

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

Національний університет «Одеська юридична академія»

**ЄВРОПЕЙСЬКІ ОРІЄНТИРИ РОЗВИТКУ
УКРАЇНИ В УМОВАХ ВІЙНИ
ТА ГЛОБАЛЬНИХ ВИКЛИКІВ ХХІ СТОЛІТТЯ:
СИНЕРГІЯ НАУКОВИХ, ОСВІТНІХ
ТА ТЕХНОЛОГІЧНИХ РІШЕНЬ**

МАТЕРІАЛИ

Міжнародної науково-практичної
конференції

19 травня 2023 року

У двох томах

Том 2



Видавництво
«Юридика»
2023

УДК 005.332.2(4):316.42(477)"364""20"(062.552)
Є24

Рекомендовано до друку Вченою радою
Національного університету «Одеська юридична академія»
(протокол № 3 від 16.06.2023 р.)

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

Відповідальний за випуск **М. Р. Аракелян**.
Матеріали видано в авторській редакції.

Європейські орієнтири розвитку України в умовах війни та
Є24 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 редак-
цією С. В. Ківалова. – Одеса : Видавництво «Юридика», 2023. –
Т. 2. – 828 с.

ISBN 978-617-8263-40-9

Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції «Європейські орієнтири розвитку України в умовах війни та глобальних викликів XXI століття: синергія наукових, освітніх та технологічних рішень». У другому томі збірника відображено наукові напрацювання вчених, практиків, військовослужбовців у теоретичній та емпіричній площині в умовах повномасштабного військового вторгнення у сферах адміністративного права та процесу, фінансового, морського та митного права, організації та вдосконалення судоустрою, прокуратури, інших правоохоронних органів, адвокатури. Висвітлено питання кримінального права, кримінально-процесуальних аспектів кримінального провадження та кримінологічних особливостей протидії злочинності в умовах воєнного стану, криміналістики, судової експертизи, психології та медицини у забезпеченні судочинства, цивільного та сімейного права, інтелектуальної власності та патентної юстиції, цивільного судочинства, господарського права та процесу. Розглянуто актуальні питання діяльності сучасних бібліотек у закладах вищої освіти, фізичної підготовки здобувачів вищої освіти.

Збірник розраховано на наукових та науково-педагогічних працівників, здобувачів вищої освіти, практичних працівників у сферах юридичної, економічної, соціологічної, політологічної, психологічної, філологічної наук, журналістики та кібербезпеки тощо.

УДК 005.332.2(4):316.42(477)"364""20"(062.552)

ISBN 978-617-8263-37-9 (у 2 т.)
ISBN 978-617-8263-40-9 (т. 2)

© Національний університет
«Одеська юридична академія», 2023

Список використаних джерел:

1. Ананьева Е. В. Международные конвенции в области авторского права и смежных прав. *Современное право*. 2001. № 4. С. 11–14.
2. Барановский П. Д. О принципах международной охраны авторских прав. *Журнал международного права*. 2001. № 8. С. 93–100.
3. Дроб'язко В. С. Національні та міжнародні стандарти охорони авторського права і суміжних прав. *Інтелектуальна власність*. 2002. № 5. С. 14–20.
4. Еремин А. В. Особенности Договора ВОИС по авторскому праву. *Основы государства и права*. 2002. № 2. С. 67–75.
5. Пантелеева З. Ю. Актуальные проблемы международной охраны авторских прав. *Международное публичное и частное право*. 2008. № 3. С. 17–22.
6. Хлестова И. О. Международно-правовая охрана авторских прав. *Журнал зарубежного законодательства и сравнительного правоведения*. 2006. № 2. С. 57–82.

Ключові слова: міжнародне авторське право, об'єкти авторського права, міжнародні конвенції, особисті немайнові права автора, майнові права автора.

Key words: international copyright, objects of copyright, international conventions, moral rights of the author, economic rights of the author.

ГРИЦЕНЮК ВЛАДИСЛАВ ОЛЕКСАНДРОВИЧ

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

ПРАВОВА ОХОРОНА МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТВОРІВ

На сучасному етапі розповсюдження об'єктів мультимедіа у різних сферах життєдіяльності призвели до появи низки досліджень зазначених об'єктів з позиції різних галузей знань. Так, мультимедійні твори розглядаються як явище культури, жанр сучасного мистецтва. Це пов'язано з тим, що в Інтернеті існує безліч веб-сайтів музеїв і галерей, що містять експозиції і виставки, а також надають можливість участі у віртуальній екскурсії. Розповсюдження також отримали веб-сайти цифрових бібліотек і архівів. Безумовно такі віртуальні компоненти мережі Інтернет привертають увагу та інтерес користувачів до мистецтва, культури, літератури, історії тощо. Крім того, мультимедійні твори використовуються у педагогічній сфері шляхом роботи зі спеціальними навчальними програмами з метою вивчення певних навчальних дисциплін.

Судова практика часто визнає мультимедійні твори як комп'ютерну програму (програму для ЕОМ) або як базу даних. Так, зокрема, в судовій практиці Японії мультимедійні твори визначені як комп'ютерні програми, а також іноді об'єкти мультимедіа визначають як кінематографічні твори. Судова практика США пішла шляхом визнання мультимедійних творів як аудіовізуальних творів.

У Великобританії тривалий час розглядали мультимедійні твори як базу даних, а пізніше як аудіовізуальний твір. У Франції судова практика визначає правовий режим мультимедійних творів як колективного твору. За законодавством Франції колективним є твір, створений за ініціативою фізичної або юридичної особи, яка публікує цей твір під власним ім'ям. У колективному творі особистий творчий внесок різних авторів, які беруть участь в його створенні, об'єднується в один твір, без можливості наділення кожного автора окремим правом на такий твір в цілому. До таких творів законодавство Франції відносить, зокрема: енциклопедії, словники, періодичні твори. В Німеччині та Бельгії суди розглядають мультимедійний твір як комп'ютерну програму або як кінематографічний твір.

Проте, видається, що вищенаведені варіанти кваліфікації мультимедійного твору є не зовсім юридично некоректними. Необхідно зазначити, що попри те, що мультимедійні твори створюються за допомогою комп'ютерних програм, це не дає підстави для їх кваліфікації як програм для ЕОМ. На відміну від комп'ютерної програми, де єдиним автором є, як правило, програміст, в процесі створення мультимедійного твору бере участь низка суб'єктів права – композитори, художники, сценаристи тощо. Крім того, незважаючи на те, що окремі об'єкти мультимедіа є копіюваннями або включають раніше створені твори, їх не можна визначати як бази даних, база даних – це складений твір, а мультимедійний твір – це єдиний твір. До того ж не можна кваліфікувати ці об'єкти як аудіовізуальні твори у зв'язу з тим, що існують розбіжності в їх змісті та процесі їх створення.

Мультимедійний твір відповідає всім основним критеріям охороноздатності щодо об'єктів авторського права (творчий характер; новизна; оригінальність; унікальність (неповторність); авторська індивідуальність; відтворюваність; об'єктивна форма вираження). Зокрема, формою вираження мультимедійного твору є електронна (цифрова) форма, що надає можливість зберігати, передавати, змінювати, відтворювати та здійснювати інші дії щодо об'єкта за допомогою комп'ютерних програм і пристроїв. При цьому варто зазначити, що від об'єктивної форми вираження необхідно відрізнати матеріальний носій. Мультимедійний твір виражений в електронній (цифровій) формі та водночас може бути розміщений на різних матеріальних носіях (гнучкий диск, USB-флеш-накопичувач, CD, DVD та ін.). Таким чином, мультимедійний твір відповідає критеріям, що встановлені для об'єктів авторського права (перелік об'єктів авторського права не є закритим), а отже є твором, що має охоронятися так само як й інші результати інтелектуальної діяльності.

Сьогодні в сфері мистецтва широке розповсюдження отримало нове явище – створення віртуальних музеїв. На Інтернет-сайтах таких музеїв відбуваються виставки електронного (цифрового) мистецтва, віртуальні екскурсії, електронні презентації експозицій. За допомогою комп'ютерної графіки та використання об'єктів мультимедіа з'явилися нові можливості відтворювати живопис, кіно, фотографії, застосовувати новітні технології в художній освіті, надавати вільний доступ до

різноманітних ресурсів образотворчого мистецтва, музейної справи та культури. Тобто, формується єдиний культурно-інформаційний простір.

Наразі в науковій літературі також йдеться про феномен «мережевого художника» та «мережевої художньої творчості», а також про новий вид мистецтва – віртуальну художню культуру – сукупність жанрів і комплекс технологічних та художніх засобів, що забезпечують залучення аудиторії за допомогою інтерактивності і моделюючих механізмів до концептуально нового простору твору, створеного на засадах комп'ютерної віртуальної реальності. Поява віртуальної художньої культури пов'язана з глобалізацією комп'ютерних технологій, які з часом почали активно використовуватися в сфері художньої творчості.

Популярність та водночас невизначеність терму «мультимедійний твір» призводить до неоднозначності у розумінні та тлумаченні цього об'єкта. При цьому необхідно зазначити, що в економіці використовується термін «мультимедійний продукт», а в культурології «об'єкт мультимедіа» чи «мультимедійний проект». Проте, використання у правовій літературі та законодавстві цих термінів видається юридично некоректним (натомість пропонується використовувати термін «мультимедійний твір»).

Перші згадки про об'єкти мультимедіа з'явилися у 70-х рр. ХХ ст. та застосовувалися до журналів, рекламних телепередач, засобів масової інформації. Зокрема, цей термін позначав сукупність засобів для обробки та представлення відео-, аудіо- та друкованої інформації. З часом цей термін почав розглядатися в більш широкому значенні, і до нього також відносили комп'ютерні засоби обробки інформації. Водночас необхідно зазначити, що наразі найбільш розповсюдженим в літературі є розуміння об'єктів мультимедіа з технічної точки зору. Дана категорія визначається як особливий вид комп'ютерної технології, що об'єднує традиційну статичну візуальну інформацію (текст, графіку) та динамічну інформацію (музику, відео-фрагменти, анімацію тощо).

Мультимедіа розглядається також як програма інтерактивного типу для ЕОМ, що заснована на інтерактивній взаємодії користувача з ЕОМ. Об'єкти мультимедіа також визначають як цифрове втілення ідей, що присутні в різних видах мистецтва і діяльності. Мультимедіа включає в себе такі елементи: 1) технологія, що описує порядок розробки, функціонування та застосування засобів обробки інформації різних типів; 2) інформаційний ресурс, створений на основі технології обробки і надання інформації різних типів; 3) комп'ютерне програмне забезпечення, функціонування якого пов'язано з обробкою і наданням інформації різних типів; 4) комп'ютерне апаратне забезпечення, за допомогою якого стає можливою робота з інформацією різних типів. Таким чином, характеризуючи об'єкти мультимедіа, під ними розуміють перш за все засоби обробки інформації чи комп'ютерні технології.

Мультимедійні продукти також часто розглядають як об'єкти, що створюються для використання за допомогою технічних засобів (в т. ч. інтерактивних пристроїв, що відтворюють звуки чи зображення),

які є поєднанням різних способів надання інформації (в т. ч. в інтерактивному виді), і є одночасно доступними для сприйняття в різних поєднаннях усних і письмових текстів, графіку, мультиплікацію, музику, фотографії, зображення, відеоінформацію тощо. Вищезазначені автори виокремлюють такі ознаки цих об'єктів: 1) поєднання різних видів інформації, що виражені в цифровій формі; 2) необхідність застосування спеціальних технічних пристроїв для використання.

Мультимедійний продукт це об'єкт, який на єдиному носії поєднує в цифровій формі декілька елементів: текст, звук, зображення, комп'ютерну програму та інші дані. При цьому користувач може здійснювати вплив на зміст цього об'єкта. Крім того, якщо з початку існували об'єкти мультимедіа першого покоління (електронні енциклопедії, електронні бази даних), з часом з розвиток технологій з'явилися об'єкти мультимедіа другого покоління (комп'ютерні ігри, комп'ютерні презентації, Інтернет-сайти).

Відповідно до положень Зеленої книги ЄС «Авторське право і суміжні права в інформаційному суспільстві» 1995 р. зазначається, що мультимедійні твори – це комбінації даних та об'єктів різних видів, зокрема: зображення, текст, музика та програмне забезпечення. Відповідно до положень Білої книги США з інтелектуальної власності 1995 р. мультимедійні твори – це сукупність різних елементів в одному об'єкті, зокрема: тексту, звуків, зображень, відео.

Таким чином, мультимедійні твори це складні, комплексні твори, що містять відповідно різні результати інтелектуальної діяльності. При цьому кваліфікуючими ознаками мультимедійних творів є їх вираження в електронній (цифровій) формі, а також наявність особливої ролі користувача щодо їх функціонування. Отже, можна дійти висновку, що мультимедійний твір – це виражений в електронній (цифровій) формі об'єкт авторського права, що містить низку охоронюваних результатів інтелектуальної діяльності (зокрема, музичних творів, аудіовізуальних творів, літературних творів, творів образотворчого мистецтва, комп'ютерних програм тощо) та за допомогою комп'ютерних пристроїв функціонує в процесі взаємодії з користувачами.

Окрім такої ознаки мультимедійних творів як – електронна (цифрова) форма вираження, варто також зазначити ще одну важливу ознаку цих творів – віртуальність. Змістовна характеристика віртуальності означає створення за допомогою комп'ютерних технологій імітації об'єктивної реальності чи відображення світу, вигаданого автором. Тобто, у мультимедійному творі може з одного боку імітуватися об'єктивна реальність (наприклад, віртуальні музеї, електронні бібліотеки), а з іншого – відображатися світ, вигаданий автором (комп'ютерні ігри). Ще однією важливою ознакою мультимедійних творів є інтерактивність, яка означає, що користувачі можуть взаємодіяти з інформацією, яка зберігається в мультимедійному творі, та отримувати її в модифікованій формі.

Щодо суб'єктів прав на мультимедійні твори необхідно зазначити, що в процесі створення мультимедійних творів беруть участь: автори, творчою працею яких створено результати інтелектуальної діяльності,

які в подальшому увійшли до складу такого комплексного складного об'єкта (в т. ч. композитори, аніматори, художники, програмісти, сценаристи, дизайнери та ін.); продюсери; редактори; розробники; видавці; організатори; локалізатори; роботодавці та ін.

Ключові слова: мультимедійні твори, мультимедіа, об'єкти авторського права, віртуальність, інтерактивність.

Key words: multimedia works, multimedia, copyright objects, virtuality, interactivity.

ШЕНДРИК ІРИНА СЕРГІЇВНА

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

ФОТОГРАФІЧНИЙ ТВІР У СИСТЕМІ ОБ'ЄКТІВ АВТОРСЬКОГО ПРАВА

Фотографічний твір є одним із об'єктів авторського права, який постійно використовується у різних сферах життя, тому його непра- вомірне використання стає щодалі частішим явищем, а тому потребує детальної уваги та захисту. Постає доречне питання щодо реалізації авторського права на фотографічний твір та як протидіяти незакон- ному використанню такого об'єкта авторського права.

Серед авторів наукових досліджень, які у своїх працях вже приді- ляли увагу цим питанням, слід відзначити таких вчених, як О. Кулініч, С. Мазуренко, Ю. Канарик, К. Омельчук, Г. Омельченко та інших.

Великим кроком вперед на сьогоднішній день є прийняття Верховною Радою нового закону «Про авторське право і суміжні права», який набрав чинності 01.01.2023 року.

Так, законодавством відтепер встановлено поняття фотографічного твору, а саме, це твір, статично відображений (зафіксований) із засто- суванням аналогових, цифрових фотографічних технологій на матері- альному носії чи в електронній (цифровій) формі або із застосуванням лазерних технологій у вигляді об'ємного тривимірного зображення [1].

Але поряд з тим, законодавством відтепер також встановлено, що до об'єктів, які не охороняються авторським правом, належать фотографії, що не мають ознак оригінальності та не є фотографічними творами. Отже, не кожна фотографія охороняється авторським правом, а лише та, яка буде мати ознаки оригінальності.

Під оригінальністю твору ми повинні розуміти ознаки власної інте- лектуальної творчої діяльності автора, тобто мати якийсь сюжет чи відображати творчі рішення.

Так у ст.6 Директиви 2006/116/ЄС Європейського Парламенту і Ради від 12 грудня 2006 року про строк охорони авторського права і деяких суміжних прав, визначені ознаки фото яке підпадає під автор- сько-правову охорону, а саме: фотографія повинна бути оригінальною,

Еннан Руслан Євгенович

Цифрове право (право віртуального простору) та «цифровізація» права	588
--	-----

Кирилюк Алла Володимирівна

Світовий досвід вирішення спорів з інтелектуальної власності в сучасних умовах	592
---	-----

Мазіна Олена Олександрівна

Штучний інтелект: суб'єкт або об'єкт права	596
--	-----

Симонян Юлія Юріївна

Визначення поняття «дизайн»	600
---------------------------------------	-----

Макаришева Тетяна Степанівна,

Крохмальов Денис Вікторович

Роль правовласників у протидії контрафактній продукції	602
--	-----

Бугаєць Альона Сергіївна

Співпадіння волі і волевиявлення у фраздаторних договорах та їх неспівпадіння	604
--	-----

Височин Дмитро Олександрович

Питання законодавства України в сфері імпорту ліків	606
---	-----

Головатюк Іван Миколайович

Міжнародно-правова охорона об'єктів авторського права	608
---	-----

Гриценюк Владислав Олександрович

Правова охорона мультимедійних творів	612
---	-----

Шендрик Ірина Сергіївна

Фотографічний твір у системі об'єктів авторського права	616
---	-----

СЕКЦІЯ 25

ЦИВІЛЬНЕ СУДОЧИНСТВО У СВІТЛІ РЕФОРМУВАННЯ СУДОВОЇ СИСТЕМИ

Голубєва Неллі Юріївна

Щодо залучення судом апеляційної інстанції третіх осіб, які не заявляють самостійних вимог щодо предмета спору	619
---	-----

Андронов Ігор Володимирович

Судовий порядок встановлення факту проживання однією сім'єю з військовослужбовцем	621
--	-----

Бут Ілля Олександрович

Судовий розгляд під час повітряної тривоги	624
--	-----

Волкова Наталія Василівна

Щодо визначення територіальної підсудності у справах про захист сімейних прав та інтересів дитини у цивільному судочинстві	626
--	-----

Іліопол Інна Михайлівна

Посилення ролі підготовчого провадження у цивільному процесі України	628
---	-----