

УДК 347.78.01

АВТОРСЬКЕ ПРАВО У ЦИФРОВУ ЕПОХУ: ОСНОВНІ ТЕНДЕНЦІЇ І ЗМІНИ

Леонід Тарасенко

*Львівський національний університет імені Івана Франка,
вул. Університетська, 1, Львів, 79000,
e-mail: leonid.tarasenko@lnu.edu.ua
ORCID ID: 0000-0003-4359-8965*

Подано правовий аналіз тенденцій розвитку авторського права у цифрову епоху. Проаналізовано виклики, які стоять перед авторським правом в умовах сьогодення. Доведено, що правове регулювання відносин щодо використання об'єктів інтелектуальної власності у цифровому середовищі є недосконалим, оскільки законодавство у цій сфері об'єктивно не встигає за стрімким розвитком технологій. Обґрунтовано, що вдосконалення правового регулювання авторських правовідносин відбувається із врахуванням тенденцій розвитку права інтелектуальної власності. Визначено тенденції розвитку авторського права, зумовлені цифровими технологіями, які формуватимуть відповідне правове регулювання, до яких належать: перевага цифрової форми існування об'єктів авторського права; існування виключно цифрових об'єктів авторського права (зокрема, комп'ютерна програма), а також об'єктів, які існують майже завжди у цифровій формі (бази даних, аудіовізуальні твори, фотографії та ін.), створення більшості об'єктів авторського права у цифровій формі з подальшою можливістю переведення у паперову або іншу форму вираження; можливість швидкого оцифрування об'єктів авторського права та ін. Встановлено, що цифрове середовище зумовлює створення нових об'єктів авторського права, правовий режим яких не до кінця визначений (відеогра, мультимедіа). Доведено, що цифрові об'єкти авторського права (такі як комп'ютерні програми, бази даних тощо) потребують визначеності правового режиму, що можна досягнути шляхом прийняття належного законодавчого регулювання. Встановлено, що існування об'єктів авторського права у цифровій формі змінює можливості автора, інших осіб щодо використання таких об'єктів, а саме щодо зберігання, відтворення та модифікації. Доведено, що оцифруванню можуть підлягати майже всі об'єкти авторського права; оцифрування є формою використання твору та повинно здійснюватися за згодою суб'єкта авторського права, який володіє майновими авторськими правами, крім випадків вільного використання твору, які передбачені законом. Встановлено, що у зв'язку з можливим безконтрольним поширенням цифрових (та оцифрованих) об'єктів авторського права у цифровому середовищі, було розроблено процедуру процедури «take down notice». Обґрунтовано, що тенденцією розвитку авторського права є збільшення вагомості принципу дотримання балансу інтересів авторів і громадськості (приватних і публічних інтересів), зокрема, правовласник не повинен створювати невиправдані перешкоди для користування об'єктами авторського права, які містяться в цифровій формі. Встановлено, що іншою тенденцією розвитку авторського права є необхідність посилення міжнародної співпраці щодо прийняття міждержавних, міжнародних актів, які визначатимуть особливості правової охорони об'єктів авторського права поза межами країни, в якій було створено ці об'єкти. Доведено, що боротьба з піратством у цифровому середовищі набуває нових форм протидії, при цьому основне місце відводиться технічним засобам захисту та можливостям відстежувати порушників і виявляти їх. Обґрунтовано, що авторське право у своєму розвитку повинно врахувати значне поширення так званих «вільних публічних ліцензій», які широко застосовуються в

Інтернет-середовищі (Creative Commons, general public license та інші). Відзначено значне зростання ролі штучного інтелекту (artificial intelligence) як творця об'єктів авторського права, щодо якого виникає його правосуб'єктності.

Ключові слова: інтелектуальна власність, цифрові об'єкти, майнові права автора, комп'ютерна програма, Інтернет.

DOI: <http://dx.doi.org/10.30970/vla.2022.75.061>

Постановка проблеми. Цифрове середовище зумовлює зміну вектора розвитку авторського права. Українське законодавство у сфері авторських та суміжних прав не встигає за розвитком суспільних відносин і цифрового середовища. Стрімкі зміни технологічного та економічного характеру надають чимало можливостей користувачам Інтернету. Також відзначаємо, що сьогодні чи не кожен є власником смартфона, планшета, ноутбука, комп'ютера, завдяки яким має доступ до багатьох інформаційних ресурсів (веб-сайтів, зокрема), на яких використовуються різноманітні об'єкти авторського права (письмові твори, фотографії, фільми, музичні твори тощо). Відтак, виникає новий тип відносин між авторами (іншими володільцями авторських майнових прав) та користувачами Інтернету.

Закон України «Про авторське право і суміжні права» діє сьогодні в редакції 2001 року (з наступними змінами і доповненнями, які лише ситуативно відповідають реаліям та потребам теперішнього стану взаємовідносин у сфері авторського права). У Верховній Раді України на розгляді перебуває новий законопроект про авторське право, який мав би врахувати тенденції цифровізації та діджиталізації. Тож, актуальними для наукового аналізу є тенденції розвитку авторського права, в тому числі з урахуванням стрімкого поширення цифрового середовища.

Стан дослідження. Авторське право, в тому числі і в цифровому середовищі неодноразово були предметом наукового дослідження різних науковців, як зарубіжних, так і вітчизняних, серед яких І. І. Ващинець [3], К. О. Зеров [6; 7], Ю. М. Капіца [8; 9], С. С. Савич [14], Л. Л. Тарасенко [15; 16], О. І. Харитонова [18] та ін. Водночас упродовж останніх років не проводилося комплексне наукове дослідження щодо тенденцій розвитку авторського права у цифрову епоху, що свідчить про актуальність цього наукового дослідження.

Цілями статті є характеристика тенденцій розвитку авторського права з урахуванням розвитку цифрового середовища, обґрунтування висновків щодо вдосконалення правового регулювання досліджуваних відносин.

Завданням статті є визначити напрями розвитку авторського права з урахуванням розвитку цифрового середовища, проаналізувати новітні об'єкти авторського права та способи їх використання, охарактеризувати шляхи вдосконалення чинного законодавства України у досліджуваній сфері.

Виклад основного матеріалу. Правове регулювання відносин щодо використання об'єктів інтелектуальної власності у цифровому середовищі є недосконалим. Законодавство у цій сфері об'єктивно не встигає за стрімким розвитком технологій. Інтелектуальна власність (а особливо об'єкти авторського права, які проходять оцифрування або ж створюються та існують винятково у цифровій формі) перетворюється у цифровий актив. Наприклад, реклама і просування брендів (торговельних марок) комерційних найменувань, інших позначень майже стовідсотково відбувається в мережі Інтернет, об'єкти патентного права також використовують у різних формах у цифровому середовищі (зокрема, йдеться про патентування технологій, їх рекламування в Інтернеті тощо).

Законодавство щодо інтелектуальної власності (ЦК України, спеціальні закони) містять поодинокі норми, які прямо врегульовують особливості здійснення прав інтелектуальної власності в цифровому середовищі загалом, і в мережі Інтернет зокрема.

Найбільше спеціальних норм щодо використання інтелектуальної власності у цифровому середовищі міститься у Законі України «Про авторське право і суміжні права». У цьому законі наведено визначення понять «веб-сайт», «веб-сторінка», «власник веб-сторінки», «гіперпосилання», «електронна (цифрова) інформація», «обліковий запис» тощо (ст. 1 закону). Також закон унормовує порядок припинення порушень авторського права і (або) суміжних прав з використанням мережі Інтернет у позасудовому порядку (ст. 52-1 закону) та містить низку інших законодавчих норм, які можуть унормовувати авторські відносини в тому числі й у цифровому середовищі. Але цього недостатньо.

Для прикладу, в США діє закон про авторське право в цифрову епоху (Digital Millennium Copyright Act), який досить детально врегульовує різні аспекти здійснення і захисту авторських прав в цифровому середовищі. Привертає увагу той факт, що закон прийнято у 1998 році, тобто цифрове середовище лише набувало свого розвитку, а законодавчі положення у США вже рухалися «в ногу» з часом. Цей закон застосовують у багатьох компаніях, які діють в Інтернеті і надають доступ до різного виду контенту (GOOGLE, YOUTUBE, FACEBOOK, INSTAGRAM тощо).

ЄС також має спеціальне правове регулювання авторських правовідносин у цифровому середовищі. Зокрема, на рівні директив варто відзначити Директиву ЄС про авторське право в єдиному цифровому ринку (Directive on Copyright in the Digital Single Market) № 2019/790 від 17.04.2019 року, Директиву ЄС про гармонізацію певних аспектів авторського права та суміжних прав у інформаційному суспільстві № 2001/29/ЄС від 22.05.2001 року.

В Україні, на жаль, немає подібних законодавчих актів. Тому при здійсненні та захисті авторських прав у цифровому середовищі доцільно керуватися наявними правовими нормами чинного законодавства у сфері авторського права.

Вдосконалення правового регулювання авторських правовідносин відбувається з урахуванням тенденцій розвитку права інтелектуальної власності загалом. Саме цифрові технології зумовлюють значний вплив на формування напрямів та засад розвитку інтелектуальної власності.

У науковій літературі висловлено різні позиції щодо тенденцій розвитку права інтелектуальної власності [14; 1; 2; 20; 23]. На підставі аналізу вказаних та інших джерел, варто виділити такі тенденції розвитку авторського права, зумовлені цифровими технологіями, які формуватимуть і відповідне правове регулювання:

- перевага цифрової форми існування об'єктів авторського права;
- існування виключно цифрових об'єктів авторського права (зокрема, комп'ютерна програма), а також об'єктів, які існують майже завжди у цифровій формі (і з часом також стануть виключно цифровими) – бази даних, аудіовізуальні твори, фотографії та ін.;
- створення більшості об'єктів авторського права у цифровій формі з подальшою можливістю переведення у паперову або іншу форму вираження;
- виникнення нових цифрових об'єктів авторського права (NFT, відеогра, мультимедіа тощо), які потребують чіткого визначення їх правового режиму, на чому наголошують і в науковій літературі [11; 13; 15];

- можливість швидкого оцифрування об'єктів авторського права. Йдеться про перетворення класичної письмової форми у цифрову (електронну), зокрема у файл певного виду (текстовий, зображення тощо);
- швидкий обмін інформацією завдяки мережі Інтернет, що надає можливість поширювати, передавати, розповсюджувати об'єкти авторського права по всьому світу;
- нові способи використання та поширення об'єктів авторського права у цифровому середовищі (хмарні технології, стрімінг тощо);
- множинність електронних примірників певного об'єкту авторського права, зумовлене можливістю копіювання і використання файлу різними особами в той самий час, але у різних місцях;
- збільшення кількості порушень авторських прав у цифровому середовищі;
- можливість захисту авторських прав у позасудовому порядку шляхом подання скаргу у порядку процедури «take down notice».

Коментуючи вказані тенденції, зазначаємо, що переважна більшість об'єктів авторського права зафіксована та використовується у цифровій формі. Зокрема, так звані «письмові твори», тобто статті, замітки, інші письмові матеріали, зазвичай розміщені в мережі Інтернет, на комп'ютерах (у широкому розумінні цього слова) тощо.

Більше того, всі письмові документи (в тому числі і ті, які підпадають під поняття об'єкту авторського права і яких є більшість) створюються одразу в електронній формі шляхом їх набору на комп'ютері, ноутбучі, планшеті, телефоні тощо. В подальшому ці текстові матеріали можуть набути форму паперового документа, книги тощо. Водночас значна частина з них так і залишиться в електронному форматі та буде поширена засобами електронного зв'язку, збережена на комп'ютері, розміщена в мережі Інтернет тощо. Тому ці об'єкти авторського права (письмові твори) можуть створюватися й існувати в електронній формі, і їх право-володілець може і не мати потреби «переводити» їх в класичну (неелектронну) письмову форму.

Аналогічно у цифровій формі створюються фотографії, відеограми (фільми) шляхом фотографування (знімання) на цифрові фотоапарати, телефони, інші пристрої. Ці фото- та відеоматеріали існують майже стовідсотково лише у цифровій формі і розповсюджуються у такий же спосіб. Друк фотографій в умовах сьогодення – це виняток з правил. Зазвичай такі твори зберігаються, поширюються (у тому числі і на комерційних засадах) тільки у цифровій формі.

Аудіовізуальні твори також створюються у цифровій формі з використанням сучасного технологічного обладнання. В подальшому вони існують у цифровій формі – у формі файлу відповідного типу (виду). Музичні твори теж фіксуються у цифровій формі запису (фонограми), з використанням новітніх звукозаписувальних приладів.

Комп'ютерні програми і бази даних теж є цифровими об'єктами авторського права (комп'ютерна програма завжди, бази даних майже завжди). Спеціального закону, який визначав би їх правовий режим, досі немає. Положень законодавства про авторське право недостатньо для належного регулювання відносин, пов'язаних із їх створенням, набуттям авторських прав на них, здійсненням та захистом цих прав. Модернізація сучасного авторського права дійсно зумовлена необхідністю вирішення нових проблем, пов'язаних із правовою охороною програмних продуктів і баз даних, а також із застосуванням технічних засобів охорони авторських

прав в Інтернеті [2, с. 110]. Відтак очікуємо прийняття нових законодавчих актів, які зможуть належно врегулювати всі ці відносини.

На нашу думку, ця тенденція існує і сьогодні, але вона набуває нового змісту, оскільки виникає потреба визначити правовий режим таких об'єктів авторського права, як відеоігри, мультимедіа, аудіовізуальні твори тощо. З'являються цифрові об'єкти, наприклад, NFT, який є новою цифровою формою існування об'єкта авторського права.

Невизначений правовий режим мають відеоігри (комп'ютерні ігри), мультимедіа. В деяких країнах відеоігри сприймаються здебільшого як сукупність об'єктів інтелектуальної власності (США, Японія, Індія, Німеччина), в деяких випадках їх розглядають як комп'ютерні програми (Канада, Китай, Ізраїль), дуже рідко – як аудіовізуальні елементи (Південна Корея) [5, с. 630].

У відеоігри або в ігровому додатку авторське право поширюється на: зовнішній вигляд персонажів (тут варто додатково враховувати ще право на образ); зовнішній вигляд віртуальних світів і об'єктів (зброя, костюми, перешкоди та інші графічні об'єкти відеоігор); архітектура міст, інших локацій, земля, небо; дизайн елементів призначеного для користувача меню; загальний дизайн інтерфейсу гри, логотипи, банери, візуальні заставки; музика; програмне забезпечення [4]. У зарубіжній науковій літературі також відзначають, що зображення, анімація, програмування як складові відеоігри потребують комплексної правової охорони [19]. Як бачимо, відеогра, як і мультимедіа, є складним об'єктом правової охорони, який охоплює багато окремих елементів, що можуть охоронятися по-різному. Тому виникає потреба у правовій визначеності щодо режиму відеоігри як об'єкту авторського права.

Окрім того, поширеним є оцифрування вже існуючих об'єктів авторського права, – старих фотографій, фільмів, картин, книг тощо. Оцифруванню можуть підлягати майже всі об'єкти авторського права. Оцифрування відбувається доволі легко станом на сьогодні шляхом використання мобільних телефонів (смартфонів), сканерів, інших подібних пристроїв. Водночас оцифрування є формою використання та повинно здійснюватися за згодою суб'єкта авторського права, який володіє майновими авторськими правами, крім випадків вільного використання твору, які передбачені законом (наприклад, ст. 21–25 Закону України «Про авторське право і суміжні права»). Професори Є. О. Харитонов та О. І. Харитонова слушно наголошують на можливості оцифрування більшості об'єктів авторського права, що зумовлює зміну об'єктивної форми вираження цих об'єктів [18, с. 120]. Також у науковій літературі вказують, що є потреба у нових законодавчих положеннях щодо оцифрування творів в умовах сучасного інформаційного суспільства [1, с. 22]. Дійсно чинне законодавство України не приділяє належну увагу особливостям оцифрування об'єктів авторського права, зокрема, коли такі дії можуть трактуватися як правомірні, а коли – ні.

Мережа Інтернет і цифрова форма існування багатьох об'єктів авторського права дає змогу здійснювати право на поширення цих творів швидко, без додаткових витрат. Окрім того, твори можуть бути розміщені безпосередньо на певному веб-сайті (веб-сторінці), що робить їх доступними до споглядання та/або стягування невизначеною кількістю осіб. Безумовно, розміщення певного цифрового об'єкта авторського права в мережі Інтернет є прерогативою власника майнових авторських прав, і такі дії, вчинені без його згоди, трактуватимуться як порушення авторських прав.

Цифрова форма значно спрощує можливість копіювання твору в різний спосіб. Це призводить до того, що один твір може мати велику (а то невизначену) кількість

примірників в електронній формі (а саме у формі файлу певного типу). Це створює можливість багатьом особам використовувати той самий твір одночасно, при цьому ці особи можуть перебувати у різних місцях, країнах, континентах тощо.

У зв'язку з можливим безконтрольним поширенням цифрових (та оцифрованих) об'єктів авторського права у цифровому середовищі, було розроблено процедуру процедури «take down notice», яка передбачена Законом США про авторське право у цифрову епоху. Її зміст зводиться до можливості суб'єкта авторських прав подати скаргу власнику веб-сайту (веб-сторінки) й у разі nereагування скаргу подають вже до провайдера (власника веб-платформи), який і блокує певний контент. Безумовно, це дуже спрощене трактування цієї процедури, але вона вже неодноразово підтверджує свою дієвість, оскільки багато веб-гігантів (GOOGLE, YOUTUBE, FACEBOOK, INSTAGRAM тощо) її успішно застосовують упродовж тривалого часу. В Україні також у Законі України «Про авторське право і суміжні права» передбачено подібний позасудовий порядок захисту авторських прав (ст. 52-1). Однак практика її застосування є доволі суперечливою та майже не висвітлюється у науковій літературі та практичній діяльності. Окрім того, незрозуміло, чому ст. 52-1 закону про авторське право не поширюється на всі види творів, а лише на деякі з них (комп'ютерні програми, аудіовізуальні твори, музичні твори, об'єкти суміжних прав).

Завдяки сучасним цифровим технологіям, здійснення авторських прав набуває нових форм реалізації. Зокрема, відзначаємо суттєві зміни у фактичному здійсненні авторських прав:

– спрощення можливості відтворювати об'єкти авторського права шляхом копіювання файлів, на яких зафіксовані такі об'єкти. Скопіювати файл доволі просто, що своєю чергою дає змогу швидко й оперативно передати примірник твору, в тому числі шляхом його стягування;

– спрощення можливості для різних осіб, які перебувають у різних країнах, використовувати твори, розміщені в мережі Інтернет (при цьому зазвичай можливе неодноразове використання творів). Саме цифрове середовище та розвиток технологій дозволяє таке використання творів, водночас не варто забувати, що ці можливості напряму пов'язані з розвитком права на доступ до Інтернету, яке вже неодноразово трактується у науковій літературі як основоположне право людини [17, с. 54];

– спрощення можливості розповсюджувати твори шляхом їх прямого пересилання через засоби електронної пошти, месенджери, інші засоби, доступні з використанням мережі Інтернет. Ці можливості пов'язані зі здійсненням права на інформацію, зокрема і її поширення, що стало значно простішим завдяки Інтернет-середовищу;

– надання додаткових можливостей зберігати та/або використовувати різні об'єкти авторського права з використанням сучасних цифрових технологій (хмарні сервіси типу SaaS, PaaS, IaaS, та інші, Peer-2-Peer, стрімінг, Interactive Video on Demand, IVoD тощо) [9, с. 35; 20, с. 36]. Для прикладу, йдеться про такі сервіси, як gmail чи icloud, чи інші платформи, які забезпечують можливості хмарного зберігання інформації, в тому числі й об'єктів авторського права, які снують у цифровій формі;

– збільшення можливостей щодо зміни, переробки, адаптації твору, який існує у цифровій формі, переважно завдяки наявному комп'ютерному обладнанню (в тому числі йдеться і про смартфони, планшети, ноутбуки тощо) і відповідному комп'ютерному забезпеченню. Станом на сьогодні значно простіше робити редагу-

вання, доповнення, зміни цифрових об'єктів авторського права, що є результатом розвитку комп'ютерних технологій;

– можливість зберігати велику кількість творів (різного виду, типу, обсягу тощо) на електронних матеріальних носіях, зокрема, як стаціонарних – типу комп'ютера, так і на флеш-накопичувачах, дисках тощо. Сьогодні великі архіви інформації (частина з якої є об'єктами авторського права), велика кількість різних творів може зберігатися на ноутбучі, комп'ютері, переносному накопичувачі інформації, що, безумовно, є зручним способом систематизації багатьох файлів, значна частина яких є формою вираження твору.

У науковій літературі неодноразово наголошують на те, що сучасне правове регулювання прав інтелектуальної власності загалом і авторського права зокрема повинно спрямовуватися на дотримання балансу публічних та приватних інтересів. Зокрема, сучасний розвиток суспільних відносин та світові тенденції приводять до зміни точки цього балансу, наприклад, баланс змінюється на користь публічних інтересів, хоча при цьому в центрі уваги залишаються права та інтереси людини [10, с. 102].

Відтак ще однією тенденцією щодо авторського права є збільшення вагомості принципу дотримання балансу інтересів авторів і громадськості (приватних і публічних інтересів). Про необхідність дотримання принципу збалансованості інтересів правовласників і суспільства йдеться, зокрема, тоді, коли дискутуємо про добросовісне використання об'єктів авторського права, які поширені в мережі Інтернет [3, с. 12; 14, с. 89]. Правовласник не повинен створювати невинуваті перешкоди для користування об'єктами авторського права, які містяться в цифровій формі. Добросовісність – не означає вільне використання твору, зазвичай користувач повинен придбати певний примірник твору або набути його на інших законних підставах (оплата за доступ до твору, отримання згоди правовласника тощо) [14, с. 90]. Добросовісність використання цифрових творів зазвичай унеможливає їх комерційне використання, натомість розширює можливості в контексті некомерційних форм роботи з твором.

Баланс приватних і публічних інтересів може бути забезпечено обмеженнями майнових авторських прав, що встановлені законом, строком дії майнових авторських прав, географічними межами дії авторських прав, примусовими ліцензіями, правами, наданими організаціям колективного управління, можливістю добросовісного використання творів (про яке йшлося вище) тощо [21, с. 8]. Водночас С. С. Савич відзначає, що ця концепція може бути зручною для системи загального права США, проте для України, де випадки вільного використання чітко визначені у законодавстві, вона зовсім неприйнятна [4, с. 90].

З цього приводу В. А. Кройтор та Я. М. Садикова відзначають, що випадки вільного використання творів у мережі Інтернет мають бути розширені, оскільки заборони, встановлені законодавством у сфері авторського права та суміжних прав, є такими, що практично не контролювані в мережі Інтернет. Відтак, згадані науковці роблять висновок: якщо ж неможливо проконтролювати заборони, то варто або скасувати (змінити) заборону, або втратити імідж держави через недовіру правил, які вона встановлює, або зміцнити контроль [10, с. 102].

Слушно відзначає Ю. М. Капіца, що з розвитком новітніх цифрових технологій виникла необхідність у розробці нових правових конструкцій з метою забезпечення відповідного рівня правової охорони авторських прав, окрім того, важливим є укладання міждержавних угод, що викликано необхідністю охорони виключних прав на твори за межами держави, де вони були створені [4, с. 109].

Відтак ще однією тенденцією розвитку авторського права є необхідність посилення міжнародної співпраці щодо прийняття міждержавних, міжнародних актів, які визначатимуть особливості правової охорони об'єктів авторського права поза межами країни, в якій було створено ці об'єкти.

Ще однією тенденцією в авторському праві є посилення боротьби з Інтернет-піратством у сфері авторського права. Боротьба з піратством у цифровому середовищі набуває нових форм протидії. Основне місце відводиться технічним засобам захисту, а також можливостям відстежувати порушників та виявляти їх. Впровадження технічних засобів захисту авторського та суміжних прав значно посилило їх захист та надало правовласникам достатньо можливостей для фактичної охорони своїх об'єктів від несанкціонованого відтворення та поширення [14, с. 89]. Погоджуємося зі С. С. Савичем, що поєднання правових та технічних засобів забезпечення вільного використання творів надасть необхідний баланс відносинам правовласник–користувачі у цифровому середовищі [14, с. 90].

Відтак, ще однією тенденцією є розвиток сучасних електронних систем розміщення об'єктів авторського права, що дасть змогу захистити їх від неправомірного використання. Зокрема, деякі автори пропонують використовувати ефективну систему керування творами на основі блокчейну, щоб запобігти піратству, захистити керування цифровими правами та припинити порушення авторських прав [22, с. 165]. Також звертаємо увагу на систему управління цифровими правами – Digital rights management (DRM). DRM є своєрідною формою криптографії, якою послуговуються для захисту інформації від несанкціонованого використання. Користувач, що бажає одержати до неї доступ, повинен придбати відповідний ключ, який дає змогу пройти необхідну процедуру авторизації; таким способом, вказана технічна система використовується для контролю правовласника за доступом та розповсюдженням розміщеного в Інтернеті контенту (фільми, ігри, книги, музика або програмне забезпечення тощо) [14, с. 91].

Авторське право у своєму розвитку повинно також врахувати значне поширення так званих «вільних публічних ліцензій», які широко застосовуються в Інтернет-середовищі. Найбільш поширеними вільними публічними ліцензіями є ліцензії Creative Commons (для творів), general public license (для програмного забезпечення) та інші. Водночас чинне законодавство України (як зрештою і багатьох інших країн) поки що не відреагувало на широке використання вказаних ліцензій. Умови використання цих публічних ліцензій визначено їхніми розробниками у відповідних правилах, які не мають статусу правових актів.

Ще однією тенденцією є значне зростання ролі штучного інтелекту як творця об'єктів авторського права. Виникає проблематика щодо правосуб'єктності штучного інтелекту (artificial intelligence – AI). Традиційно станом на сьогодні ustalеними є кілька позицій щодо авторства штучного інтелекту: 1. Штучний інтелект є суб'єктом авторського права (маючи особливий правовий статус). 2. Суб'єктом авторського права на твори, штучним інтелектом є автор (володілець) майнових авторських прав на штучний інтелект (як на програмне забезпечення). 3. Твори, створені штучним інтелектом, не охороняються авторським правом через недоцільність або через відсутність оригінальності. 4. Надання спеціального режиму правової охорони об'єктам, створених штучним інтелектом. 5. Охорона об'єктів, створених штучним інтелектом за допомогою права *sui generis* [6].

Жодна з позицій станом на сьогодні не є усталеною, і далі тривають дискусії щодо вказаного питання. Водночас поки що держави не наважуються визнати штучний інтелект суб'єктом авторського права, тому більш практичними видаються

позиції щодо надання спеціального режиму правової охорони об'єктам, створених штучним інтелектом, або ж їх охорона за правом *sui generis*.

Тому можемо констатувати збільшення об'єктів, створених (згенерованих) штучним інтелектом, і необхідність визначення правового режиму таких творів (об'єктів).

Висновки. Цифрове середовище зумовлює створення нових об'єктів авторського права, правовий режим яких не до кінця визначений (відеогра, мультимедіа). Доведено, що цифрові об'єкти авторського права (такі як комп'ютерні програми, бази даних тощо) потребують визначеності правового режиму, що можна досягнути шляхом прийняття належного законодавчого регулювання. Встановлено, що існування об'єктів авторського права у цифровій формі змінює можливості автора, інших осіб щодо використання таких об'єктів, а саме щодо зберігання, відтворення та модифікації. Обґрунтовано, що для належного захисту авторських прав, які порушуються у цифровому середовищі, доцільно використовувати як правові, так і технічні засоби.

Список використаних джерел

1. Бойко І. Й. Тенденції розвитку права інтелектуальної власності України в контексті Угоди про Асоціацію. *Прикарпатський юридичний вісник*. 2021. № 5. С. 22–25.
2. Бочарова Н. В. Сучасні тенденції розвитку законодавства країн Європейського Союзу в галузі авторського права. *Порівняльно-аналітичне право*. 2013. № 3–1. С. 109–112.
3. Ващинець І. І. Цивільно-правова охорона авторських прав в умовах розвитку інформаційних технологій : автореф. дис. ... канд. юрид. наук. Київ, 2006. 20 с.
4. Відеогра: захист авторських прав. 2021. URL : <https://unite.com.ua/patent-avtorske-pravo-na-personazh-dyzajn-misczevosti-mista-virtualnogo-svitu-vidеоgry/> (дата звернення 20.10.2022 р.).
5. Даточний А., Дучак Б. Ідея vs вираження у відеоіграх: де межа копіювання? *Юридична газета*. 2018. № 27–28. С. 629–630.
6. Зеров К. О. Огляд теоретичних підходів щодо правової охорони об'єктів, згенерованих системами штучного інтелекту у сфері авторського права і суміжних прав. *Теорія і практика інтелектуальної власності*. 2021. № 6. С. 25–37.
7. Зеров К. О. Особливості захисту авторських прав на твори, розміщені в мережі Інтернет : монографія / НДІ інтелектуальної власності НАПрНУ. Київ : Інтерсервіс, 2018. 220 с.
8. Капіца Ю. М. Розвиток авторського права і суміжних прав в Європейському Союзі. *Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Міжнародні відносини*. 2012. № 38–39. С. 108–111.
9. Капіца Ю. М. Тексти, музика, зображення, що створюються штучним інтелектом: до визначення моделі правової охорони. *Інформація і право*. 2021. № 1 (36). С. 45–54.
10. Кройтор В. А., Садикова Я. М. Збалансованість інтересів як принцип сучасного правового регулювання відносин у сфері інтелектуальної власності. *Юридичний науковий електронний журнал*. 2022. № 1. С. 100–102.
11. Майданик Л. Р. NFT: приватноправовий погляд через зв'язок з авторським правом. *Теорія і практика інтелектуальної власності*. 2022. № 1. С. 16–27.
12. Мамчур Л. Розміщення твору в мережі Інтернет як спосіб його використання. *Теорія і практика інтелектуальної власності*. 2011. № 3. С. 34–40.
13. Некіт К. Г. Право приватної власності в інформаційному суспільстві: теорія і практика : монографія. Одеса : Гельветика, 2021. 554 с.

14. Савич С. С. Авторське право у цифровому середовищі: проблема монополії правовласника та забезпечення умов вільного використання творів. *Бюлетень Міністерства Юстиції України*. 2015. № 1. С. 86–92.
15. Тарасенко Л. Л. NFT – новітній цифровий об'єкт авторського права чи форма вираження твору. *Теорія і практика інтелектуальної власності*. 2022. № 2. С. 90–97.
16. Тарасенко Л. Л. Об'єкти авторського права у цифровому середовищі. *Вісник Львівського Університету. Серія Юридична*. Львів: Львівський нац. ун-т, 2019. Вип. 68. С. 231–239.
17. Тарасенко Л. Л. Право на доступ до Інтернету. *Вісник Львівського Університету. Серія Юридична*. Львів: Львівський нац. ун-т, 2020. Вип. 71. С. 53–61.
18. 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.
19. Gong T., Fan Z., Popovic S., Wang G. Copyright protection of live esports broadcast under China's new Copyright Law. *Technology in Society*. 2022. № 71. 102–123.
20. Graham J. H. Smith. *Internet Law and Regulation*. Sweet & Maxwell, 2007. 1296 p.
21. Mezei P'ér. *Copyright exhaustion*. Cambridge University Press, 2022. 254 p.
22. Sarode R. P., Bhalla S. Supporting Digital Rights and Copyright in Online eBook Stores Using Blockchain. *In New Trends in Intelligent Software Methodologies, Tools and Techniques*. 2022. IOS Press. P. 163–170.
23. Simon Stokes. *Digital Copyright.: Law and Practice*. Bloomsbury Publishing,. Jan 30, 2014. Jan 30. 310 p.

References

1. Bojko, I. J. (2021). Tendentsii rozvytku prava intelektual'noi vlasnosti Ukrainy v konteksti Uhody pro Asotsiatsiiu. *Prykarpats'kyj iurydychnyj visnyk*, № 5, 22–25.
2. Bocharova, N. V. (2013). Suchasni tendentsii rozvytku zakonodavstva krain Yevropejs'koho Soiuzu v haluzu avtors'koho prava. *Porivnial'no-analitychne pravo*, № 3–1, 109–112.
3. Vaschynets', I. I. (2006). *Tsyvil'no-pravova okhorona avtors'kykh prav v umovakh rozvytku informatsijnykh tekhnolohij*. Kyiv, 20.
4. *Videohra: zakhyst avtors'kykh prav* (2021). Retrieved from <https://unite.com.ua/patent-avtorske-pravo-na-personazh-dyzajn-miscevosti-mista-virtualnogo-svitu-videogry/>
5. Datochnyj, A., & Duchak, B. (2018). Ideia vs vyrzhennia u videoihrakh: de mezha kopiiuvannia? *Yurydychna hazeta*, № 27–28, 629–630.
6. Zerov, K. O. (2021). Ohliad teoretychnykh pidkhodiv schodo pravovoi okhorony ob'iektiv, zghenerovanykh systemamy shtuchnoho intelektu u sferi avtors'koho prava i sumizhnykh prav. *Teoriia i praktyka intelektual'noi vlasnosti*, № 6, 25–37.
7. Zerov, K. O. (2018). *Osoblyvosti zakhystu avtors'kykh prav na tvory, rozmischeni v merezhi Internet*. Kyiv: Interservis, 220.
8. Kapitsa, Yu. M. (2012). Rozvytok avtors'koho prava i sumizhnykh prav v Yevropejs'komu Soiuzi. *Visnyk Kyivs'koho natsional'noho universytetu imeni Tarasa Shevchenka. Mizhnarodni vidnosyny*, № 38–39, 108–111.
9. Kapitsa, Yu. M. (2021). Teksty, muzyka, zobrazhennia, scho stvoriiut'sia shtuchnym intelektom: do vyznachennia modeli pravovoi okhorony. *Informatsiia i pravo*, № 1 (36), 45–54.
10. Krojtor, V. A. & Sadykova, Ya. M. (2022). Zbalansovanist' interesiv iak pryntsyv suchasnoho pravovoho rehuliuвання vidnosyn u sferi intelektual'noi vlasnosti. *Yurydychnyj naukovyj elektronnyj zhurnal*, № 1, 100–102.
11. Majdanyk, L. R. (2022). NFT: pryvatnopravovyj pohliad cherez zv'iazok z avtors'kym pravom. *Teoriia i praktyka intelektual'noi vlasnosti*, № 1, 16–27.

12. Mamchur, L. (2011). Rozmischennia tvoriv v merezhi Internet iak sposib joho vykorystannia. *Teoriia i praktyka intelektual'noi vlasnosti*, № 3, 34–40.
13. Nekit, K. H. (2021). *Pravo pryvatnoi vlasnosti v informatsijnomu suspil'stvi: teoriia i praktyka: monohrafiia*. Odesa, Hel'vetyka, 554.
14. Savych, S. S. (2015). Avtors'ke pravo u tsyfrovomu seredovyschi: problema monopolii pravovlasnyka ta zabezpechennia umov vil'noho vykorystannia tvoriv. *Biuletyn' Ministerstva Yustytzii Ukrainy*, № 1, 86–92.
15. Tarasenko, L. L. (2022). NFT – novitnij tsyfrovij ob'iekt avtors'koho prava chy forma vyrazhennia tvoriv. *Teoriia i praktyka intelektual'noi vlasnosti*, № 2, 90–97.
16. Tarasenko, L. L. (2019). Ob'iekty avtors'koho prava u tsyfrovomu seredovyschi. *Visnyk L'vivs'koho Universytetu. Serii Yurydychna*, № 68, 231–239.
17. Tarasenko, L. L. (2020). Pravo na dostup do Internetu. *Visnyk L'vivs'koho Universytetu. Serii Yurydychna*, № 71, 53–61.
18. Kharytonov, Ye. O. & Kharytonova, O. I. (2017). Informatsijni tekhnologii ta avtors'ke pravo. *Visnyk Pivdennoho rehional'noho tsentru Natsional'noi akademii pravovykh nauk Ukrainy*, № 10, 119–127.
19. Gong, T., Fan, Z., Popovic, S., & Wang, G. (2022). Copyright protection of live esports broadcast under China's new Copyright Law. *Technology in Society*, 71, 102–123.
20. Graham J. H. Smith, (2007). *Internet Law and Regulation*. Sweet & Maxwell, 1296.
21. Mezei, P'ter (2022). *Copyright exhaustion*. Cambridge University Press, 254.
22. Sarode, R. P., & Bhalla S. (2022). Supporting Digital Rights and Copyright in Online eBook Stores Using Blockchain. *In New Trends in Intelligent Software Methodologies. Tools and Techniques*, IOS Press, 163–170.
23. Simon Stokes (2014). *Digital Copyright: Law and Practice*. Bloomsbury Publishing, 310.

COPYRIGHT IN THE DIGITAL ERA: MAIN TRENDS AND CHANGES

Leonid Tarasenko

*Ivan Franko National University of Lviv,
1, Universytetska Str., Lviv, Ukraine, 79000,
e-mail: leonid.tarasenko@lnu.edu.ua
ORCID ID: 0000-0003-4359-8965*

The article considers the legal analysis of copyright development trends in the digital era. The challenges facing copyright in today's conditions are analyzed. It is proven that the legal regulation of relations regarding the use of intellectual property objects in the digital environment is imperfect, since the legislation in this area objectively does not keep up with the rapid development of technologies. It is substantiated that the improvement of the legal regulation of copyright relations takes place taking into account the trends in the development of intellectual property law. The trends in copyright development determined by digital technologies, which will form the appropriate legal regulation, are identified, which include: the advantage of the digital form of existence of copyright objects; the existence of exclusively digital copyright objects (in particular, a computer program), as well as objects that almost always exist in a digital form (databases, audiovisual works, photographs, etc.), the creation of most copyright objects in digital form with the subsequent possibility of transfer to a paper or other form of expression; the possibility of a quick digitization of copyright objects, etc. It is established that the digital environment causes the creation of new copyright objects, the legal regime of which is not fully defined (video game, multimedia). It is proven that digital objects of

copyright (such as computer programs, databases, etc.) need a certain legal regime, which can be achieved by adopting appropriate legislative regulation. It is highlighted that the existence of copyright objects in digital form changes the possibilities of the author and other persons regarding the use of such objects, namely regarding storage, reproduction and modification. It is concluded that almost all copyright objects can be digitized; digitization is a form of use of the work, and must be carried out with the consent of the subject of copyright, who owns property copyright, except for cases of free use of the work, which are provided by law. It is established that due to the possible uncontrolled distribution of digital (and digitized) copyright objects in the digital environment, a «take down notice» procedure was developed. It is substantiated that the tendency of copyright development is to increase the weight of the principle of observing the balance of the interests of authors and the public (private and public interests), in particular, the right holder should not create unjustified obstacles to the use of copyright objects contained in digital form. It is emphasized that another trend in the development of copyright is the need to strengthen international cooperation regarding the adoption of interstate, international acts that will determine the specifics of legal protection of copyright objects outside the country in which these objects were created. It is proven that the fight against piracy in the digital environment takes on new forms of countermeasures, while the main place is given to technical means of protection and the ability to track and detect violators. It is justified that copyright in its development should take into account the significant spread of so-called «free public licenses», which are widely used in the Internet environment (Creative Commons, general public license and others). A significant increase in the role of artificial intelligence (artificial intelligence) as a creator of copyright objects, in relation to which its legal personality arises, was noted.

Keywords: intellectual property, digital objects, author's economic rights, computer program, Internet.

*Стаття: надійшла до редакції 14.09.2022
прийнята до друку 10.11.2022*