йому збитків; йому достатньо довести лише сам факт неправомірного використання об'єкта. Суд, своєю чергою, визначає розмір компенсації у встановлених законом межах (від 10 до 50 000 неоподатковуваних мінімумів доходів громадян), виходячи з принципів розумності, справедливості, обсягу порушення та ступеня вини правопорушника.

Правова природа такої разової грошової компенсації є предметом гострих доктринальних дискусій. Одна група вчених розглядає її як специфічний різновид цивільно-правового штрафу, враховуючи її каральний (превентивний) характер та відсутність жорсткої прив'язки до реального розміру збитків [161; 172]. Інші дослідники наголошують на її компенсаційній (правовідновлювальній) сутності, стверджуючи, що це є законодавчо спрощена форма стягнення тих самих збитків [163; 166].

Грунтовний аналіз дозволяє стверджувати, що інститут компенсації має дуалістичну (гібридну) правову природу. З одного боку, він виконує відновлювальну функцію, компенсуючи правоволодільцю його гіпотетичні майнові втрати без обтяжливої процедури доказування. З іншого боку, можливість суду стягнути суму, яка значно перевищує реальну вартість ліцензії, наділяє цей спосіб вираженням штрафним (штрафним-стримуючим) ефектом, що відповідає вимогам ефективності та пропорційності, закладеним у європейському праві.

Окремою проблемою до недавнього часу залишалося застосування механізму стягнення компенсації до об'єктів промислової власності (зокрема, торговельних марок та промислових зразків). Оскільки ЦК України та спеціальні закони у цій сфері тривалий час не містили норм про разову компенсацію, захист таких прав був суттєво ускладнений. Лише з подальшим реформуванням законодавства інститут компенсації (як альтернативи збиткам) був поширений і на сферу промислової власності, що стало важливим кроком до уніфікації системи захисту майнових прав



інтелектуальної власності в Україні.

*Відшкодування моральної (немайнової) шкоди.* Ще одним елементом компенсаційних способів захисту є відшкодування моральної шкоди. Згідно з п. 6 ч. 2 ст. 432 ЦК України, суд може ухвалити рішення про застосування наслідків порушення у вигляді відшкодування моральної шкоди.

Традиційно в цивілістиці вважалося, що моральна шкода завдається виключно порушенням особистих немайнових прав автора (наприклад, у разі плагіату чи спотворення твору). Проте сучасне розуміння деліктних зобов'язань (ст. 23 ЦК України) дозволяє стверджувати, що моральна шкода може полягати також у душевних стражданнях, яких фізична особа зазнала у зв'язку із знищенням чи пошкодженням її майна, а також незаконним посяганням на її майнові права.

Відтак, порушення виключних майнових прав інтелектуальної власності (наприклад, масове піратство, що призвело до банкрутства інноваційного стартапу) може завдавати творцю глибоких моральних страждань, погіршення ділової репутації та стресу. Право на відшкодування моральної шкоди за порушення майнових прав є цілком легітимним інструментом захисту, хоча його застосування вимагає від позивача ретельного обґрунтування причинно-наслідкового зв'язку між неправомірним використанням об'єкта та завданими душевними чи репутаційними втратами. Стосовно юридичних осіб відшкодування моральної шкоди трансформується у компенсацію шкоди, завданої діловій репутації підприємства-правоволодільця.

Підсумовуючи, слід констатувати, що способи захисту майнових прав інтелектуальної власності є стрижневим елементом механізму цивільно-правової відповідальності. Їх ефективність безпосередньо залежить від гнучкості законодавчого регулювання та готовності судів застосовувати європейські стандарти доказування. Інститут відшкодування збитків, через об'єктивні складнощі доведення упущеної вигоди у сфері нематеріальних активів, потребує подальшого розвитку доктрини «паушальних збитків» на

основі недоотриманого роялті. Водночас, механізм стягнення разової грошової компенсації довів свою високу ефективність як гібридний (компенсаційно-штрафний) інструмент захисту і має послідовно застосовуватися до всіх без винятку об'єктів права інтелектуальної власності для забезпечення надійного стримуючого ефекту проти порушників. Розвиток цих способів захисту сприятиме формуванню безпечного інвестиційного середовища та стимулюватиме інноваційний розвиток національної економіки.

*Захист авторських прав на мультимедійні твори* є найбільш критичною стадією функціонування правового режиму інтелектуальної власності. Суб'єктивне право на такий складний об'єкт втрачає свою реальну юридичну та економічну цінність, якщо воно не забезпечене дієвим механізмом державного примусу, спрямованим на припинення правопорушення та відновлення справедливого балансу інтересів. У цивілістичній доктрині захист авторських прав розглядається як сукупність передбачених законом заходів, що застосовуються у разі порушення, оспорення або невизнання прав з метою їх поновлення та припинення протиправної діяльності [121, с.16].

Важливою передумовою застосування заходів захисту є науково обґрунтована кваліфікація порушення. Поняття порушення суб'єктивного авторського права становить собою винне, протиправне та каране діяння (у формі дії чи бездіяльності), яке безпосередньо завдає шкоди або створює реальну загрозу особистим немайновим та (або) майновим правам суб'єктів [175]. Протиправність у даному контексті виявляється у посяганні на встановлений законом порядок використання твору, що призводить до порушення нормального правовідношення. Важливо підкреслити, що порушення авторських прав на мультимедійні твори майже завжди має комплексний характер: незаконне використання об'єкта одночасно зачіпає майнові інтереси правоволодільця (наприклад, через неотримання роялті) та особисті немайнові права творців (через порушення права на ім'я або

цілісність твору) [121, с.18].

Теоретичний аналіз дозволяє виокремити такі ознаки порушення суб'єктивного права. Об'єктивна протиправність: вчинення дій, на які суб'єкт не має дозволу (ліцензії). Наявність шкоди: юридичної (факт порушення закону) та фактичної (майнові втрати чи моральна шкода). Причинний зв'язок: між протиправною поведінкою та наслідками. Вина порушника: суб'єктивна сторона, що виявляється у формі умислу (свідоме піратство) або необережності.

Окрему категорію становлять випадки «невизнання» права, що не завжди супроводжується активним використанням твору, але створює стан юридичної невизначеності для правоволодільця в його відносинах із третіми особами.

Захист мультимедійного твору ускладнюється його гібридною природою. Ключовим елементом такого об'єкта є комп'ютерна програма, яка виступає «рушієм» інтерактивності. Відповідно до чинного законодавства, комп'ютерні програми охороняються як літературні твори, причому охорона поширюється на вираження у вихідному або об'єктному кодах.

Однак судова практика та доктрина наголошують на тому, що правова охорона не поширюється на ідеї, принципи, алгоритми та набір функцій програми. е породжує складну проблему «недослівного копіювання», коли порушник може відтворити структуру, послідовність та організацію мультимедійного твору (SSO - structure, sequence, organization), не копіюючи безпосередньо текст коду [176; 177].

У цьому контексті захист прав на мультимедійні твори вимагає застосування «алгоритмічного підходу» та тестів на «суттєву подібність» (substantial similarity). Захист має охоплювати не лише програмну оболонку, але й аудіовізуальний ряд, графічний інтерфейс та сценарій взаємодії, які разом утворюють унікальний творчий результат [178].

*Трансформація захисту прав у цифровому середовищі: нові виклики та тенденції.* Цифрове середовище сьогодні розглядається як особливий

новітній простір, у межах якого здійснюються процеси обробки, зберігання, передачі та створення інформації[17]. У цьому просторі мультимедійний твір стає надзвичайно вразливим. Основними тенденціями, що визначають сучасний стан захисту, є зокрема такі: 1) масовість та транскордонність порушень: Інтернет-піратство дозволяє миттєво розповсюджувати нелегальні копії творів по всьому світу, що робить класичні територіальні методи захисту недостатньо ефективними [179; 180]; 2) поява «сирітських творів»: складність ідентифікації правоволодільців у великих мультимедійних проєктах, що ускладнює легальне використання та захист [181]; 3) вплив штучного інтелекту (ШІ): широке впровадження технологій ШІ у розробку мультимедіа створює виклики щодо авторства на згенеровані елементи. Якщо контент створено програмою без творчого внеску людини, він підлягає охороні за правом *suī generis*, що вимагає окремих процедур захисту від копіювання [182].

Захист мультимедійних творів обтяжується транскордонною, міжнародною, глобальною природою Інтернету. Сучасне українське законодавство запровадило низку новацій щодо порядку припинення порушень авторського права онлайн.

Як підкреслює Тарасенко Л.Л., оновлений правовий механізм фокусується на позасудовому та квазі-судовому врегулюванні, зокрема шляхом впровадження європейської моделі взаємодії з інформаційними посередниками (хостинг-провайдерами). Процедура «notice-and-takedown» (повідомлення про порушення та зняття контенту) стала більш формалізованою. Правоволодільці отримали дієві інструменти для блокування нелегального цифрового контенту та впливу на власників веб-сайтів і постачальників послуг хостингу без необхідності тривалого судового розгляду, що критично важливо для збереження комерційної цінності мультимедійних продуктів [183].

Зауважується, що традиційний судовий захист у мережі Інтернет часто має низьку ефективність через анонімність правопорушників та складність

збору доказової бази [179]. Це зумовлює перехід до проактивних методів захисту, таких як технологічні засоби (DRM) та блокування контенту інформаційними посередниками.

*Європейські стандарти захисту: досвід Директиви 2004/48/ЄС та його імплементація.* Наближення вітчизняних стандартів захисту авторських прав до європейських є магістральним шляхом розвитку української юриспруденції [184, с.403]. Ключовим інструментом у цьому процесі є Директива 2004/48/ЄС про забезпечення дотримання прав інтелектуальної власності. Цей акт запровадив «горизонтальний» підхід, встановивши уніфіковані цивільно-правові засоби захисту для всіх країн ЄС [185].

Аналіз положень Директиви 2004/48/ЄС та практики її застосування дозволяє виокремити систему засобів захисту, які є найбільш релевантними для мультимедійних творів:

1. *Тимчасові та застережні заходи:* Суди мають право видавати судові заборони (injunctions) не лише проти безпосередніх правопорушників, але й проти посередників (провайдерів), чиї послуги використовуються для порушення авторських прав третіми особами [153]. Це дозволяє блокувати піратські платформи та джерела нелегального контенту ще до вирішення справи по суті.

2. *Виправні заходи та вилучення з обігу:* Стаття 10 Директиви передбачає вилучення контрафактних товарів із торговельних мереж та знищення матеріалів, що слугували знаряддям правопорушення. Для мультимедійних творів це трансформується у вимогу видалення цифрового контенту з серверів та припинення доступу до нелегальних копій [184, с.432].

3. *Пропорційність та стримувальний ефект:* Засоби захисту повинні бути ефективними, пропорційними та мати стримувальний характер, щоб запобігати майбутнім порушенням. Водночас вони не повинні створювати перешкод для законної торгівлі та обміну інформацією [184, с.428].

*Механізми відшкодування збитків та стягнення компенсації.* Питання компенсації майнової шкоди є найбільш дискусійним. Директива 2004/48/ЄС

орієнтує суди на те, що розмір відшкодування має враховувати всі аспекти: упущену вигоду правоволодільца, неправомірний прибуток порушника та, у відповідних випадках, моральну шкоду [184, с/432].

У європейській практиці активно використовуються такі методи розрахунку.

Метод роялті: визначення суми, яку порушник мав би сплатити, якби він отримав дозвіл (ліцензію) на використання твору [186, с.22].

Метод подвійного відшкодування: у деяких країнах (наприклад, Польща) за комерційне порушення стягується подвійна сума звичайних ліцензійних платежів, що створює потужний превентивний ефект [186, с. 23].

Врахування репутаційної шкоди: порушення прав на популярні мультимедійні бренди (відеоігри, платформи) завдає шкоди «гудвілу» компанії, що також має бути монетизовано та компенсовано порушником.

Порівняльний аналіз законодавства України та ЄС свідчить про необхідність подальшої гармонізації сфери інтелектуальної власності. Важливим кроком стало прийняття нового Закону України «Про авторське право і суміжні права» (2022 р.), який запровадив нові види порушень (камкординг, кардшейрінг) та вдосконалив процедуру припинення порушень у мережі Інтернет [41].

Однак залишається актуальною проблема «комерційного масштабу» порушень. Директива ЄС акцентує на посиленому захисті саме у випадках порушень з метою отримання прямої чи опосередкованої економічної вигоди. В Україні необхідно розвивати практику застосування кримінально-правових санкцій та адміністративних штрафів паралельно із цивільно-правовими заходами, особливо щодо організованих піратських мереж.

Захист прав на мультимедійні твори повинен базуватися на конституційних гарантіях свободи творчості та недоторканності інтелектуальної власності [187]. Ефективна стратегія захисту має поєднувати в собі: вдосконалення процесуального законодавства щодо збору цифрових доказів; активну участь організацій колективного управління у моніторингу

та захисті прав [188,с.125]; розвиток спеціалізованого судочинства у сфері інтелектуальної власності.

Тож, дослідження проблематики захисту порушених, невизнаних або оспорюваних авторських прав становить логічне завершення аналізу будь-якого цивілістичного інституту. Суб'єктивне право втрачає свою реальну юридичну та економічну цінність, якщо воно не забезпечене дієвим, ефективним та швидким механізмом державного або недержавного примусу, спрямованим на припинення правопорушення та відновлення справедливого балансу інтересів.

У загальному теоретичному розумінні, право на захист є самостійним суб'єктивним цивільним правом, яке виникає у правоволодільця в момент порушення його нормального (регулятивного) суб'єктивного права. Право особи на захист є фундаментальним принципом, гарантованим Конституцією України та закріпленим у базових положеннях цивільного законодавства.

Відповідно до статті 15 та статті 20 ЦК України, кожна особа має право на захист свого цивільного права у разі його порушення, невизнання або оспорювання, причому реалізація цього права здійснюється за власним розсудом особи. Це означає, що легітимний правоволоділець має повну диспозитивність у прийнятті рішення щодо того, чи використовувати своє право на захист, а також самостійно обирає найбільш доцільну форму та конкретні способи відстоювання своїх порушених майнових та немайнових інтересів у сфері інтелектуальної власності [189;190].

Наукова література з права інтелектуальної власності традиційно поділяє захист авторських прав на дві основні форми: юрисдикційну та неюрисдикційну. Юрисдикційна форма передбачає звернення уповноваженої особи за захистом до спеціально уповноважених державних органів (судів загальної юрисдикції, господарських судів, спеціалізованих судів з питань інтелектуальної власності, а також до органів Антимонопольного комітету України чи правоохоронних органів у разі виявлення ознак адміністративного правопорушення або кримінального злочину).

Неюрисдикційна форма охоплює дії самої уповноваженої особи або залучених нею третіх осіб (медіаторів, арбітрів), які здійснюються без безпосереднього звернення до державного апарату примусу. До неї належать: самозахист цивільних прав, процедури досудового врегулювання спорів (направлення претензій), застосування альтернативних способів вирішення спорів (Alternative Dispute Resolution – ADR), а також специфічні для цифрового середовища процедури електронного повідомлення про порушення та зняття інформації (notice-and-takedown).

Фундаментальною передумовою застосування будь-яких заходів захисту та притягнення порушника до цивільно-правової відповідальності є наявність складу цивільного правопорушення. Ромась Д.С у своєму дисертаційному дослідженні, присвяченому цивільно-правовій відповідальності за порушення авторського права, здійснює доктринальний аналіз елементів цього складу. Він доводить, що протиправність як об'єктивна умова виникнення цивільно-правової відповідальності за порушення авторського права у цифровій сфері має унікальну специфіку. Ця специфіка полягає в тому, що в мережі Інтернет об'єктивна сторона правопорушення часто складається з ланцюга транскордонних дій (наприклад, завантаження піратської копії на сервер в одній юрисдикції та її розповсюдження користувачам в іншій). Крім того, автор наголошує на складності доказування вини як суб'єктивної умови виникнення деліктних зобов'язань за порушення авторського права, особливо коли йдеться про непряме порушення з боку інформаційних посередників.

Серед юрисдикційних способів захисту (стаття 16 Цивільного кодексу України та спеціальні норми Закону України «Про авторське право і суміжні права») у сфері інтелектуальної власності найчастіше застосовуються:

*Визнання права.* Цей спосіб застосовується у випадках, коли наявність у особи суб'єктивного авторського права піддається сумніву або прямо заперечується третіми особами (наприклад, спір про авторство на програмний код між замовником та розробником-фрілансером).



*Припинення дії, яка порушує право або створює загрозу його порушення* (судовий ін'юнкшн). Це найбільш дієвий превентивний інструмент, який дозволяє суду заборонити хостинг-провайдеру надавати доступ до веб-сайту, що містить нелегальні копії творів, або заборонити компанії випускати в реліз відеогру, яка містить елементи плагіату.

*Відновлення становища, яке існувало до порушення.*

*Відшкодування збитків та стягнення компенсації.* З огляду на те, що довести точний розмір упущеної вигоди від незаконного скачування цифрового твору надзвичайно складно, законодавство передбачає можливість стягнення разової грошової компенсації, розмір якої визначається судом у встановлених законом межах (від 2 до 50 000 неоподатковуваних мінімумів доходів громадян) замість відшкодування збитків.

*Відшкодування моральної (немайнової) шкоди.* Застосовується переважно у випадках порушення особистих немайнових прав автора (плагіат, спотворення твору).

З розвитком мережі Інтернет класичні юрисдикційні механізми виявилися занадто повільними та економічно неефективними для боротьби з масовими порушеннями. Це стимулювало розвиток інституту самозахисту та неюрисдикційних процедур. Зокрема відзначено, що самозахист еволюціонував від фактичних дій особи (наприклад, встановлення паролів) до складних технологічних та юридичних процедур. Центральне місце у цьому механізмі посідає процедура «notice-and-takedown» (повідомлення про порушення та зняття контенту), імплементована в українське законодавство (стаття 56 Закону «Про авторське право і суміжні права»).

Цей механізм передбачає, що правоволоділець, виявивши нелегальну копію свого твору на певному веб-сайті, не звертається одразу до суду, а надсилає формалізовану електронну заяву про припинення порушення власнику веб-сайту та (або) постачальнику послуг хостингу. Як зазначається у дослідженнях, постачальник послуг хостингу зобов'язаний невідкладно, протягом 24 годин, заблокувати доступ до спірної електронної (цифрової)

інформації та направити копію заяви власнику веб-сайту. Власник веб-сайту має право надати мотивоване повідомлення про відмову (зустрічне повідомлення), якщо вважає свої дії правомірними (наприклад, посилаючись на доктрину добросовісного використання). Якщо ж справа доходить до суду, постачальник послуг хостингу відновлює доступ до електронної інформації на десятий робочий день з дня надсилання заявнику копії повідомлення від власника веб-сайту, якщо протягом цього часу заявник не надав йому підтвердження відкриття судового провадження про захист його прав. Такий позасудовий механізм дозволяє оперативно припиняти масові порушення, хоча і несе в собі ризики зловживання правом (так званого копірайт-тролінгу) з метою усунення конкурентів.

Поступово переходячи від загальних принципів захисту до специфіки мультимедійних творів, необхідно констатувати, що їхня комплексна, багатокомпонентна та інтерактивна природа вимагає застосування принципово нових підходів у правозастосовній та судовій практиці.

Мультимедійні твори являють собою результат поєднання двох або більше категорій творів в одній електронній (цифровій) формі. Будь-які дії з ними, включаючи перегляд веб-ресурсів, їх збереження в оперативній пам'яті комп'ютера, копіювання текстових матеріалів, графічних зображень, звукових елементів та надання доступу до них широкому загалу, є юридично значущим використанням об'єктів авторського права.

Захист прав на мультимедійні твори становить собою складне багаторівневе завдання. Інтелектуальне піратство у цій сфері проявляється у різноманітних формах: від прямого зламу (крякінгу) DRM-захисту відеогри та її розміщення на торент-трекерах до більш витончених форм, таких як створення ігрових клонів (clone games), розробка несанкціонованих серверів-емуляторів для багатокористувацьких онлайн-ігор, а також незаконне вилучення (ріппінг) окремих асетів (тривимірних моделей, музичних треків) для їх використання у сторонніх комерційних проєктах.

Відповідно до сучасної доктрини, закріпленої у новітніх дослідженнях,

механізм захисту прав на мультимедійні твори концептуально поділяється на два взаємопов'язані рівні.

*Концептуальний рівень.* На цьому макрорівні об'єктом захисту виступає безпосередньо «сценарій взаємодії» (user flow) та оригінальна архітектура вибору, що відображає первісний творчий задум автора-режисера щодо того, як саме розрізнені елементи формують єдиний інтерактивний досвід.

*Об'єктний рівень.* На цьому мікрорівні забезпечується диференційована правова охорона кожного окремого контентного елемента (музики, графіки, тексту). Саме на цьому рівні сучасна доктрина вперше запропонувала та запровадила механізм чіткого розмежування авторських прав людини-розробника на оригінальні елементи та прав особливого роду (sui generis) на елементи, які були алгоритмічно згенеровані штучним інтелектом (згідно зі статтею 33 Закону України «Про авторське право і суміжні права»).

У судовій практиці, що стосується захисту мультимедійних творів, відбувається фундаментальний парадигмальний зсув. У ранні періоди розвитку цифрової індустрії суди розглядали справи про копіювання відеоігор чи мультимедійних програм переважно через призму порушення прав на комп'ютерну програму. Судова експертиза зводилася до технічного, механічного порівняння рядків вихідного програмного коду позивача та відповідача. Проте правопорушники швидко адаптувалися до цього підходу: використовуючи методи зворотного інжинірингу (reverse engineering), вони почали переписувати програмний рушій з нуля іншою мовою програмування, але при цьому повністю, до найдрібніших деталей, копіювали зовнішній вигляд, дизайн персонажів, логіку рівнів та загальну атмосферу оригінального мультимедійного твору. Технічно коди були різними, але споживач отримував ідентичний за своїм сприйняттям продукт (ігровий клон).

У відповідь на цю загрозу в українській та європейській доктрині було

глибоко проаналізовано та імплементовано вплив прецедентних справ Суду Європейського Союзу, зокрема рішень у справах Cofemel та Nintendo. На базі цих рішень для національних судів формується новий «тест на вільний творчий вибір». Доведено, що ефективний механізм судового захисту мультимедіа більше не може базуватися виключно на експертизі коду; він невідворотно має зміщуватися до глибокого аналізу «суттєвої подібності» (substantial similarity) загального візуального та функціонального сприйняття твору середньостатистичним користувачем (доктрина «look and feel»).

Як зазначалося в аналізі судової практики ЄС (справа Nintendo Co Ltd and Others v PC Box Srl, C-355/12), мультимедійні твори мають гібридну природу. Їхній захист вимагає оцінки того, чи запозичив відповідач ті елементи, які є результатом вільного та творчого вибору автора оригіналу. Якщо відповідач скопіював унікальний дизайн інтерфейсу, оригінальну механіку взаємодії елементів, поєднання кольорів та звукових ефектів, що разом утворюють неповторний художній стиль твору, суд має визнати факт порушення авторського права, навіть якщо в основі лежить абсолютно інший математичний алгоритм. Такий концептуальний підхід забезпечує правову визначеність для ІТ-бізнесу, дозволяє ефективно капіталізувати та захищати інтелектуальну власність у сфері розробки відеоігор (GameDev) та віртуальної/доповненої реальності (VR/AR), а також створює надійний, непробивний фундамент для судового захисту компаній від недобросовісної конкуренції на ринку креативних індустрій.

Надзвичайно важливим аспектом механізму захисту авторських прав на мультимедійні твори є визначення правового статусу та меж відповідальності інформаційних посередників (інтернет-провайдерів, хостинг-провайдерів, соціальних мереж та пошукових систем). Приділяючи увагу захисту прав на контент у соціальних мережах, говоримо про те, що сучасні платформи є не просто нейтральними каналами передачі даних, а активними учасниками процесу категоризації, просування та монетизації мультимедійного контенту.

Традиційна доктрина (відображена у Директиві ЄС про електронну

комерцію 2000/31/ЄС) надавала таким посередникам статус «безпечної гавані» (safe harbor), звільняючи їх від деліктної відповідальності за порушення, вчинені їхніми користувачами, за умови, що посередник не ініціював передачу, не обирав одержувача та оперативно видаляв піратський контент після отримання скарги (notice). Однак колосальні масштаби цифрового піратства мультимедійних творів довели неефективність реактивної моделі. Європейський законодавець, ухваливши Директиву 2019/790 про авторське право на Єдиному цифровому ринку (стаття 17), докорінно змінив цю парадигму. Відтепер глобальні цифрові платформи (провайдери послуг з обміну контентом) визнаються такими, що здійснюють безпосереднє публічне сповіщення творів, і несуть первинну відповідальність за нелегальне розміщення мультимедійного контенту, якщо не доведуть, що доклали максимальних зусиль для отримання ліцензії від правоволодільців та забезпечили превентивне блокування піратських файлів за допомогою технологій розпізнавання контенту (upload filters). Цей жорсткий, проактивний підхід поступово імплементується і у вітчизняну правозастосовну практику, покладаючи на платформи обов'язок співпрацювати з розробниками мультимедіа для захисту їхніх інвестицій.

Окремим, інноваційним вектором теоретичних досліджень у сфері захисту є вплив систем генеративного штучного інтелекту (ШІ). По-перше, виникає проблема доказування факту несанкціонованого використання захищеного мультимедійного твору для процесу глибинного машинного навчання (machine learning) нейромережі. Оскільки сам процес аналізу даних (text and data mining) відбувається на закритих серверах технологічних гігантів, автори графіки чи музики практично позбавлені можливості зібрати доказову базу для подання позову. По-друге, коли мультимедійний твір створений із залученням ШІ, захист прав на нього вимагає від позивача (розробника) чіткого розмежування та доведення того, які саме елементи твору були створені творчою працею людини, а які згенеровані машиною, оскільки режим їхнього захисту кардинально відрізняється (авторське право

проти права особливого роду).

Аналіз наукових думок вітчизняних та зарубіжних вчених дозволяє дійти такого висновку: у сучасному цифровому світі суто юридичні, паперові методи захисту прав на мультимедійні твори є недостатніми. Ефективна стратегія захисту вимагає глибокого симбіозу норм цивільного права та новітніх технологічних рішень. Тому компанії-розробники мультимедіа активно впроваджують у свої продукти так звані Технологічні засоби захисту (ТЗЗ / DRM - Digital Rights Management).

DRM-системи виконують функцію алгоритмічного, автоматизованого захисту: вони обмежують можливість несанкціонованого копіювання, прив'язують ліцензію до конкретного пристрою користувача або вимагають постійного підключення до сервера верифікації. Цивільне та кримінальне законодавство визнає дії щодо навмисного обходу, деактивації або зламу таких технологічних засобів самостійним, окремим складом правопорушення, незалежно від того, чи відбулося фактичне копіювання самого мультимедійного твору. Крім того, інноваційним методом захисту стає використання технології блокчейн для надійної фіксації часу створення концепту гри (time-stamping) та смарт-контрактів для автоматичного блокування доступу користувачам, які порушують умови ліцензійної угоди (EULA).

Підсумовуючи аналіз способів та методів захисту прав на мультимедійні твори, необхідно зазначити таке.

По-перше, право на захист у сфері інтелектуальної власності реалізується через систему юрисдикційних (судовий захист) та неюрисдикційних (самозахист, процедури notice-and-takedown) механізмів. В умовах цифрової економіки центр ваги невідворотно зміщується у бік позасудових, автоматизованих процедур оперативного блокування нелегального контенту за участю інформаційних посередників (хостинг-провайдерів), оскільки традиційні судові процеси не встигають за швидкістю розповсюдження піратської інформації в мережі Інтернет.

По-друге, мультимедійні твори, внаслідок своєї гібридної, багаторівневої природи, вимагають застосування комплексного підходу до їхнього судового захисту. Доктринальний зсув, зумовлений передовою практикою Суду Європейського Союзу, полягає у відмові від примітивного експертного порівняння рядків програмного коду на користь застосування «тесту на вільний творчий вибір» та оцінки загального візуально-функціонального сприйняття твору (look and feel). Доведення факту незаконного копіювання мультимедійного твору (створення ігрового клону) базується на аналізі запозичення архітектури вибору, сценарію взаємодії та унікальної ігрової механіки, які відображають первісний задум концептуального розробника.

По-третє, сучасний ефективний захист авторських прав на цифрові мультимедійні твори об'єктивно неможливий без глибокої інтеграції норм права та технологічних інструментів (DRM-систем, алгоритмів розпізнавання контенту, систем криптографічного шифрування). Юридична відповідальність за обхід технічних засобів захисту формує додатковий, надійний бар'єр проти інтелектуального піратства, забезпечуючи повернення інвестицій розробникам та стимулюючи подальший інноваційний розвиток креативних індустрій. Лише такий багатовекторний, науково обґрунтований та технологічно адаптивний механізм захисту здатний гарантувати дотримання балансу інтересів авторів, інвесторів та суспільства у динамічному просторі віртуальної реальності.

### **Висновки до Розділу 3**

Комплексний аналіз теоретичних засад та прикладних проблем, здійснений у межах третього розділу, дозволив сформулювати висновки щодо сучасної динаміки авторських правовідносин та специфічних механізмів захисту майнових прав на мультимедійні твори.

По-перше, науково аргументовано, що традиційна парадигма охорони

об'єктів авторського права, заснована на «елементному» підході, є недостатньою для мультимедійного середовища. науково обґрунтовано, що договірні монополія правоволодільця мультимедійного об'єкта в сучасних умовах не може бути забезпечена виключно традиційними правовими інструментами, а потребує системного підкріплення новітніми нелінійними механізмами захисту.

Встановлено, що класичні догматичні методи, орієнтовані на виявлення ідентичних фрагментів вихідного програмного коду або текстового наповнення, демонструють свою повну неефективність проти новітніх форм правопорушень, таких як незаконне клонування та несанкціонована модифікація інтерактивного середовища. Такі порушення часто не копіюють безпосередньо технічну оболонку, проте повністю експлуатують внутрішню логіку, сюжетні розгалуження та візуальну архітектуру твору.

З огляду на це, протидія таким загрозам має базуватися на доктринальному визнанні об'єктом самостійного захисту так званого цілісного враження від продукту та іманентної архітектури інтерактивності. Це означає перехід від захисту статичних цифрових файлів до охорони динамічного алгоритмічного досвіду користувача, де юридичне значення має не лише набір символів у коді, а й творчий результат взаємодії реципієнта з віртуальним середовищем, що становить глибинну сутність мультимедійного твору.

Другим важливим вектором дослідження стало формування та обґрунтування гібридної моделі захисту прав, яка є максимально адаптованою до викликів мережі Інтернет та стрімкої експансії систем штучного інтелекту.

Ця модель пропонується як трирівнева система, де кожен рівень виконує свою специфічну функцію. На превентивному рівні захист реалізується через систему жорстких договірних обмежень у ліцензійних угодах, які фактично виступають приватним регулятором поведінки у цифровому просторі, превентивно окреслюючи межі дозволеного



використання об'єкта. Технологічний рівень захисту базується на використанні складних технічних засобів, включаючи криптографічні протоколи та хмарні технології авторизації, що створюють фізичну неможливість доступу до активу без санкції правоволодільця. Юрисдикційний рівень, своєю чергою, передбачає часткове делегування квазісудових функцій глобальним інформаційним посередникам, що реалізується через алгоритмічні системи автоматизованої фільтрації контенту та механізми позасудового врегулювання за моделлю повідомлення та видалення контенту. Така синергія дозволяє забезпечити оперативність реагування на порушення, яка є критично необхідною в умовах миттєвого поширення цифрової інформації, водночас створюючи правовий заслін для анонімних посягань у транскордонному середовищі.

Окрему увагу у висновках приділено стратегічному напрямку розвитку вітчизняного законодавства, який має полягати у поглибленій гармонізації національних норм із європейським правовим доробком, зокрема з положеннями Директиви про авторське право на єдиному цифровому ринку. Це вимагає не просто механічного копіювання термінології, а впровадження у вітчизняну правозастосовну практику складних стандартів відповідальності платформ спільного доступу до контенту. Важливим аспектом тут є уточнення правового статусу технологічних заходів захисту, щоб їхня експлуатація правоволодільцями не створювала конфлікту з законними інтересами користувачів на добросовісне використання творів у наукових, освітніх чи пародійних цілях. Баланс інтересів у цьому питанні має стати основою для формування стабільної судової практики, де захист майнових прав інвестора не призводитиме до необґрунтованого обмеження культурного та інформаційного розвитку суспільства.

По-третє, визначено, що стратегічним вектором еволюції вітчизняного законодавства має стати системна гармонізація з європейським *acquis communautaire*. Особливої уваги потребує імплементація положень Директиви (ЄС) 2019/790 про авторське право на єдиному цифровому ринку.

Доведено необхідність впровадження в українську правозастосовну практику чітких стандартів відповідальності платформ спільного доступу за контент, що завантажується користувачами. Водночас виявлено потребу в уточненні правового статусу технологічних заходів захисту з метою недопущення їхньої надмірної експлуатації, що може призвести до порушення законних інтересів користувачів на добросовісне використання (fair use) об'єктів у наукових, освітніх чи пародійних цілях.

Крім того, у межах третього розділу було доведено, що захист мультимедійних творів нерозривно пов'язаний із категорією цифрової репутації. В умовах цифрового обороту комерційна цінність твору часто визначається не лише його внутрішніми характеристиками, а й сформованою навколо нього екосистемою довіри та залученості аудиторії. Отже, правові механізми захисту мають охоплювати не лише майнові права на сам твір, а й захищати репутаційні активи правоволодільця від недобросовісних дій третіх осіб у мережі. Це вимагає вдосконалення інструментарію щодо стягнення збитків, враховуючи втрату цифрового гудвілу та зниження інвестиційної привабливості продукту внаслідок піратства чи дискредитації.

Узагальнюючи викладене, слід констатувати, що впровадження запропонованої комплексної моделі регулювання та захисту є важливою умовою забезпечення інвестиційної привабливості вітчизняного ринку мультимедійних технологій. Ефективна інтеграція України у світовий ринок інтелектуального капіталу можлива лише за умови синергії гнучких інструментів розпоряджання майновими правами та жорстких, проте пропорційних механізмів їхнього захисту. Такий підхід гарантуватиме надійну охорону інтересів як індивідуальних творців, так і інституційних інвесторів у межах сучасної цифрової екосистеми, створюючи правовий фундамент для сталого технологічного розвитку держави.

## ВИСНОВКИ

На підставі проведеного наукового дослідження сутності категорії «мультимедійний твір», її загальнотеоретичного, нормативно-правового та правозастосовчого розуміння, умов правової охорони, що у сукупності визначає правові засади регулювання її використання, сформовано такі висновки.

1. Історично виокремлення мультимедійних творів у самостійну категорію було запроваджено на законодавчому рівні з метою розмежування правових режимів використання і охорони прав на прості програмні продукти та складні цифрові об'єкти, створені авторами спільно.

2. У результаті вивчення категорії «мультимедійний твір» за допомогою діалектичних співвідношень «код та контент», «форма та динаміка» запропоновано під мультимедійним твором розуміти структурно-організаційний, внутрішньо і зовнішньо динамічний складний об'єкт або сукупність елементів твору, здатних містити у собі і відображати частково або повністю інтерактивний зміст, а саме програмно-алгоритмічний посил автора, мати чітку, стабільну і незмінну цифрову форму, проте надзвичайно мінливий зміст, котрий у процесі переходу з презентаційного у експлуатаційний рівень може істотно змінюватися під впливом користувача, та призначених для встановлення стійкого інтерактивного зв'язку між чуттєво-конкретним сприйняттям споживачем цифрового продукту, послуги або віртуального об'єкта із сформованим у пам'яті споживача уявленням про пройдений/побачений твір.

3. На «алгоритмічному» рівні, коли твір не завершено, програмний код є невід'ємним елементом технічної бази твору, тобто лише однією зі складових форми відображення ідеї, основної думки розробника, або виконує функцію так званого «міжелементарного зв'язку». На «презентаційному», коли базову архітектуру завершено, візуальний контент являє собою змістовний і структурний інтерфейс такого твору. На «експлуатаційному»

рівні, після того як продукт вже повністю сформовано, коли споживач сприйняв зміст твору у повному обсязі через взаємодію, мультимедійний твір, генеруючи у користувача асоціації із сутнісним наповненням віртуального світу, може набувати, суб'єктивно для останнього, значення самостійної форми відображення досвіду і, відповідно, «зовнішньо логічної» форми утворення «цифрової репутації».

4. Змістовними особливостями мультимедійного твору, які дозволяють виокремити його від інших споріднених понять, є: а) мультимедійний твір є одночасно алгоритмічним та контентно-змістовним об'єктом; б) здатний повністю або частково змінювати відображення змісту під впливом користувача, що на практико-прикладному рівні ідентифікується як інтерактивність; в) має чітку, стабільну цифрову форму; г) обов'язково зберігає сутнісний і формальний зв'язок між кодом та візуальним відображенням; д) здатний адаптувати своє призначення в процесі використання та генерувати користувацький контент; е) основним практико-прикладним призначенням мультимедійного твору є встановлення інтерактивного зв'язку між діями споживача та віртуальним середовищем.

5. Критеріями охороноздатності мультимедійного твору є: а) оригінальність у трьох аспектах; б) іманентна інтерактивність; в) наявність змістовного алгоритмічного зв'язку між компонентами; г) об'єктивна цифрова форма вираження.

6. Оригінальність мультимедійного твору складається із трьох підкритеріїв. Перший – вимога до сутності і процесу створення складових частин твору. Внутрішня оригінальність (вимога наявності творчого характеру) акцентує увагу на внутрішньому, а не зовнішньому вираженні об'єкта; на суб'єктивному, а не технічному; на якості процесу архітектурного мислення, а не на якості програмних інструментів. Саме тому критерій «інтелектуальної творчої діяльності» вимагає від автора під час створення композиції проявити мисленнєві творчі здібності в тому чи іншому обсязі, залежно від різновиду мультимедіа, однак, є байдужим до суто машинних

результатів такого процесу. Внутрішній аспект оригінальності тісно пов'язаний із властивістю багатокомпонентної системи відображати зміст цілого, тобто ідею, основну думку, творчу самобутність, котру розробник бажає передати користувачу за допомогою інтерактивного середовища. Другий – зовнішня оригінальність, тобто доведенню підлягає саме унікальність, неповторність результатів інтелектуальної творчої діяльності авторів контенту. При цьому оригінальними, з формальної точки зору, слід визнавати тільки ті мультимедійні продукти, котрі відображають у собі абсолютно нові, індивідуальні, самостійні інтелектуальні творчі рішення (дизайн, сюжет, механіки), котрі не є результатом простої компіляції чи копіювання інших творів та є унікальними в силу неповторності природного інтелекту людини, а не в силу автоматизованої генерації типових цифрових активів. Третій – функціональна завершеність мультимедійного твору, котра полягає у здатності системи відображати не хаотичний набір аудіо- та відеофайлів, а містити у собі системний алгоритмічний взаємозв'язок між такими об'єктами, а також мати зрозумілий інтерфейс та правила взаємодії, що дозволяє відрізнити їх від звичайних електронних архівів.

7. Критерій інтерактивності слід розуміти як здатність мультимедійного твору адаптувати та видозмінювати перебіг відтворення контенту у відповідь на дії користувача без втрати загального змістового значення такої системи та її архітектурної цілісності. Сутність вимоги інтерактивності полягає у тому, що алгоритмічний зв'язок між кодом та аудіовізуальним відображенням, з одного боку, надає твору динамічності, проте з іншого – вимагає чітких меж дозволеної модифікації. Оскільки, якщо зв'язок між діями гравця/користувача та твором буде надто вільним, продукт перетвориться на інструмент створення нових творів (рушій), а якщо такого зв'язку не буде зовсім, то об'єкт буде визнаватись звичайним лінійним відеофільмом або простою базою даних.

8. Виокремлено три основні ступені «інтегрованості» компонентів у мультимедійному творі, які впливають на можливість та способи його використання:

- жорстка інтеграція - занадто тісний зв'язок між програмним рушієм і візуальним елементом, що унеможливорює виокремлення та самостійне використання частини твору без завдання непоправної шкоди цілісності та працездатності об'єкта;
- модульна автономність - ступінь зв'язку між компонентами, який передбачає можливість виокремлення об'єкта (музичного треку, 3D-моделі) зі збереженням її сутнісного наповнення та без руйнування продукту, за наявності ліцензійного дозволу;
- системна самостійність – ступінь зв'язку, при якому цифрова екосистема має самостійне значення та наповнення незалежно від конкретного апаратного носія (наприклад, у хмарному геймінгу, метавсесвітах тощо).

9. Розмежовано категорії «аудіовізуальний твір», «база даних» та «мультимедійний твір». Аудіовізуальна композиція, навіть за наявності нелінійного монтажу, є статичним доробком автора для лінійного сприйняття. Зміст мультимедійного твору не може бути досягнутий без активної участі користувача. Оригінальний мультимедійний твір в силу існування критерію «інтерактивності» на відміну від бази даних є не просто технічно впорядкованим масивом, а єдиним творчим простором.

10. Враховуючи, що контент, згенерований комп'ютерною програмою (ШІ) всередині мультимедійного об'єкта, не має ознаки творчого внеску автора та є неоригінальним, правовий режим «*sui generis*» має бути поширено на такі фрагменти. З метою врегулювання суспільних відносин, які виникають у зв'язку з процедурною генерацією контенту, запропоновано доповнити частину 1 статті 33 Закону України «Про авторське право і суміжні права» абзацом другим у такій редакції: «Право особливого роду (*sui generis*) розповсюджується на неоригінальні елементи та алгоритмічні

послідовності, згенеровані комп'ютерною програмою у складі мультимедійного твору, у разі їх комерційного використання».

11. Характерна відмінність веб-сайту як мультимедійного твору полягає у тому, що він має архітектурну специфічність, адже технічно функціонує через мережеві протоколи; за своєю формою є постійно оновлюваним, через що стандарт доказування оригінальності його дизайну є вищим, ніж в інших об'єктах. Внаслідок його утилітарності, оригінальність веб-сайту прямопропорційно залежить від того, наскільки якісно у ньому поєднані навігаційні та графічні рішення автора, а не кількісна сукупність завантажених текстових блоків.

12. Відеогра – це сформована багаторівневою інтелектуальною діяльністю авторів, чітко окреслена комплексна мультимедійна система, яка із сутнісної точки зору є абсолютно неповторним поєднанням сталих характеристик (рушій, лор, геймдизайн, графіка, звук) та застосовується для задоволення ігрових або симуляційних потреб. Головною відмінністю відеогри від інших різновидів мультимедійних творів є обов'язковість формування навколо неї «цифрової репутації» (digital goodwill) у тому значенні, що вона відображає не лише зміст твору, а й стійкий економічний інтерес спільноти користувачів. Як наслідок, відеогра зазвичай є сервісом (GaaS), який розвивається прямопропорційно залученості гравців. Для належної охорони розробників, відеогра повинна мати творчу єдність, щоб її композиційні особливості захищалися цілісно. Саме у такій концептуальній складності полягає специфіка розпорядження правами, де консолідація майнових прав у продюсера (паблішера) є критично необхідною умовою виходу на глобальний ринок.

13. Використання мультимедійного твору передбачає вчинення щодо нього дій, визначених законом або договором, на стадії дистрибуції з комерційною або без комерційної мети продюсером або кінцевими споживачами (гравцями), які набули право доступу. Умови та способи використання мультимедійного твору залежать зокрема від таких умов:

суб'єкт використання (користувач за EULA, ліцензіат B2B); територія дії майнових прав у глобальній мережі; можливість створення користувацьких модифікацій (моддинг). Механізм здійснення авторських прав під час використання мультимедійного твору – це система взаємопов'язаних способів і засобів (зокрема DRM), що забезпечують реалізацію волі та інтересів правоволодільця шляхом вчинення дій щодо визначення статусу доступу до твору, форм його функціонування на цифрових платформах та обмеження неправомірних дій щодо копіювання коду з боку третіх осіб.

14. З метою забезпечення прав та інтересів розробників та користувачів мультимедійного твору як учасників договірних відносин у цифровому середовищі, запропоновано доповнити абз. 2 ч. 2 ст. 48 Закону України «Про авторське право та суміжні права» в такій редакції: «Якщо об'єктом договору щодо розпоряджання майновими правами є мультимедійний твір, у договорі обов'язково зазначаються умови щодо меж дозволеної інтерактивної взаємодії користувача та обсяг прав на створений ним похідний віртуальний контент».

15. Вибір способу судового захисту авторських прав та законних інтересів, порушених у зв'язку з неправомірним використанням мультимедійного твору, має відбуватись з урахуванням таких особливостей: а) потенційна невизнаність окремих цифрових механік охороноздатними (адже ідеї геймплею не охороняються, і їхнє втілення повинно доводитись через концепцію look and feel); б) мультимедійний твір може захищатись як єдиний складний об'єкт або розкладатись на захист окремих компонентів (музики, коду); в) такий об'єкт є результатом праці багатьох осіб, а тому спір може виникнути між співавторами щодо неправомірної переробки; г) твір функціонує в Інтернеті, а тому зміна правового статусу вимагає взаємодії з хостинг-провайдерами (notice-and-takedown); д) на різних етапах розробки (B2B) співучасть осіб регулюється договорами замовлення; е) чинне законодавство не містить вичерпних дефініцій видів мультимедіа (VR/AR); є) визначальну роль у дослідженні програмної частини відіграють ІТ-експерти.



16. Судові спори, пов'язані із визнанням ліцензійних договорів щодо використання мультимедійного твору недійсними, переважно виникають з таких підстав: 1) сторони не узгодили обсяг переданих прав на вихідний програмний код та графічні активи окремо; 2) сторони не окреслили межі територіальної дії ліцензії в умовах відсутності фізичних кордонів мережі Інтернет; 3) сторони не вказали, кому належать права на подальші оновлення (патчі) та доповнення (DLC) до твору; 4) сторони не узгодили правовий статус контенту, згенерованого за допомогою інтегрованих інструментів штучного інтелекту, що має важливе практичне значення у спорах щодо неправомірного поширення мультимедійного продукту на несанкціонованих цифрових платформах.

17. Алгоритм дій суду під час розгляду таких справ передбачає: 1) попереднє встановлення юридичних фактів, пов'язаних із правовим статусом мультимедійного твору (визначення наявності ознак інтерактивності та багаторівневого синтезу; суб'єктного складу розробників та наявності договорів про відчуження прав на користь продюсера); 2) дослідження цифрових доказів на підтвердження належності позивачу виключних майнових прав на комплексний продукт; 3) встановлення факту порушення/нелегального копіювання або обходу технічних засобів захисту (DRM) та дослідження вини відповідача; 4) оцінка правомірності, ефективності та співмірності висунутих вимог (блокування ресурсу, стягнення компенсації), а також загалом обраного способу забезпечення цифрових прав.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Тарасенко Л.Л. Авторське право у цифрову епоху: основні тенденції і зміни. *Вісник Львівського університету*. Серія юридична. 2022. № 75. С. 61-72
2. Тарасенко Л.Л., Тарасенко Х.Ю. Оновлення законодавства України у сфері авторського права та його адаптація до стандартів ЄС. *Аналітично-порівняльне правознавство*. 2025. № 3. Ч. 1. С. 329-334
3. Тарасенко Л.Л. Новий закон про авторське право (2022): виклики та перспективи. *Юридичний науковий електронний журнал*. 2022. № 12. С. 171-174.
4. Директива Європейського ПАРЛАМЕНТУ і ради 2001/29/ЄС від 22 травня 2001 року про гармонізацію окремих аспектів авторського права і суміжних прав в інформаційному суспільстві. URL: [https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/984\\_005-01#Text](https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/984_005-01#Text)
5. Тарасенко Л.Л. Цифрові права: правова природа та еволюція. *Вісник Львівського університету*. Серія юридична. 2024. № 79. С. 123-133
6. Правове забезпечення сфери інтелектуальної власності в Україні в контексті європейської інтеграції: концептуальні засади: монографія / за наук. ред. О.П. Орлюк. Київ: Лазурит-Поліграф, 2010. С. 178-179.
7. WIPO Copyright Treaty (WCT) від 20.12.1996 р. URL: <https://www.wipo.int/wipolex/en/text/295166>
8. WIPO Performances and Phonograms Treaty of December 20, 1996. URL: <https://www.wipo.int/wipolex/en/text/295477>
9. Commission of the European Communities, Green Paper on copyright and the challenge of technology – Copyright issues requiring immediate action, COM (88) 172 final. URL: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/f075fcc5-0c3d-11e4-a7d0-01aa75ed71a1>

10. European Commission, Green Paper on Copyright and Related Rights in the Information Society, Brussels, 19.07.1995, COM(95) 382 final. URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:51995DC0382>

11. Council Decision 2000/278/EC of 16 March 2000 on the approval, on behalf of the European Community, of the WIPO Copyright Treaty and the WIPO Performances and Phonograms Treaty. OJ L 89, 11.4.2000, p. 6-7

12. Renda A., Simonelli F., Mazziotti G., Bolognini A., Luchetta G. The Implementation, Application and Effects of the EU Directive on Copyright in the Information Society. CEPS Special Report No. 120. 19 November 2015. URL: <https://www.ceps.eu/ceps-publications/implementation-application-and-effects-eu-directive-copyright-information-society/>

13. European Parliament resolution of 9 July 2015 on the implementation of Directive 2001/29/EC of the European Parliament and of the Council of 22 May 2001 on the harmonization of certain aspects of copyright and related rights in the information society (2014/2256(INI)). OJ C 265, 11.8.2017, pp. 121

14. Commission Staff Working Document: Executive Summary of the Evaluation of Directive 96/9/EC on the Legal Protection of Databases, SWD (2018) 147 final. URL: <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/staff-working-document-and-executivesummary-evaluation-directive-969ec-legal-protection-databases>

15. Directive (EU) 2019/790 of the European Parliament and of the Council of 17 April 2019 on copyright and related rights in the Digital Single Market and amending Directives 96/9/EC and 2001/29/EC. OJ L 130, 17.5.2019, p. 92-125.

16. Харитонов Є.О., Харитонova О.І. Інформаційні технології та авторське право. *Вісник Південного регіонального центру Національної академії правових наук України*. 2017. № 10. С. 119-127

17. Старченко О.О. Основні тенденції забезпечення правової охорони авторського права і суміжних прав у цифровому середовищі. *Науковий вісник*

*Ужгородського Національного Університету. Серія ПРАВО. Випуск 87: частина 1. С.293-298.*

18. Ворона В.І. Цифрове авторське право та його проблеми. К.: Юстініан, 2023. 198 с.

19. Зеров К.О. Авторське право в цифрову еру: виклики та рішення : монографія. Київ : Юрінком Інтер, 2021. 240 с.

20. Еннан Р.Є. Правова охорона мультимедійних творів // *Інтелектуальна власність*. – 2013. – № 11. – С. 20-26.

21. Галупова Л. І. Захист авторських прав на контент, розміщений у соціальних мережах / Л. І. Галупова // *Європейські орієнтири розвитку України в умовах війни та глобальних викликів XXI століття: синергія наукових, освітніх та технологічних рішень* : у 2 т. : матеріали Міжнар. наук.-практ. конф. (м. Одеса, 19 травня 2023 р.) / за загальною редакцією С. В. Ківалова. – Одеса : Видавництво «Юридика», 2023. – Т. 2. – С. 584-587

22. Токарева В.О. Окремі питання інтелектуальної власності в індустрії моди. *Часопис цивілістики*. Випуск 24. С. 70-74.

23. Угода про асоціацію між Україною та Європейським Союзом від 27.06.2014 р. URL: [https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/984\\_011](https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/984_011)

24. Quintais J.P. The New Copyright in the Digital Single Market Directive. *European Intellectual Property Review*. 2020. Vol. 42, Iss. 1. P. 28-42.

25. Axel E. FISCHER. Intellectual property rights in the digital era. Committee on Culture, Science, Education and Media. Doc. 14009 31 March 2016. URL: <https://pace.coe.int/en/files/22573>

26. Ashby Donald and Others v. France – 36769/08. January 2013. URL: <https://hudoc.echr.coe.int/eng?i=002-7393>

27. Neij and Sunde Kolmisoppi v. Sweden. Application no. 40397/12. 2013. URL: <https://hudoc.echr.coe.int/fre?i=001-117513>

28. Nils Svensson and Others v Retriever Sverige AB. Judgment of the Court (Fourth Chamber), 13 February 2014. Document 62012CJ0466. URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=celex:62012CJ0466>

29. GS Media BV v Sanoma Media Netherlands BV and Others. Judgment of the Court (Second Chamber) of 8 September 2016. Document 62015CJ0160. URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:62015CJ0160>
30. Judgment of the Court (Grand Chamber) of 12 July 2011. L'Oréal SA and Others v eBay International AG and Others. Case C-324/09. ECLI:EU:C:2011:474. URL: <https://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?num=C-324/09>
31. Кметик-Поддубінська Х.І. Правова охорона мультимедійних творів: проблеми теорії та практики. *Актуальні проблеми вітчизняної юриспруденції*. 2021. № 4. С. 85-89
32. Eugene Marlow. How Old is Multimedia? The Marlowsphere Blog. 05/30/2020. URL: <https://eugenemarlow.com/how-old-is-multimedia>
33. Manovich L. The Language of New Media. Cambridge: MIT Press, 2001. P. 45.
34. Manovich L. Software Takes Command. New York: Bloomsbury Academic, 2013. P. 112.
35. Mayer R. E. Multimedia Learning. Cambridge University Press, 2009. P. 68
36. Шликова О.В. Мультимедійні технології в документознавстві: навч. посіб. Київ: КНУКиМ, 2012. 214 с.
37. Назарук М.М. Мультимедійна журналістика: теорія і практика. Львів: ЛНУ ім. І. Франка, 2016. 288 с.
38. Бардашевська О.В. Мультимедійні засоби у сучасній освіті: монографія. Київ: Наукова думка, 2019. 236 с.
39. Кравчук О.М. Мультимедійні технології як чинник розвитку сучасних мас-медіа. Наукові записки Інституту журналістики. 2017. Т. 67. С. 45-53.
40. Інтелектуальна власність у креативних індустріях: монографія / за ред. д.ю.н. А.С. Штефан; Науково-дослідний інститут інтелектуальної власності НАПрН України. Київ: Інтерсервіс, 2024. 232 с.

41. Про авторське право і суміжні права: Закон України від 01 грудня 2022 року № 2811-IX/ Верховна рада України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2811-20#n855>
42. Андрощук Г.О. Штучний інтелект і інтелектуальна власність: проблеми регулювання: науково-практичне видання. НДІ ІВ НАПрН України. К.: Інтерсервіс, 204. С. 112-115
43. Зеров К.О. Особливості захисту авторських прав на твори, розміщені в мережі Інтернет. *Часопис цивілістики*. 2016. Вип. 21. С. 60-64
44. Rosati E. Copyright and the Court of Justice of the European Union. 2nd ed. Oxford: Oxford University Press, 2023. 320 p.
45. Senftleben M. Generative AI and Copyright: A New Era of Human-Machine Co-Creation? *IIC – International Review of Intellectual Property and Competition Law*. 2023. Vol. 54. P. 1010-1015
46. Тарасенко Л.Л. Аудіовізуальний твір як цифровий об'єкт авторського права: особливості правової охорони. *Науковий вісник УжНУ*. Серія: Право. 2024. № 85. Ч. 1. С. 341-346
47. Тарасенко Л.Л. База даних: правова природа за законодавством України та правом ЄС. *Науковий вісник УжНУ*. Серія: Право. 2024. № 86. Ч. 2. С. 213-219
48. Тарасенко Л.Л. NFT – новітній цифровий об'єкт авторського права чи форма вираження твору. Теорія і практика інтелектуальної власності. 2022. № 2. С. 90-97 (з посиланням на *World Intellectual Property Review Bulletin*, 2022)
49. Кметик-Подубінська Х.І. Sui generis як особливе право розробників за Директивою 96/9/ ЄС Європейського парламенту та Ради «Про правовий захист баз даних». *Матеріали Восьмої всеукраїнської науково-практичної конференції Актуальні проблеми інтелектуального, інформаційного, ІТ та Інтернет права*. Львів. 2024. 235с.

50. Харитонов Є.О., Харитонova О.І. Інформаційні технології та авторське право. *Вісник Південного регіонального центру Національної академії правових наук України*. 2017. № 10. С. 119-127.

51. Тарасенко Л.Л. Цифрове середовище як місце здійснення прав інтелектуальної власності. *Україна в умовах реформування правової системи: сучасні реалії та міжнародний досвід*: матеріали II Міжнар. наук.-практ. конф. (м. Тернопіль, 21-22 квіт. 2017 р.). Тернопіль: Еко-номічна думка, 2017. С. 272-275.

52. Золотар А.С. Захист прав на інтелектуальну власність в цифровому середовищі: дис. доктор філософії. Київ: Національний технічний університет України «Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського», 2023. 193 с.

53. Ромась Д.С. Цивільно-правова відповідальність за порушення авторського права : Доктор філософії : спец.. 081 - Право. Хмельницький університет управління та права імені Леоніда Юзькова. Хмельницький, 2022. 220с.

54. Зеров К.О. Самозахист авторського права на твори, розміщені в мережі Інтернет». *Часопис цивілістики*. Одеса, 2016. № 20. С. 211-220.

55. Штучний інтелект і інтелектуальна власність: проблеми регулювання : [науково-практичне видання / Андрощук Г. О., Дорошенко О. Ф., Работягова Л. І., Тверезенко О. О.] ; Національна академія правових наук України, Науково-дослідний інститут інтелектуальної власності. - Київ : Інтерсервіс, 2023. – 202с.

56. Nintendo v. Horelec, Court of First Instance, Brussels, 12 December 1995, [1996]. URL: [https://www.wipo.int/documents/d/copyright/docs-en-creative-industries-video\\_games.pdf](https://www.wipo.int/documents/d/copyright/docs-en-creative-industries-video_games.pdf)

57. Cofemel – Sociedade de Vestuário SA v G-Star Raw CV (C-683/17). CJEU, 12 Sep 2019, C-683/17 (Cofemel), ECLI:EU:C:2019:721. URL: <https://ipcuria.eu/case?reference=C-683/17>

58. Токарева В.О. Умови охороноздатності об'єктів авторського права. *Приватне та публічне право*. №3/19.2019. С. 39-43.

59. Кметик-Поддубінська Х.І. Художність твору як об'єкта авторського права. *Науковий вісник Ужгородського національного університету*. Серія Право. Випуск 69. Ужгород, 2022. С. 98-102.

60. Кметик-Поддубінська Х.І. Фотографічний твір як об'єкт правової охорони. *Вісник Львівського університету*. Серія юридична. Випуск 74. Львів, 2022. С. 50-57.

61. Кметик-Поддубінська Х.І. Твір архітектури як об'єкт авторського права. *Юридичний науковий електронний журнал*. № 6/2022. С. 101-105.

62. Кметик-Поддубінська Х.І. Правове регулювання промислових зразків у контексті промислової власності. *Електронне наукове видання «Аналітично-порівняльне правознавство»*. Випуск № 05, частина 1. 2025. С. 364-369.

63. Штефан А.С. Авторське право та суміжні права: особливості правової охорони, здійснення та захисту: монографія / А.С. Штефан. Київ: НДІ інтелектуальної власності НАПрНУ, ТОВ «Інтерсервіс». 150 с.

64. Капіца Ю.М. Право інтелектуальної власності Європейського Союзу: формування, інститути, напрями розвитку. Центр досліджень інтелектуальної власності та трансферу технологій НАН України. Київ: Академперіодика, 2017. 664 с.

65. Харитонova О.І. Право Інтелектуальної власності: Навчальний посібник / О.І. Харитонova // Вид-во: Юрінком Інтер, 2017р. – 544 с.

66. Шишка Р.Б. Охорона права інтелектуальної власності: авторсько-правовий аспект: монографія. Харків: Вид-во Нац. ун-ту внутр. справ, 2002. 368 с.

67. Мацкевич О.О. Авторське право у діяльності засобів масової інформації, що функціонують у цифровому середовищі : монографія / О.О. Мацкевич; 2-ге вид., перероб. і доп. К. : НДІ інтелектуальної власності НАПрНУ, ТОВ «НВП Інтерсервіс», 2016. 208 с.



68. Stamatoudi I. A. Copyright and Multimedia Products: A Comparative Analysis. Cambridge: Cambridge University Press, 2002. 320 p.
69. Green Paper Copyright and Related Rights in the Information Society COM (95) 382 final, Brussels, July 1995.  
URL:[http://europa.eu/documentation/official-docs/green-papers/index\\_en.htm](http://europa.eu/documentation/official-docs/green-papers/index_en.htm)
70. Lehman B., Brown R. Intellectual Property and the National Information Infrastructure: The Report of the Working Group on Intellectual Property Rights United States. U.S. Patent and Trademark Office, Washington D. C., September 1995 . URL: <http://www.uspto.gov/web/offices/com/doc>
71. Namco Inc. v. Nishi Nihon Sales Co. Osaka District Court, 18 Dec. 1979 noted at (1981) 3 EIPR-D 61.
72. Taito Corporation v. ING Enterprises. Tokyo Dist. Ct. Dec. 6 (1982)
73. Bertolino v. Sidam Srl, 17 Oct. 1983, 12 EIPR 347
74. Taito Inc. v. Makoto Electronics Industries Inc., Yokohama District Court, 30 March 1983 (1983) 6 EIPR D-138.
75. Judgment of the Tokyo District Court, May 27, 1999, 1679 Hanrei Jiho 3.
76. Judgment of the Tokyo High Court, March 27, 2001, 1747 Hanrei Jiho 60.
77. Namco Inc. v. Jackson Inc. & Soto Electronics Industries Inc, Tokyo District Court, 24 May 1982, [1983] 2 EIPR, D-46.
78. K.K. Namco v. Suishin Koygo K. K. Tokyo District Court 28 September 1984, [1984] 10 EIPR, D-226.
79. Judgment of the Osaka District Court, Oct. 7, 1999, 1699 Hanrei Jiho 48.
80. Judgment of the Osaka High Court, March 29, 2001, 1749 Hanrei Jiho 3.
81. Judgment of the Supreme Court of Japan, April 25, 2002, 1785 Hanrei Jiho 3.
82. Midway Mfg. Co. v. Dirschneider, 214 U.S.P.Q. 417 (D. Neb. 1981)

83. Williams Electronics Inc. v. Artic International Inc, 685 F. 2d 870, 215 USPQ 405 (3rd Cir. 1982).
84. Atari Games Corp. v. Oman 888 F 2d 878 (D. C. Cir. 1989) and 979 F 2d 242 (D. C. Cir. 1992).
85. Midway Mfg Co v. Arctic International Inc [1983] 704 F.2d 1009 at 1011–1012, [1983] 218 USPQ 791 at P. 792-793
86. Stern Electronics, Inc. v. Kaufman, 669 F.2d 852, 855, 213 U.S.P.Q. (BNA) 443 (2d Cir. 1982)
87. Lewis Galoob Toys Inc. v. Nintendo of America Inc 964 F.2d. 965, 22 USPQ2d 1857 (9th Circuit) [1992] 1 EIPR 24
88. Nintendo of America, Inc. v. Dragon Pacific International, 40 F.3d 1007, 1010 (9th Cir. 1994).
89. Turner M. Do the Old Legal Categories fit the New Multimedia Products? Protection of Multimedia CD Rom as a Film [1995] EIPR 107
90. Beutler S. The protection of Multimedia Products through the European Communities Directive on the Legal Protection of Data bases // [1997] Ent L R 317
91. Alpin T. Not in Our Galaxy: Why Film Won't Rescue Multimedia // European Intellectual Property Review. 1999. No. 21 (12). P. 633-640.
92. Bently L., Sherman B. Intellectual Property Law. P. 86.
93. Nova Productions Ltd v. Mazooma Games Ltd & Ors, Court of Appeal – Civil Division, March 14, 2007, [2007] EWCA Civ 219, [2007] ECDR 6, [2007] Bus LR 1032.
94. Norowzian v. Arks Ltd, The Times, 14 November 1999 and 143 Solicitors' Journal Lawbrie/2T (United Kingdom).
95. Art. 2 (1) of the Copyright Act of South Africa. No. 98. 1978.
96. Nintendo Co. Ltd v. Golden China TV Game, Supreme Court of South Africa, [1994] 1EIPR, D-11.

97. Simplification of the Copyright Act, 1968. Part 2. Categorisation of subject matter and exclusive rights, and other issues / Copyright Law Review Committee. § 7.4 and 7.8, February 1999. URL: <http://www.ag.gov.au>

98. J.M. Vincent v. SA Cuc Software International et autres, Court of Appeal in Versailles (13th chamber), 18 November 1999

99. Tribunal of First Instance of Nanterre, 26 November 1997, Gazette du Palais, 19-21 April 1998. P. 220, note Demnard Tellier; RIPIA, 1998. P. 418.

100. Ste Havas Interactive v. Francoise Casaril, Court of Appeal (Paris), 4e Chambre, 28 April 2000, [2001] 187 RIDA 314.

101. OLG Frankfurt (appellate court), 85 GRUR 753, 756, 1983.

102. OLG Hamburg, 12 October 1989, [1990] GRUR 127 ; OLG Cologne, 18 October 1991, [1992] GRUR 312.

103. OLG Cologne, 18 October 1991, [1992] GRUR 312.

104. Mille A. The legal status of multimedia works // Copyright bulletin. Vol. XXXI. No. 2. 25 FF. April – June 1997. P. 29-31.

105. Директива 96/9/ЄС Європейського Парламенту та Ради «Про правовий захист баз даних» від 11 березня 1996 року. URL: [https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/994\\_241#Text](https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/994_241#Text)

106. Rodríguez Pardo X. Hypertext and copyright. *International Review of Law, Computers & Technology*. 2001. Vol. 15, No. 1. P. 9-22.

107. Великий тлумачний словник сучасної української мови / уклад. і голов. ред. В. Т. Бусел. Київ; Ірпінь: Перун, 2005. 1728 с.

108. Landow G. P. Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2006. 435 p.

109. Енциклопедичний словник з інтелектуальної власності / за ред. О.С. Святоцького. Київ: Видавничий Дім «Ін Юре», 2005. 568 с.

110. Директива 2001/29/ЄС Європейського Парламенту та Ради від 22 травня 2001 року про гармонізацію певних аспектів авторського права та суміжних прав в інформаційному суспільстві. URL: [https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/984\\_005-01#Text](https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/984_005-01#Text)

111. Стефанчук Р.О. Особисті немайнові права фізичних осіб у цивільному праві (поняття, зміст, система, особливості здійснення та захисту): монографія / відп.ред. Я. М. Шевченко. Хмельницький: Вид-во ХУУП, 2007. 626 с.

112. Цивільний кодекс України від 16.01.2003 р. № 435-IV. *Відомості Верховної Ради України*. 2003. № 40-44. Ст. 356. URL: <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/435-15>

113. Кот О.О. Здійснення та захист суб'єктивних цивільних прав: проблеми теорії та судової практики: монографія. Київ: Алерта, 2017. 494 с.

114. Потоцький М.Ю. Правове регулювання інтелектуальної власності в Україні: загальнотеоретичне дослідження: автореф. дис. ... канд. юрид. наук. Харків, 2009. 20 с.

115. Харитонova О.І. Правовідносини інтелектуальної власності, що виникають внаслідок створення результатів творчої діяльності (концептуальні засади): монографія. Одеса: Фенікс, 2011. 346 с.

116. Суб'єкти цивільного права / за заг. ред. Я.М. Шевченко. Харків: Харків юридичний, 2009. 632 с.

117. Ромовська З.В. Українське цивільне право. Загальна частина. Акад.курс: підручник. 2-ге вид., доп. Київ: Алерта; КНТ, ЦУЛ, 2009. 594 с.

118. Горбась Д.В. Здійснення суб'єктивних цивільних прав фізичних осіб: поняття, способи, межі: автореф. дис. ... канд. юрид. наук. Київ, 2009. 20 с.

119. Приватноправові механізми здійснення та захисту суб'єктивних прав фізичних та юридичних осіб: колект. монографія / В.Л. Яроцький та ін.; за наук. ред. В. Л. Яроцького. Харків: Юрайт, 2013. 272 с.

120. Olena Orliuk «Intellectual Property: A Key To Innovative Development And Global Economic Transformation». Nov 20, 2024. URL: <https://www.forbes.com/councils/forbesnonprofitcouncil/2024/11/20/intellectual-property-a-key-to-innovative-development-and-global-economic-transformation/>

121. Штефан О.О. Поняття порушення суб'єктивного авторського права: теоретичний аспект. *Теорія і практика інтелектуальної власності*. № 6/2020. С.15-22.

122. Ricketson, Sam and Ginsburg, Jane C., «International Copyright and Neighbouring Rights: The Berne Convention and Beyond» (2022). Faculty Books. 96. URL: <https://scholarship.law.columbia.edu/books/96>

123. Кметик-Подубінська, Х. І. «Авторське право в цифровому середовищі» Legal sciences and their role in the development of the legal culture of a modern man: Scientific monograph. Riga, Latvia: «Baltija Publishing», 2022.197 p.

124. Зеров К.О. Особливості захисту авторських прав на твори, розміщені в мережі інтернет : монографія / К. О. Зеров; НДІ інтелектуальної власності НАПрНУ. – К. : Інтерсервіс, 2018. – 220 с.

125. Тарасенко Л.Л., Дорошенко О.Ф. Право sui generis на неоригінальні об'єкти, згенеровані комп'ютерною програмою: новели правового регулювання. *Теорія і практика інтелектуальної власності*. 2023. № 3. С. 87-96.

126. Еннан Р.Є. Авторське право і суміжні права в інформаційному суспільстві в цифрову епоху в ЄС: сучасний стан і тенденції розвитку. *Питання інтелектуальної власності*. 2015. Вип. 13.

127. Штефан О.О. Дещо до питання про порушення у сфер авторського права. *Теорія і практика інтелектуальної власності*. №6. 2009. С. 3-12

128. Samuelson, P. (1985). Allocating Ownership Rights in Computer-Generated Works. *University of Pittsburgh Law Review*. Beijing Law Review, Vol.15 No.4, December 6, 2024. 1185-1200. URL: <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=3879394>

129. Андрощук Г.О. Штучний інтелект і інтелектуальна власність: проблеми регулювання: науково-практичне видання. НДІ ІВ НАПрН України. К.: Інтерсервіс, 204. С. 112-115

130. Томаров І. Юридична природа та структура виключного (майнового) права на результати інтелектуальної діяльності в системі суб'єктивних цивільних прав. Підприємництво, господарство і право. 2006. № 12. С. 159-161.

131. Коваль І.Ф. Характеристика права на об'єкти промислової власності відповідно до загальної моделі суб'єктивного права. Теорія і практика інтелектуальної власності. 2010. № 6. С. 15-21.

132. Басай О. В. Підстави виникнення цивільних прав та обов'язків у сфері інтелектуальної власності (проблеми теорії): дис. ... д-ра юрид. наук. Одеса, 2015. 458 с.

133. Якубівський І.Є. Про негативну складову в структурі виключних прав. *Проблеми цивільного права та процесу*: матер. міжнарод. наук.-практ. конф., присвяч. пам'яті О. А. Пушкіна; м. Харків, 7 червня 2014 р. Харків: Нац. ун-т внутр. справ, 2014. С. 162-165.

134. Жилінкова О.В. Договори в сфері реалізації авторських прав на музичний твір: монографія. Харків: Ксилон, 2008. 212 с.

135. Шимон С.І. Теорія майнових прав як об'єктів цивільних правовідносин: монографія. Київ: Юрінком Інтер, 2014. 664 с.

136. Таш'ян Р.І. Односторонні правочини у цивільному праві: монографія. Харків: Право, 2010. 200 с.

137. Якубівський І.Є. Концептуальні проблеми визначення змісту майнових прав інтелектуальної власності. *Проблеми цивільного права та процесу*: тези доп. учасн. наук.-практ. конф., присвяч. пам'яті О. А. Пушкіна; м. Харків, 19-20 травня 2017 р. Харків: Нац. ун-т внутр. справ, 2017. С. 129-132.

138. Шишка Р.Б. Охорона прав суб'єктів інтелектуальної власності у цивільному праві України: автореф. дис... д-ра юрид. наук : 12.00.03 / Шишка Роман Богданович; Нац. ун-т внутр. справ. Харків, 2004. 37 с.

139. Кметик-Поддубінська Х.І. Правова охорона промислового зразка. Юридичний науковий електронний журнал. № 9/2024. С. 228-230.

140. Зеров К.О. Особливості відповідальності інтернет-посередників за порушення авторських прав на твори, розміщені в мережі Інтернет. *ІТ право: проблеми і перспективи розвитку в Україні*: збірник матеріалів науково-практичної конференції. Львів, 2016. С. 182-196.

141. Зеров К.О. Правомочності використання творів, розміщених в мережі Інтернет. *Журнал східноєвропейського права*. Київ, 2015. № 22. С. 118-125.

142. Еннан Р.Є. Правове регулювання відносин у мережі Інтернет в ЄС. *Актуальні проблеми європейської інтеграції*. Вип. 7. 2011. С. 23-34.

143. Roberto Moro Visconti. The Valuation of Digital Intangibles Technology, Marketing and Internet. [https://www.morovisconti.com/wp/wp-content/uploads/2021/01/2020\\_Bookmatter\\_TheValuationOfDigitalIntangibl-2.pdf](https://www.morovisconti.com/wp/wp-content/uploads/2021/01/2020_Bookmatter_TheValuationOfDigitalIntangibl-2.pdf)

144. Larysa Tiesheva1 and Ihor Smyrnov. A Company's Digital Goodwill: The Concept and Valuation Possibilities. *Economic Affairs*, Vol. 68, №. 02. June 2023 pp. 1279-1290. <https://ndpublisher.in/admin/issues/EAv68n3z6.pdf>

145. Договір як універсальна правова конструкція: монографія / А. П. Гетьман та ін.; за ред. А. П. Гетьмана, В. І. Борисової. Харків: Право, 2012. 432 с.

146. Спасибо-Фатєєва І. В. Цивілістика: на шляху формування доктрин: вибр. наук. праці. Харків: Золоті сторінки, 2012. 696 с.

147. Коваль І.Ф. Захист прав у сфері промислової власності: проблеми законодавчого забезпечення та правозастосування: монографія. Київ: НДІ ІВ НАПрН України; Лазурит-Полиграф, 2011. 320 с.

148. Право інтелектуальної власності: Акад. курс: підруч. для студ. вищ. навч. закладів / О.П. Орлюк та ін.; за ред. О.П. Орлюк, О.Д. Святоцького. Київ: Вид. Дім «Ін Юре», 2007. 696 с.

149. Крижна В. М. Ліцензійний договір – правова форма реалізації патентних прав: автореф. дис. ... канд. юрид. наук. Харків, 1999. 20 с.

150. Постанова Вищого господарського суду України від 14.09.2010 р.,

судова                      справа                      №                      13/112/10.                      URL:  
<http://reyestr.court.gov.ua/Review/11332320>

151. Договірне право України. Особлива частина: навч. посіб. / Т.В. Боднар та ін.; за ред. О.В. Дзери. Київ: Юрінком Інтер, 2009. 1200 с.

152. Харитонova О.І. Авторське право та авторознавча лінгвістична експертиза у цифрову добу [Текст] : монографія / О.І. Харитонova [та ін.] ; за ред. О.І. Харитоновой, Н.І. Клименко. – Одеса : Фенікс, 2017. – 267 с.

153. Капіца Ю.М. Розвиток цивільно-правових способів захисту прав інтелектуальної власності в Європейському Союзі / Ю. М. Капіца. Приватне право і підприємництво. 2014. Вип. 13. С. 186-190.

154. Зеров К.О. Авторське право в цифрову еру: виклики та рішення : монографія. Київ : Юрінком Інтер, 2021. 240 с.

155. Постанова Пленуму Вищого господарського суду України 17.10.2012 № 12 Про деякі питання практики вирішення спорів, пов'язаних із захистом прав інтелектуальної власності. URL:  
<http://zakon5.rada.gov.ua/laws/show/v0012600-12/print1446498314299733>

156. Договірні форми розпорядження майновими правами на об'єкти авторського права: монографія / кол. авторів; за наук. ред. Мироненко Н.М.; НДІ ІВ НАПрН України. К.: Інтерсервіс, 2014. 248с.

157. Гура М. В. Цивільно-правова охорона Інтернет-сайту в Україні : дис... канд. юрид. наук: 12.00.03 / Гура Максим Васильович; НАН України; Інститут держави і права ім. В. М. Корецького. К., 2006. С. 186.

158. UsedSoft GmbH v Oracle International Corp. Judgment of the Court (Grand Chamber), 3 July 2012.Document 62011CJ0128.URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=celex:62011CJ0128>

159. Тарасенко Л.Л. Договір про передання майнових прав інтелектуальної власності: спірні аспекти правового регулювання. *Вісник Львівського університету*. Серія юридична. 2025. № 80. С. 181-190.



160. Охорона і захист прав та інтересів фізичних та юридичних осіб в цивільних правовідносинах / за заг. ред. Я. М. Шевченко. Харків: Харків юридичний, 2011. 528 с.
161. Коваль І.Ф. Господарсько-правове регулювання відносин у сфері промислової власності: монографія. Донецьк: Юго-Восток, 2013. 640 с.
162. Тимченко Г. П. Способи та процесуальні форми захисту цивільних прав: автореф. дис. ... канд. юрид. наук. Харків, 2002. 20 с.
163. Відповідальність у приватному праві: монографія / І.А. Безклубий та ін.; за заг. ред. І.А. Безклубого. Київ: Грамота, 2014. 416 с.
164. Кузнєцова Н.С., Кохановська О.В. Проблеми захисту прав інтелектуальної власності в Україні. *Право України*. 2011. № 3. С. 21-29.
165. Ульянова Г.О. Захист авторських прав. Актуальні проблеми держави і права. 2008. № 43. С. 104-108.
166. Ришкова О. В. Захист прав інтелектуальної власності за цивільним законодавством України: автореф. дис. ... канд. юрид. наук. Одеса, 2007. 21 с.
167. Підпригора О. А. Загальні положення про право інтелектуальної власності у Цивільному кодексі України. *Право України*. 2003. № 7. С. 97-101.
168. Постанова Великої Палати Верховного Суду від 29.05.2019 р. у справі № 310/11024/15-ц. URL: <http://reyestr.court.gov.ua/Review/82703516>
169. Штефан А. Цивільно-правові способи захисту авторського права і суміжних прав. *Теорія і практика інтелектуальної власності*. 2009. № 2. С. 41-51.
170. Рішення Судової палати у цивільних справах Верховного Суду України від 18.09.2008 р., судова справа № 6-12562сво08. URL: <http://reyestr.court.gov.ua/Review/2350857>
171. Зеров К. О. Захист авторських прав на твори, розміщені в мережі Інтернет: автореф. дис. ... канд. юрид. наук. Київ, 2018. 20 с.

172. Пучковська І.Й. Теоретичні проблеми забезпечення зобов'язань: монографія. Харків: Право, 2017. 472 с.

173. Цивільний кодекс України: Наук.-практ. коментар (пояснення, тлумачення, рекомендації з використанням позицій вищих судових інстанцій, Міністерства юстиції, науковців, фахівців). Т. 6: Право інтелектуальної власності / за ред. І.В. Спасибо-Фатєєвої. Харків: Право, 2011. 592 с.

174. Особисті немайнові права інтелектуальної власності творців: монографія / за заг. ред. В.В. Луця. Тернопіль: Підручники і посібники, 2007. 256 с.

175. KatarzynaCzerwińska-Koral. Ochrona prawa własności, czyli roszczenia przysługujące właścicielowi na podstawie przepisów kodeksu cywilnego. *Roczniki administracji i prawa*. 2014 S. 247-269. URL:[https://www.researchgate.net/publication/330741469\\_Ochrona\\_prawa\\_wlasnosc\\_i\\_czyli\\_roszczenia\\_przyslugujace\\_wlascicielowi\\_ma\\_podstawie\\_przepisow\\_kodeksu\\_cywilnego](https://www.researchgate.net/publication/330741469_Ochrona_prawa_wlasnosc_i_czyli_roszczenia_przyslugujace_wlascicielowi_ma_podstawie_przepisow_kodeksu_cywilnego).

176. Петренко С.А. Правова охорона комп'ютерної програми як об'єкта інтелектуальної власності: шляхи розвитку : автореф. дис. канд. юрид. наук : 12.00.03. Київ, 2010. 16 с.

177. John Swinson. Copyright or Patent or Both: an Algorithmic Approach to Computer Software Protection. *Harvard Journal of Law&Technology*. Vol. 5, Fall Issue, 1991. URL: <https://jolt.law.harvard.edu/articles/pdf/v05/05HarvJLTech145.pdf>

178. Computer Associates v. Altai 775 F.Supp. 544. URL: <https://digital-law-online.info/cases/20PQ2D1641.htm/>

179. Кочина О.С. Порухення авторських прав у мережі Інтернет: правові проблеми та шляхи їх подолання. Нове українське право. 2022. Вип. 4. С. 38-43

180. Логвиненко М., Диковець А. Правові проблеми захисту авторських прав від піратства в мережі Інтернет. Теорія і практика інтелектуальної власності. 2020. № 2. С. 5-11.

181. Піхурець О. В., Литвин С. Й. Розвиток правового регулювання відносин, пов'язаних із використанням «сирітських творів» в Україні та країнах Європейського Союзу. *Науковий вісник Ужгородського національного університету*. Серія : ПРАВО. 2017. Випуск 44. Том 1. С. 81-86.
182. Пояснювальна записка до проекту Закону України «Про авторське право і суміжні права» № 5552-4 від 09.06.2021. URL: [http://w1.c1.rada.gov.ua/pls/zweb2/webproc4\\_1?pf3511=72188](http://w1.c1.rada.gov.ua/pls/zweb2/webproc4_1?pf3511=72188).
183. Тарасенко Л.Л. Порядок припинення порушень авторського права з використанням мережі Інтернет: новації правового регулювання. *Вісник Львівського університету*. Серія юридична. 2023. № 76. С. 89-99.
184. Капіца Ю.М., Ступак С.К., Жувака О.В. Авторське право і суміжні права в Європі: монографія. Київ: Логос, 2012. 692 с.
185. Directive 2004/48/EC of the European Parliament and of the Council of 29 April 2004 on the enforcement of intellectual property rights.// OJ L 157 30.4.2004. – P. 45. URL: <https://eur-lex.europa.eu/eli/dir/2004/48/oj>
186. Damages in intellectual property rights. European observatory on counterfeiting and piracy. European Commission, 2009. 114 p.
187. Андрощук Г.О., Роботягова Л.І. Розвиток глобальної міжнародної системи правової охорони інтелектуальної власності. URL: <https://ekmair.ukma.edu.ua/bitstream>
188. Постригань В.С. Щодо питання наближення вітчизняних стандартів захисту авторських прав до європейських стандартів. *Нове українське право*, Випуск 6, Том 2, 2022. С.121-126.
189. Зеров К.О. Захист авторського права на комп'ютерні програми. Теорія і практика інтелектуальної власності. 2020. № 6. С. 5-1.
190. Верба І.І. Основи інтелектуальної власності: навчальний посібник / за ред. С.В. Чікін. 2-ге вид., перероб. і доп. К. : НТУУ «КПІ», 2013. 262 с.

## ДОДАТКИ

## Додаток А

## СПИСОК ПУБЛІКАЦІЙ ЗДОБУВАЧА ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ

*Наукові праці, в яких опубліковані основні наукові результати дисертації:*

1. Гриценюк В.О. Суб'єкти права на мультимедійні твори. *Часопис цивілістики*. 2025. Вип. № 59. С. 77-84. URL : <https://clj.nuoua.od.ua/archive/59/13.pdf>
2. Гриценюк В.О. Мультимедійні твори: поняття, ознаки, види. *Юридичний вісник*. 2025. № 6. С. 236-244. URL: [https://yurvisnyk.in.ua/v6\\_2025/32.pdf](https://yurvisnyk.in.ua/v6_2025/32.pdf)
3. Гриценюк В.О. Правова охорона мультимедійних творів: загальні засади. *Науковий вісник Ужгородського Національного Університету*. 2025. Вип. 92. частина 1. С. 354-360. URL: <https://visnyk-juris-uzhnu.com/wp-content/uploads/2026/01/51.pdf>

*Наукові праці, які засвідчують апробацію матеріалів дисертації та додатково відображають її наукові результати:*

4. Гриценюк В.О. Правова охорона мультимедійних творів. *Європейські орієнтири розвитку України в умовах війни та глобальних викликів XXI століття: синергія наукових, освітніх та технологічних рішень* : у 2 т. : матеріали Міжнар. наук.-практ. конф. (м. Одеса, 19 травня 2023 р.) / за загальною редакцією С. В. Ківалова. Одеса : Видавництво «Юридика», 2023. Т. 2. С. 612-616. URL : <https://dspace.onua.edu.ua/server/api/core/bitstreams/b8c402be-1572-4fb0-96de-a7f6e23a1327/content>
5. Гриценюк В. О. Захист прав на мультимедійні твори. *Європейські*

*орієнтири розвитку України: нові виміри у воєнний час* : матеріали Міжнар. наук.-практ. конф. (м. Одеса, 16 трав. 2025 р.) : у 2 т. / за заг. ред. С. В. Ківалова. Одеса : Фенікс, 2025. Т. 2. С. 235-237.

6. Гриценюк В.О. Поняття, ознаки, види мультимедійних творів. *Актуальні проблеми інтелектуального, інформаційного, ІТ та Інтернет права*: матеріали Дев'ятої всеукраїнської науково–практичної конференції (м. Львів, 16 травня 2025 р.). Львів: Юрид. ф–т Львів. нац. ун–ту ім. І. Франка, 2025. С. 72-75. URL : [https://law.lnu.edu.ua/wp-content/uploads/2025/06/Zbirnyk\\_9\\_Lviv-IPconference-1.pdf](https://law.lnu.edu.ua/wp-content/uploads/2025/06/Zbirnyk_9_Lviv-IPconference-1.pdf)

7. Гриценюк В.О. Правовий режим мультимедійних творів. *Актуальні проблеми права інтелектуальної власності в сучасних умовах*: матеріали Всеукраїнського круглого столу (м. Харків, 30 травня 2025 р.). Харків, 2025. С. 50-54.

8. Гриценюк В.О. Суб'єкти права на мультимедійні твори. *Шерешевські цивілістичні читання: захист прав приватної особи в умовах війни*: матеріали Всеукраїнської наукової конференції (м. Одеса, 3 грудня 2025 р.) / за заг. ред. Є. Харитонова; НУ ОЮА. Одеса: Фенікс, 2025. С. 69-74. URL : <https://dspace.onua.edu.ua/server/api/core/bitstreams/94af2446-32ce-446b-bc6f-a168e4f6f89b/content>

## ВІДОМОСТІ ПРО АПРОБАЦІЮ МАТЕРІАЛІВ ДИСЕРТАЦІЇ

Окремі ідеї, тези, аргументи і висновки дисертаційного дослідження доповідалися й обговорювалися на засіданнях кафедри права інтелектуальної власності і патентної юстиції Національного університету «Одеська юридична академія». Результати дослідження оприлюднено у доповідях на: Всеукраїнському круглому столі: «Актуальні проблеми права інтелектуальної власності в сучасних умовах» (м. Харків, 30 травня 2025 р.) – заочна участь; міжнародних науково-практичних конференціях:

«Європейські орієнтири розвитку України в умовах війни та глобальних викликів XXI століття: синергія наукових, освітніх та технологічних рішень» (м. Одеса, 19 травня 2023 р.) – заочна участь; «Європейські орієнтири розвитку України: нові виміри у воєнний час» (м. Одеса, 16 травня 2025 р.) – заочна участь; «Актуальні проблеми інтелектуального, інформаційного, ІТ та Інтернет права» (м. Львів, 16 травня 2025р.) – заочна участь; «Актуальні проблеми права інтелектуальної власності в сучасних умовах» (м. Харків, 30 травня 2025р.) – заочна участь; «Шерешевські цивілістичні читання: захист прав приватної особи в умовах війни» (м. Одеса, 3 грудня 2025р.) – заочна участь.



### АКТ

**про впровадження наукових розробок дисертаційного дослідження  
аспіранта кафедри права інтелектуальної власності та патентної юстиції  
Національного університету «Одеська юридична академія»**

**Гриценюка Владислава Олександровича  
на тему: «Правова охорона мультимедійних творів»  
в навчальну та науково – дослідну діяльність  
Національного університету «Одеська юридична академія»**

Комісія у складі: голови – проректора з наукової роботи Національного університету «Одеська юридична академія», професора М.Р. Аракеляна, членів комісії: начальника навчально-методичного відділу Національного університету «Одеська юридична академія» Л.В. Кузнецової, завідувача кафедри права інтелектуальної власності та патентної юстиції, доктора юридичних наук, професора О.І. Харитонової, склала цей акт з приводу того, що результати дисертаційного дослідження Гриценюка Владислава Олександровича на тему «Правова охорона мультимедійних творів» використовуються у навчальному процесі Національного університету «Одеська юридична академія» при викладанні таких дисциплін: «Право інтелектуальної власності», «Креативне право», «Авторське право», «Інформаційне право, «Інтернет-право», «Медіа-право», «Захист немайнових прав в сучасному інформаційному суспільстві», підготовці підручників, навчальних посібників, курсів лекцій, практикумів із зазначених дисциплін та у науково-дослідній роботі викладачів та здобувачів вищої освіти.

При викладанні вищезазначених дисциплін були враховані положення дисертаційного дослідження щодо поняття та характерних ознак



мультимедійного твору, правового статусу суб'єктів авторського права, способів судового захисту прав на мультимедійний твір.

Крім того, рекомендовано до використання в навчальному процесі такі публікації:

1. Гриценюк В.О. Суб'єкти права на мультимедійні твори. *Часопис цивілістики*. Вип. №59. 2025. С. 77-84. URL :<https://clj.nuoua.od.ua/archive/59/13.pdf>
2. Гриценюк В. Мультимедійні твори: поняття, ознаки, види. *Юридичний вісник*. 2025. №6. С. 236-244. URL: [https://yurvisnyk.in.ua/v6\\_2025/32.pdf](https://yurvisnyk.in.ua/v6_2025/32.pdf)
3. Гриценюк В.О. Правова охорона мультимедійних творів: загальні засади. *Науковий вісник Ужгородського Національного Університету*. 2025. Вип. 92: частина 1. С.354-360. URL: <http://visnyk-pravo.uzhnu.edu.ua/article/view/350131>
4. Гриценюк В.О. Правова охорона мультимедійних творів // *Європейські орієнтири розвитку України в умовах війни та глобальних викликів XXI століття: синергія наукових, освітніх та технологічних рішень* : у 2 т. : матеріали Міжнар. наук.-практ. конф. (м. Одеса, 19 травня 2023 р.) / за загальною редакцією С. В. Ківалова. – Одеса : Видавництво «Юридика», 2023. Т. 2. С. 612-616. URL: <https://dspace.onua.edu.ua/server/api/core/bitstreams/b8c402be-1572-4fb0-96de-a7f6e23a1327/content>
5. Гриценюк В. О. Захист прав на мультимедійні твори // *Європейські орієнтири розвитку України: нові виміри у воєнний час* : матеріали Міжнар. наук.-практ. конф. (м. Одеса, 16 трав. 2025 р.) : у 2 т. / за заг. ред. С. В. Ківалова. – Одеса : Фенікс, 2025. – Т. 2. – С. 235-237.
6. Гриценюк В. О. Поняття, ознаки, види мультимедійних творів // *Актуальні проблеми інтелектуального, інформаційного, ІТ та Інтернет права: матеріали Дев'ятої всеукраїнської науково – практичної конференції* (Львів, 16 травня 2025 р.). – Львів: Юрид. ф-т Львів. нац. ун–

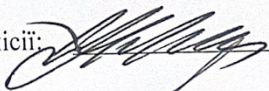


ту ім. І. Франка, 2025. – С. 72-75. URL : [https://law.lnu.edu.ua/wp-content/uploads/2025/06/Zbirnyk\\_9\\_Lviv-IPconference-1.pdf](https://law.lnu.edu.ua/wp-content/uploads/2025/06/Zbirnyk_9_Lviv-IPconference-1.pdf)

7. Гриценюк В.О. Правовий режим мультимедійних творів // *Актуальні проблеми права інтелектуальної власності в сучасних умовах: матеріали Всеукраїнського круглого столу* (30 травня 2025 р., м. Харків). Харків, 2025. С. 50-54.

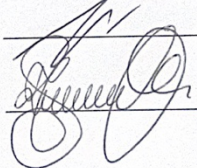
8. Гриценюк В.О. Суб'єкти права на мультимедійні твори // *Шерешевські цивілістичні читання: захист прав приватної особи в умовах війни: матеріали Всеукраїнської наукової конференції* (Одеса, 3 грудня 2025 р.) [Електронне видання] / за заг. ред. Є. Харитонова; НУ ОЮА. - Одеса: Фенікс, 2025. - С. 69-74. URL : <https://dspace.onua.edu.ua/server/api/core/bitstreams/94af2446-32ce-446b-bc6f-a168e4f6f89b/content>

Голова комісії:

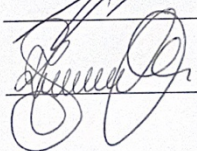


Мінас АРАКЕЛЯН

Члени комісії:



Людмила КУЗНЕЦОВА



Олена ХАРИТОНОВА