

*До разової спеціалізованої вченої ради
Національного університету
«Одеська юридична академія»
(65009, м. Одеса, вул. Фонтанська дорога,
23)*

РЕЦЕНЗІЯ

**кандидата юридичних наук, доцента, доцента кафедри права
інтелектуальної власності та патентної юстиції Національного
університету «Одеська юридична академія»**

ГАЛУПОВОЇ Лариси Ігорівни

**на дисертацію Гриценюка Владислава Олександровича на тему
«Правова охорона мультимедійних творів», поданої на здобуття ступеня
доктора філософії з галузі знань 08 «Право» за спеціальністю 081 «Право»**

Актуальність теми дисертаційного дослідження. Стрімка цифрова трансформація суспільства докорінно змінила архітектуру інтелектуальної діяльності людини та зумовила появу якісно нових об'єктів авторського права — мультимедійних творів. Веб-сайти, відеоігри, інтерактивні освітні платформи, пристрої доповненої та віртуальної реальності, метавсесвіти формують сьогодні основу глобальної цифрової економіки, генеруючи обороти, що перевищують традиційні галузі культурної індустрії.

Правова природа мультимедійних творів є надзвичайно складною: вони одночасно містять охоронювані елементи різних категорій — комп'ютерні програми, музичні твори, твори образотворчого мистецтва, літературні твори — органічно поєднані єдиним програмним кодом та підпорядковані спільному творчому задуму. Така багатокомпонентність унеможливорює ефективне застосування до них будь-якої з існуючих традиційних правових конструкцій, а спроби судів кваліфікувати мультимедійні твори за аналогією — то як

комп'ютерні програми, то як аудіовізуальні твори, то як бази даних — породжують правову невизначеність, що не відповідає інтересам як авторів, так і інвесторів.

Відсутність єдиного законодавчого або доктринального підходу до правового режиму мультимедіа стримує розвиток вітчизняного ринку цифрового контенту, ускладнює залучення іноземних інвестицій у креативні індустрії та створює суттєві перешкоди для ефективного судового захисту порушених прав.

Зазначені обставини свідчать про те, що дисертаційне дослідження Гриценюка Владислава Олександровича «Правова охорона мультимедійних творів» є актуальним, своєчасним і важливим науковим внеском у розвиток доктрини права інтелектуальної власності. Автор не лише фіксує існуючу правову прогалину, а й пропонує концептуально нові підходи до правового режиму складних цифрових об'єктів, що відповідають сучасним реаліям цифрової трансформації, узгоджуються зі стандартами права ЄС та відповідають вимогам євроінтеграційного розвитку України.

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.).

Оцінка змісту дисертації, її завершеності в цілому. Подана на захист дисертація є завершеним та самостійним дослідженням актуальної теми як для

науки цивільного права, права інтелектуальної власності, авторського права так і для правозастосовчої практики. Сформульовані здобувачем мета та завдання дослідження визначені точно та логічно, відповідають об'єкту і предмету дослідження. Методологічна основа дослідження є ґрунтовною та різноманітною: поєднання діалектичного, системно-структурного, формально-юридичного, порівняльно-правового методів, методів аналізу та синтезу, правового моделювання та прогнозування, а також герменевтичного методу дозволило здобувачеві забезпечити логічну послідовність дослідження — від загальнотеоретичного осмислення природи мультимедійних творів до розробки конкретних механізмів їхньої правової охорони та захисту — і отримати репрезентативні та обґрунтовані наукові результати.

Логічною видається структура дисертації. Три розділи, що охоплюють сім підрозділів, послідовно розкривають тему дослідження.

Перший розділ «Загальні засади правової охорони мультимедійних творів» закладає теоретико-методологічний фундамент дослідження. Здобувач послідовно простежує генезу цифрового авторського права від «Інтернет-договорів» ВОІВ 1996 року через Директиву 2001/29/ЄС до реформи Єдиного цифрового ринку (DSM Directive 2019/790), демонструючи глибоке розуміння еволюції міжнародно-правового регулювання. На цьому підґрунті розкривається поняття, ознаки та правова природа мультимедійних творів: автор послідовно аналізує чотири доктринальні підходи — програмно-центричний, аудіовізуальний, концепцію електронної бази даних та доктрину *sui generis*, — переконливо доводячи теоретичну і практичну перевагу останнього через звернення до прецедентної практики Суду ЄС (*Nintendo v. PC Box, Cofemel*). Завершується розділ визначенням місця мультимедійного твору в системі об'єктів авторського права із запропонованою класифікацією на «поіменовані» та «непоіменовані» об'єкти, що має безпосереднє значення для договірної практики.

Другий розділ «Здійснення та зміст прав на мультимедійні твори»

переходить від загальнотеоретичного осмислення до цивілістичного аналізу механізму реалізації прав. Здобувач вибудовує детальну ієрархічну модель суб'єктного складу, охоплюючи авторів складових елементів (сценаристів, художників, програмістів, композиторів), виконавців як суб'єктів суміжних прав, організатора створення (продюсера) як консолідованого правоволодільця, а також принципово нову для вітчизняної доктрини категорію — користувача-проз'юмера, який у сучасних мультимедійних системах набуває рис самостійного суб'єкта. Окрема увага приділяється впливу інтерактивності на зміст авторських прав: здобувач переконливо обґрунтовує, що нелінійність та змінність твору у процесі використання вимагають перегляду класичних підходів до права на недоторканність, а також до обсягу допустимої взаємодії користувача з твором. Розділ завершується пропозиціями щодо обов'язкового зазначення у договорах про розпоряджання правами обсягу дозволеної інтерактивної взаємодії та детального опису архітектури об'єкта — що є практично цінним і нормативно конкретним висновком.

Третій розділ «Захист прав на мультимедійні твори» має виражений прикладний характер і є логічним завершенням дослідження. Здобувач систематизує типові підстави виникнення судових спорів у сфері мультимедіа, зосереджуючись на прогалинах договірного регулювання як головній передумові конфліктів. Центральним здобутком розділу є авторський алгоритм дій суду, що охоплює чотири послідовних кроки: встановлення мультимедійної природи об'єкта, дослідження доказів консолідації майнових прав у організатора, встановлення факту порушення (через несанкціоноване копіювання коду або відтворення цілісного враження від твору) та оцінку ефективності обраного способу захисту з урахуванням ролі DRM. Запропонований алгоритм є не лише теоретичною конструкцією, а й практичним інструментом, здатним реально уніфікувати судову практику у цій категорії справ. Системний підхід до вивчення проблематики теми дозволив здобувачеві повно і всебічно розкрити предмет дослідження. Запропоновані

наукові висновки та рекомендації характеризуються як теоретико-правовим, так і прикладним значенням.

Ступінь обґрунтованості наукових положень і висновків дослідження. Основні положення та висновки, сформульовані у дисертації В.О. Гриценюка, вирізняються належним рівнем обґрунтованості й наукової достовірності. Це стало можливим завдяки цілеспрямованому використанню комплексу загальнонаукових та спеціальних методів дослідження. На особливу увагу заслуговують такі положення.

По-перше, автор вперше у вітчизняній доктрині запропонував концепцію, що об'єднує «алгоритмічний» (програмно-алгоритмічне посилення автора як керуючий каркас твору), «презентаційний» (аудіовізуальне відображення, сприйняте органами чуття користувача) та «експлуатаційний» (стадія активної взаємодії користувача з твором, що породжує унікальний досвід) рівні формування змісту твору. Таке трирівневе розуміння дозволяє концептуально пояснити дуальну природу мультимедіа — одночасне існування статичної цифрової форми і динамічного змісту — і є методологічно новим підходом, що виходить за межі як програмно-центричного, так і аудіовізуального бачення об'єкта.

По-друге, заслуговує на увагу розроблена здобувачем складно-структурна дворівнева модель розподілу прав інтелектуальної власності на мультимедійний твір: перший рівень — автономні права авторів складових елементів (сценаристів, художників, програмістів, композиторів), які зберігають можливість самотійного захисту своїх внесків; другий рівень — консолідоване виключне право на твір як єдине ціле, що належить організатору створення і є необхідною умовою легального цивільного обороту об'єкту. Така модель усуває практичну проблему «патентного тролінгу» з боку окремих учасників розробки і є безпосередньо застосовною для регулювання індустрії розробки відеоігор, освітніх платформ та інших мультимедійних продуктів. Її цінність підсилюється тим, що здобувач не обмежується

теоретичною конструкцією, а пропонує конкретні договірні механізми її реалізації.

По-третє, оригінальним і науково сміливим є виокремлення категорії «цифрової репутації» як специфічного нематеріального активу, що органічно формується навколо мультимедійних екосистем у процесі їх використання — через лояльність аудиторії, репутацію ігрового всесвіту, вартість внутрішньоігрової економіки. Здобувач переконливо обґрунтовує самостійне значення цього активу як елемента економічної цінності мультимедійного твору, що потребує особливих інструментів цивільно-правової охорони при комерціалізації — зокрема, при злитті компаній-розробників, відступленні прав на франшизу або у разі її незаконного клонування конкурентом. Це положення є актуальним з огляду на глобальні тенденції капіталізації ігрових екосистем і потребує подальшого розвитку у вітчизняній доктрині.

По-четверте, ґрунтовність дисертаційного дослідження переконливо підтверджується широкою та різноманітною джерельною базою. Здобувач здійснив системний порівняльний аналіз законодавства і судової практики держав англо-американської та континентальної правових систем, детально дослідив ключові прецеденти Суду ЄС — зокрема, справу *Nintendo v. PC Box* (C-355/12), де вперше на наднаціональному рівні була визнана гібридна природа відеоігор; справу *Cofemel* (C-683/17), що закріпила універсальний «тест на вільний та творчий вибір» як критерій охороноздатності; справу *GS Media* (C-160/15), яка визначила межі відповідальності за розміщення гіперпосилань на піратський контент. Поряд із практикою Суду ЄС здобувач залучає прецеденти ЄСПЛ — зокрема справи *Ashby Donald v. France* та *Neij and Sunde Kolmisoppi v. Sweden* — що дозволяє аналізувати проблематику крізь призму балансу між охороною інтелектуальної власності та фундаментальними правами людини. Такий комплексний міжнародно-правовий аспект свідчить про зрілість дослідницького підходу і значно підвищує обґрунтованість сформульованих висновків.

Наукова новизна отриманих результатів дисертаційного дослідження. Наукова новизна дисертаційного дослідження В.О. Гриценюка визначається тим, що воно є першим у вітчизняній науці цивільного права комплексним дослідженням правової охорони мультимедійних творів як складних об'єктів авторського права. За результатами дослідження сформульовано наукові положення, пропозиції та висновки, що характеризуються науковою новизною.

Звертає на себе увагу запропонована здобувачем розгорнута авторська дефініція мультимедійного твору як складного об'єкта авторського права, що є результатом багаторівневого творчого синтезу різнорідних компонентів. Правова охорона такого об'єкта, на переконання автора, має ґрунтуватися на визнанні його структурної та змістовно-відображальної єдності, де програмний код та контентне наповнення утворюють нерозривний творчий продукт. Запропоноване визначення є придатним для безпосереднього закріплення у тексті Закону України «Про авторське право і суміжні права» і усуває існуючу термінологічну прогалину.

Заслуговує на увагу і трирівнева концепція формування змісту мультимедійного твору через виокремлення «алгоритмічного», «презентаційного» та «експлуатаційного» рівнів, що дозволяє пояснити його дуальну природу — поєднання незмінної цифрової форми та надзвичайно мінливого змісту, що залежить від дій користувача. Ця концепція є методологічно новою і створює теоретичне підґрунтя для диференційованого підходу до охорони різних складових твору.

Окремої уваги заслуговує обґрунтування дуальності 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. Автор переконливо доводить, що саме ця внутрішня динаміка та здатність до інтерактивної взаємодії визначає специфіку правового режиму мультимедійного твору порівняно з лінійними

творами.

Заслуговує на увагу розширювальне розуміння критерію «оригінальності» стосовно мультимедійних творів у трьох взаємодоповнюючих вимірах: змістовна оригінальність, формальна оригінальність та функціональна завершеність. Такий підхід долає обмеженість традиційного розуміння оригінальності, що формувалося стосовно лінійних творів, і дозволяє коректно оцінювати охороноздатність складних цифрових об'єктів. При цьому принципово важливим є авторське розмежування формальної оригінальності як унікальності, зумовленої неповторністю природного інтелекту людини, від уявної унікальності об'єктів, скопійованих штучним інтелектом, — що є актуальним і практично значущим розмежуванням в умовах активного використання генеративного штучного інтелекту у створенні цифрових об'єктів.

Заслуговує на увагу також трирівнева класифікація ступенів інтегрованості компонентів мультимедійного твору: несаможитність елемента, саможитність використання компонентів та системна автономність. Ця класифікація має не лише теоретичне, а й безпосередньо прикладне значення, оскільки від ступеня інтегрованості залежить вибір способу судового захисту та обсяг допустимого використання частини твору третіми особами.

Обґрунтованою видається і складно-структурна дворівнева модель розподілу прав інтелектуальної власності на мультимедійний твір, що передбачає автономні права авторів складових елементів на першому рівні та консолідоване право на твір як єдине ціле, що належить особі, яка здійснила фінальний творчий синтез та організувала створення об'єкта, — на другому. На підставі цієї моделі автор пропонує конкретні вимоги до договорів про розпорядження правами: обов'язкове зазначення обсягу дозволеної інтерактивної взаємодії та детальний опис архітектури об'єкта, що є нормативно точним і практично застосовним висновком.

Привертає увагу і виокремлення категорії «цифрової репутації» (digital

goodwill) як специфічного нематеріального активу, що формується навколо інтерактивних мультимедійних об'єктів — онлайн-платформ, ігрових екосистем. Обґрунтування її значення як самостійного елемента економічної цінності мультимедійного твору, що потребує особливих інструментів цивільно-правової охорони при комерціалізації, є практично затребуваним положенням.

Значний інтерес становить і запропонований чотириетапний алгоритм дій суду при розгляді спорів про захист авторських прав на мультимедійні твори, що охоплює: встановлення мультимедійної природи об'єкта через технічну експертизу; дослідження доказів консолідації майнових прав у організатора; встановлення факту порушення через несанкціоноване копіювання коду або відтворення цілісного враження від твору; оцінку ефективності обраного способу захисту з урахуванням ролі DRM. Запропонований алгоритм є не лише теоретичною конструкцією, а й практичним інструментом, здатним реально уніфікувати судову практику у цій категорії справ.

Поряд із цим, здобувачем удосконалено критерії охороноздатності мультимедійних творів, механізм ідентифікації суб'єктного складу правоволодільців, підходи до обчислення строків охорони майнових прав та класифікацію мультимедійних творів за критерієм законодавчої визначеності. Зазначені та інші положення наукової новизни в сукупності підтверджують ґрунтовність наукового дослідження В.О. Гриценюка.

Практична і теоретична значимість отриманих результатів дисертаційного дослідження 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».

Повнота викладу положень дисертації в роботах, опублікованих автором. Сформульовані в дисертації теоретичні положення, висновки та рекомендації, що виносяться на захист, отримані автором самостійно. За результатами дослідження опубліковано 3 наукові статті у наукових періодичних фахових виданнях категорії «Б», перелік яких затверджено МОН України. Основні наукові висновки дослідження було апробовано на п'яти наукових конференціях, за результатами яких опубліковано тези доповідей.

Дискусійні положення та зауваження щодо змісту дисертації. Поряд із загальною позитивною оцінкою проведеного дослідження воно не позбавлене окремих спірних положень, які мають дискусійний характер та потребують уточнення або ж додаткової аргументації автором під час публічного захисту.

1. Здобувач пропонує авторське визначення мультимедійного твору через сукупність ознак «інтерактивності», «цифрової форми» та «функціональної завершеності». Разом з тим у підрозділі 1.2 стверджується, що саме «інтерактивність» є кваліфікуючою ознакою, яка відмежовує мультимедійний твір від будь-яких інших об'єктів. Постає закономірне уточнююче питання: як у межах запропонованої концепції слід кваліфікувати об'єкти, що мають елементарну інтерактивність (наприклад, прості HTML-форми або PDF-файли з активними полями)? Чи достатньо мінімального рівня інтерактивності для визнання об'єкта мультимедійним твором, чи автор вбачає у цьому понятті

певний кваліфікаційний поріг? Якщо так — в чому він полягає і чи не веде це до надмірно широкого кола об'єктів охорони?

2. Автор обґрунтовує поширення правового режиму «*sui generis*» на неоригінальні об'єкти, згенеровані штучним інтелектом у складі мультимедійного твору. Це положення є важливим та актуальним. Однак хотілося б почути більш детальне пояснення: як у правозастосовній практиці суд має встановлювати точну межу між «творчим внеском людини» та «машинною генерацією» в єдиному мультимедійному продукті, де ШІ-інструменти застосовуються на кожному з виробничих етапів (генерація текстур, написання коду, синтез музики)? Яких доказів, на думку здобувача, буде достатньо для доведення наявності або відсутності «безпосередньої участі людини»?

3. У підрозділі 1.3 здобувач справедливо критикує аудіовізуальний підхід до кваліфікації мультимедійних творів, акцентуючи увагу на принциповій відмінності між «лінійним» аудіовізуальним твором та «нелінійним» мультимедійним. Разом з тим залишається відкритим питання: як автор пропонує кваліфікувати так звані «інтерактивні фільми», де глядачеві пропонується обирати розвиток сюжету, але загальна структура твору залишається кінематографічною? Чи є такі об'єкти дуальними за своєю природою — такими, що поєднують ознаки аудіовізуального та мультимедійного твору, — і якщо так — яким є правовий режим їх охорони в системі запропонованої автором концепції?

Висловлені зауваження та запитання носять здебільшого дискусійний або уточнюючий характер і не стосуються концептуальних положень та основних висновків дисертації. Вони не зменшують загальної позитивної оцінки дисертаційного дослідження, а лише спрямовані на поглиблення наукової дискусії.

Відсутність порушень академічної доброчесності. Під час аналізу рецензованої дисертації та опублікованих праць В.О. Гриценюка фактів

порушення академічної доброчесності не виявлено.

Загальний висновок. Дисертаційне дослідження Гриценюка Владислава Олександровича на тему «Правова охорона мультимедійних творів» є самостійною, завершеною науковою працею, у якій на високому теоретико-методологічному рівні розкрито сутність та правову природу мультимедійного твору як складного об'єкта авторського права, визначено умови його охороноздатності та запропоновано концептуально новий механізм розподілу прав і судового захисту у цифровому середовищі.

Рецензована дисертація за змістом, обсягом, оформленням і науковою новизною відповідає галузі знань 08 «Право» спеціальності 081 «Право» та вимогам Порядку присудження ступеня доктора філософії та скасування рішення разової спеціалізованої вченої ради закладу вищої освіти, наукової установи про присудження ступеня доктора філософії, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 12 січня 2022 року № 44 (зі змінами), а її автор, Гриценюк Владислав Олександрович, заслуговує на присудження ступеня доктора філософії за спеціальністю 081 «Право».

Рецензент:

**доцент кафедри права інтелектуальної власності
та патентної юстиції Національного університету
«Одеська юридична академія»,
кандидат юридичних наук, доцент**

Лариса ГАЛУПОВА