

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Національний університет «Одеська юридична академія»

**СОЦІАЛЬНО-ПОЛІТИЧНА ТА
ПРАВОВА СИСТЕМА УКРАЇНИ
В ЦИФРОВУ ЕПОХУ:
СУЧАСНІ ВИКЛИКИ**

МАТЕРІАЛИ
Міжнародної науково-практичної конференції

Одеса, 22 квітня 2026 року

Том 2

Одеса
2026

УДК 34:004:316.4(477)
С 70

*Рекомендовано до друку вченою радою
Національного університету «Одеська юридична академія»
(протокол № 8 від 23.04.2026 р.)*

За загальною редакцією академіка **С. В. Ківалова**

**С70 Соціально-політична та правова система України в цифрову епоху: сучасні виклики : матеріали Міжнар. наук.-практ. конф. (м. Одеса, 22 квітня 2026 р.) / заг. ред. С. Ківалова ; НУ «Одес. юрид. академія». – Одеса : Фенікс, 2026. – Т. 2. – 684 с.
ISBN 978-617-8763-16-9**

Матеріали конференції узагальнюють результати наукових досліджень і практичних напрацювань учених, фахівців та представників професійних спільнот, виконаних в умовах воєнного часу та глибоких суспільних трансформацій.

У збірнику представлено широкий спектр наукових розвідок і практико-орієнтованих досліджень, що охоплюють актуальні проблеми публічного та приватного права, функціонування держави, судової та правоохоронної системи, а також трансформації суспільних процесів у цифрову епоху. Значну увагу приділено питанням адміністративного, фінансового, конституційного, міжнародного, морського та митного права, а також сучасним викликам у сфері кримінального права, кримінального процесу, криміналістики та оперативно-розшукової діяльності.

Окремі наукові секції присвячені проблемам удосконалення судоустрою, діяльності прокуратури, адвокатури та інших правоохоронних органів, розвитку трудового права і права соціального забезпечення, а також реформуванню цивільного, господарського, земельного, екологічного та енергетичного права. Збірник відображає також міждисциплінарний характер сучасних досліджень, охоплюючи питання філософії права, світових соціально-політичних процесів, соціології та психології, економіки та підприємництва в умовах війни і повоєнного відновлення. Важливе місце посідають дослідження у сфері інформаційних технологій, кібербезпеки, штучного інтелекту та математичного моделювання як ключових чинників забезпечення національної безпеки.

Крім того, у збірнику висвітлено проблематику педагогіки, лінгвістики права, перекладознавства, журналістики, фізичної та військової підготовки здобувачів вищої освіти.

Збірник розрахований на науковців, викладачів, здобувачів вищої освіти та практиків у галузях права, економіки, соціології, психології, політології, інформаційних технологій і суміжних дисциплін.

УДК 34:004:316.4(477)

Відповідальний за випуск професор **М. Р. Аракелян**

Матеріали видано в авторській редакції.

ISBN 978-617-8763-16-9

© НУ «Одеська юридична академія, 2026
© Автори статей, 2026

<i>Ennan Ruslan</i>	
LEGAL REGULATION OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE: INTERNATIONAL EXPERIENCE	232
<i>Кирилюк Алла Володимирівна</i>	
ВІЗУАЛЬНА САМОПРЕЗЕНТАЦІЯ ТА ВІРТУАЛЬНА ІДЕНТИЧНІСТЬ У ЦИФРОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ.	235
<i>Мартинюк Іван Вікторович</i>	
ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ПРИВАТНИХ І ПУБЛІЧНИХ ІНТЕРЕСІВ У ПАТЕНТНОМУ ПРАВІ: ПРОБЛЕМИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ	238
<i>Hrytsenyuk Vladyslav Oleksandrovych</i>	
THE CONCEPT OF LEGAL PROTECTION OF MULTIMEDIA WORKS IN THE SYSTEM OF COMPLEX OBJECTS OF COPYRIGHT	243
<i>Здирко Єлизавета Михайлівна</i>	
ДО ПИТАННЯ ПРАВОМІРНОСТІ ВИДАЛЕННЯ МЕТАДАНИХ В ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ ТА ДОСКОНАЛЕННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ	246
<i>Ларіонов Владислав Сергійович</i>	
ПРАВО НА ЦИФРОВИЙ ОБРАЗ: СУЧАСНИЙ СТАН І ПЕРСПЕКТИВИ ПРАВОВОГО РЕГУЛЮВАННЯ.	249

СЕКЦІЯ 16. АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ ГОСПОДАРСЬКОГО ПРАВА І ПРОЦЕСУ

<i>Подцерковний Олег Петрович</i>	
ЩОДО РИЗИКІВ НАДМІРНОЇ ЛЕГІТИМАЦІЇ LEX CRYPTOGRAPHICA ТА СУБ'ЄКТІВ ОПЕРАЦІЙ ІЗ ВІРТУАЛЬНИМИ АКТИВАМИ	254
<i>Войнарівський Микола Миколайович</i>	
ПОТРЕБ ПОДОЛАННЯ ДЕФІЦИТУ АНТРОПОЦЕНТРИЧНОГО ПІДХОДУ В ПУБЛІЧНО- ПРАВОВИХ СПОРАХ ЗА УЧАСТЮ СУБ'ЄКТІВ ГОСПОДАРЮВАННЯ	257
<i>Гофман Олександр Рудольфович</i>	
ЩОДО СТИМУЛЮВАННЯ ІННОВАЦІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ПІД ЧАС ВОЄННОГО СТАНУ	261
<i>Добровольська Володимира Володимирівна</i>	
ЩОДО ГОСПОДАРСЬКО-ДОГОВІРНОГО КОНТРОЛЮ В УМОВАХ ВОЄННОГО СТАНУ	263
<i>Зама Антоніна Олександрівна</i>	
РЕАЛІЗАЦІЯ ПРИНЦИПУ ПРАВОВОЇ ВИЗНАЧЕНОСТІ У ГОСПОДАРСЬКОМУ СУДОЧИНСТВІ: ФУНКЦІОНАЛЬНЕ ЗНАЧЕННЯ ПОЗОВУ ПРО ВИЗНАННЯ	266
<i>Квасніцька Ольга Олексіївна</i>	
КРИЗА ПУБЛІЧНОГО АДМІНІСТРУВАННЯ В МІСТОБУДУВАННІ: ЯК БЕЗДІЯЛЬНІСТЬ ІНСТИТУЦІЙ ЛЕГАЛІЗУЄ ЗНИЩЕННЯ ІСТОРИЧНИХ АРЕАЛІВ МІСТ	269
<i>Артюмов Дмитро Володимирович</i>	
ЩОДО НАКАЗНОГО ПРОВАДЖЕННЯ У ГОСПОДАРСЬКОМУ СУДОЧИНСТВІ.	272
<i>Будзар Павло Степанович</i>	
ЩОДО КОНКУРЕНТОСПРОМОЖНОСТІ ПІДПРИЄМСТВ ТРАНСПОРТНОЇ ГАЛУЗІ ПІД ЧАС ВОЄННОГО СТАНУ.	274
<i>Зарічанський Григорій Віталійович</i>	
ПРОБЛЕМИ ВИЗНАЧЕННЯ ПОНЯТТЯ СМАРТ-КОНТРАКТУ	277
<i>Неділько Сергій Миколайович</i>	
ЩОДО ДЕРЖАВНОГО КОНТРОЛЮ ЗА ВЗАЄМНИМ СТРАХУВАННЯМ В УМОВАХ ВОЄННОГО СТАНУ.	279
<i>Попович Павло Олександрович</i>	
ЩОДО ЗАСТАВИ МАЙБУТЬОГО ВРОЖАЮ (ПЕРЕДЕКСПОРТНОГО ФІНАНСУВАННЯ) ЯК МАЙНОВОГО НЕПОІМЕНОВАНОГО ЗАСОБУ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ	282

Hrytsenyuk Vladyslav Oleksandrovych
*National University «Odesa Law Academy»,
graduate student of the Department of Intellectual Property Law and Patent Justice*

THE CONCEPT OF LEGAL PROTECTION OF MULTIMEDIA WORKS IN THE SYSTEM OF COMPLEX OBJECTS OF COPYRIGHT

The term «multimedia» derives from the Latin *multum* («many») and *medium* («medium,» «center») and is defined as a unified system of software and hardware tools that enable the display of video and audio content on a screen – in computer games, reference databases, and other applications; and a combination of several types of mass media (e.g., radio, film, television, etc.) used to transmit information and expressive purposes. The first mentions of the term «multimedia» date back to 1970, when it was applied to books, magazines, television commercials, and other media. Later, the concept was expanded to include computer-based information processing. In foreign literature, a common approach defines a multimedia work as a regular work, similar to a literary or musical work, only converted into digital form and, in most cases, including a database. Researchers emphasize that such objects have a complex structure and include at least two components – text, sound, moving images, and software. The user is given the ability to influence the content of such an object through their actions.

It is proposed to divide multimedia works into «first» and «second» generations: the first includes objects protected under traditional intellectual property regimes, while the second includes new forms, such as video games and websites, that require special legal protection. Multimedia works are viewed as a collection of data and heterogeneous objects, including those that necessarily utilize software. In the United States, a special working group on the legal regulation of digital objects, including multimedia, was created. As a result of this work, a definition of a multimedia work was proposed, indicating the incorporation of several results of intellectual activity within its content, including heterogeneous ones (computer programs, moving images, and others). From the above, it can be concluded that when defining multimedia works or similar objects in foreign sources, the primary emphasis is on the complex content that includes multiple creative outputs, and the use of computer programs in this content is also emphasized [1].

The approach that classifies multimedia works as computer programs limits the legal protection of the creative contributions of individuals such as screenwriters, artists, and composers, who make a significant contribution to the creation of a multimedia work in addition to the programmer. If we limit the classification of multimedia works to computer programs, then only the programmer will be recognized as the sole author.

In foreign law enforcement practice, the development of the legal regime for multimedia works is primarily associated with disputes over computer games. For example, in Japanese judicial practice, in some cases, individual courts in the 1980s–2000s defined multimedia works as computer programs. At the same time, other courts classified the objects in question as cinematographic works. Subsequently, this

practice became uniform: the country's Supreme Court ruled that multimedia works should be classified as cinematographic works under the Japanese Copyright Act. This approach prevails in most common law jurisdictions. In the United States, the first court decisions concerning multimedia works date back to the early 1980s. It is believed that the development of the legal regime for these objects intensified after the adoption of the Copyright Act of 1976, with one of the most significant cases being *Midway Mfg. Co. v. Arctic International Inc.*, in which a multimedia work was recognized as an audiovisual work.

The courts qualified this work as a work consisting of a sequence of interconnected images intended for display by technical means – projectors, video devices, electronic equipment – accompanied by sound, if present, regardless of the type of tangible medium in which the work is fixed (e.g., film or recording) (§ 101 of the US Copyright Act). Consequently, US court practice has established the approach that classifies multimedia works according to the rules applicable to audiovisual works. In foreign legal literature, there is an approach that also suggests considering this work as a database. Scholars reached this conclusion based on an analysis of the section of the UK Copyright Act 1988, which defines a database as a collection of works, data, and other materials. However, scholars in the UK currently note that in some cases, multimedia works are subject to the legal regime applicable to film. A similar approach is noted in Australian judicial practice [2].

In South Africa, courts based this approach on the South African Copyright Act, which defines cinematographic works as a sequence of images that, when used mechanically, electronically, or otherwise, are considered moving images. Therefore, courts have taken into account the legal definition of film when determining the legal nature of computer games. This position was also reflected in the opinion of the Committee for the Improvement of Australian Copyright Law, which noted that multimedia works should not be given a special, new regime, but rather should be considered a type of audiovisual work. Thus, it can be concluded that in countries with an Anglo-American legal system, multimedia works are predominantly considered audiovisual works (e.g., in the United States), while in other cases they are classified as films (e.g., in the United Kingdom, Australia, and South Africa). However, countries with a continental legal system have developed different approaches to defining the legal nature of multimedia works.

For example, in France, court decisions have noted that multimedia works are not subject to classification as audiovisual works. However, it is emphasized that the objects in question cannot be limited to works consisting of a sequence of moving images, as the special role of users in the functioning of such objects must be taken into account. A more common approach in France is to consider multimedia works as collective works or collaborative works [3].

For example, according to the French Intellectual Property Code, if several people collaborated on the creation of a work, it should be considered the result of joint creativity (audiovisual works are among these). In scientific literature, such objects are

referred to as joint works. Accordingly, in French judicial practice, multimedia works are usually classified as collective works—created on the initiative of an individual or legal entity and published under their direction and name, with the creative contributions of different authors combined into a single whole, for example, as in encyclopedias or dictionaries (French Intellectual Property Code).

In Germany, there are various legal positions on the legal nature of multimedia works. This work is defined as both software and a cinematographic work. Gradually, the prevailing view has established that it is legally treated like a film. In some cases, courts have allowed for dual protection: both as a computer program and as an audiovisual (cinematic) work, in accordance with the German Copyright Act. It has been argued that if the resulting work possesses the characteristics of a cinematographic work, primarily originality within the meaning of the German Copyright Act, it can be qualified as a sequence of images and sounds. In such a case, the provisions governing films apply *mutatis mutandis* to multimedia works. A similar approach is also adopted by judicial practice in Belgium. From the above, it can be concluded that countries with continental legal systems have not developed a unified approach to defining the legal nature of multimedia works, but they are generally classified as either films or computer programs. In common law countries, multimedia works are predominantly classified as audiovisual works or films.

However, foreign doctrine emphasizes the conventionality of this classification. Multimedia works do not fit into the «traditional» categories of copyright objects generally recognized in various jurisdictions. The fact that such a work is created using computer technology and is a compilation or amalgamation of several works does not in itself mean that it should be classified as a computer program or database. There are significant differences in the legal nature of these objects and audiovisual works.

When considering the legal nature of multimedia works within both the Anglo-American and Romano-Germanic legal systems, it is necessary to eliminate skepticism regarding certain categories of works and their authors and explicitly recognize multimedia works as a distinct type of work. Furthermore, their legal specificity and legal regime should be clearly defined, to avoid resorting to the analogous application of rules governing relations regarding other creative works [4].

The adoption of the EU Database Directive expanded the protection tools for multimedia works. However, the Directive itself defines a database as any collection of literary, artistic, musical, or other works, as well as materials such as texts, sounds, images, numeric values, facts, and data. In other words, it refers to compilations of works or information. However, audiovisual, cinematographic, musical, and literary works are not within the scope of this Directive.

Therefore, the provisions of this document cannot be applied to multimedia works due to its specific application only to databases. At the same time, multimedia works are mentioned in the preamble of another Directive – in terms of the need to ensure a balance of interests between authors and producers (regarding the right to remuneration). Based on an analysis of international experience, it should be noted

that none of the existing legal regimes is suitable for multimedia works, as the most appropriate regime for the objects under study is *sui generis*.

References:

1. Beutler S. The protection of Multimedia Products through the European Communities Directive on the Legal Protection of Data bases [1997]. *Ent L R* 317.
2. Mille A. The legal status of multimedia works. *Copyright bulletin*. April – June 1997. Vol. XXXI. No. 2. 25 FF. P. 29–31.
3. Stamatoudi I. A. Copyright and Multimedia Products: A Comparative Analysis (Cambridge studies in intellectual property rights). Cambridge, UK ; New York : Cambridge University Press, 2002.
4. Turner M. Do the Old Legal Categories fit the New Multimedia Products? Protection of Multimedia CD Rom as a Film [1995] *EIPR* 107.

Ключові слова: мультимедійні твори, авторське право, Інтернет, право інтелектуальної власності, інтерактивність, віртуальність.

Key words: multimedia works, copyright, Internet, intellectual property law, interactivity, virtuality.

Здирко Єлизавета Михайлівна

*Національний університет «Одеська юридична академія»,
аспірантка кафедри права інтелектуальної власності та патентної юстиції*

ДО ПИТАННЯ ПРАВОМІРНОСТІ ВИДАЛЕННЯ МЕТАДАНИХ В ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ ТА ВДОСКОНАЛЕННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ

Висока динаміка наукового прогресу – одна з центральних тем для обговорень як у засобах масової інформації, так і серед наукової світової спільноти. Піковий рівень розвитку досліджень штучного інтелекту (надалі – ШІ) ще не настав, однак заперечити мисленнєву еволюцію ШІ неможливо: різновиди ШІ у всьому світі замінюють працівників, автоматизовуючи різні процеси – починаючи від складської роботи та закінчуючи складними бухгалтерськими розрахунками. Крім цього, ШІ активно використовується для створення креативного контенту, який вимагає не лише широти творчого бачення, але й всебічного дотримання вимог щодо захисту прав інтелектуальної власності творців. Саме на основі вже створених літературних, музичних та іншого виду творів удосконалюється ШІ, однак чи можна з упевненістю стверджувати, що таке навчання буде безпечним для авторів та ШІ?

Потенційним ризиком для захищених авторським правом творів є навчання ШІ на їх основі, оскільки відсутні загальні усталені правила такого навчання, а також дозволу на використання метаданих про автора чи твір тощо. Ця проблематика поширена не лише в Україні, але й за кордоном. Наявність судових спорів