

ЦИВІЛІСТИКА

ПАЩЕНКО Л. В.,
аспірант кафедри цивільно-правової
політики, права інтелектуальної
власності та інновацій
(Національний юридичний університет
імені Ярослава Мудрого)

УДК 347.1

DOI <https://doi.org/10.32842/2078-3736/2025.5.2.6>

ОКРЕМІ ПРОБЛЕМНІ ПИТАННЯ ВИЗНАЧЕННЯ ПРАВОВОГО РЕЖИМУ НЕОРИГІНАЛЬНИХ ОБ'ЄКТІВ, ЗГЕНЕРОВАНИХ КОМП'ЮТЕРНОЮ ПРОГРАМОЮ

Визначення правового режиму неоригінальних об'єктів, згенерованих комп'ютерною програмою, є новелою, що нормативно закріплена в Законі України «Про авторське право і суміжні права».

При цьому, Україна – перша в світі держава, в якій на законодавчому рівні, застосована унікальна, хоча і відома ще з часів Давнього Риму, правова конструкція – *sui generis*, як право особливого роду на неоригінальні об'єкти, згенеровані комп'ютерною програмою.

У статті розглянуто поняття неоригінального об'єкту, згенерованого комп'ютерною програмою, яке розкрито через його ознаки, досліджено момент його виникнення та припинення. Шляхом порівняння визначено відмінність неоригінального об'єкту, згенерованого комп'ютерною програмою від оригінального твору, створеного творчою працею людини. Доведено, що в разі генерування комп'ютерною програмою неоригінального об'єкту, особисті немайнові права не виникають, оскільки концепт авторських прав стосується виключно людини та результатів її творчої діяльності, проте, суб'єкти права особливого роду на такі об'єкти наділяються майновими правами.

Визначено доречність правового регулювання відносин з приводу неоригінальних об'єктів, згенерованих комп'ютерною програмою шляхом застосування саме правової конструкції *sui generis* (право особливого роду), враховуючи, що такі відносини не підпадають під регулювання класичними нормами авторського права.

Зроблені висновки та зазначені перспективи подальших досліджень в частині проблемних питань визначення правового режиму неоригінальних об'єктів, згенерованих комп'ютерною програмою, зокрема, удосконалення правового режиму досліджуваних відносин (запровадження обов'язкової ідентифікації неоригінальних об'єктів, згенерованих комп'ютерною програмою, можливого впровадження процедури реєстрації таких об'єктів, визначення частки майнових прав кожного з суб'єктів права особливого роду (*sui generis*) на неоригінальний об'єкт, згенерований комп'ютерною програмою тощо).

Стаття буде корисною для науковців, юристів та всіх, хто цікавиться питаннями правового регулювання неоригінальних об'єктів, згенерованих комп'ютерною програмою.

Ключові слова: комп'ютерна програма, неоригінальні об'єкти, інтелектуальна власність, *sui generis*, судовий захист.



Pashchenko L. V. Certain issues in defining the legal regime of non-original objects generated by a computer program

The definition of the legal regime for non-original objects generated by a computer program is a novelty enshrined in the Law of Ukraine "On Copyright and Related Rights."

In this regard, Ukraine is the first country in the world to have implemented, at the legislative level, a unique legal construct known since Roman times – *sui generis* (one-of-a-kind right) to a non-original objects generated by a computer program.

This paper examines the concept of a non-original object generated by a computer program, outlining its characteristics, and explores the moment of its creation and termination. A comparative analysis distinguishes these non-original objects generated by a computer program from original works created through human intellectual effort.

The study demonstrates that, as copyright is inherently tied to humans and the results of their creative activity, the generation of a non-original object by a computer program does not give rise to property rights. However, the holders of the *sui generis* right to such objects are granted property rights.

The study confirms the appropriateness of regulating relations concerning non-original objects generated by a computer program through the application of the *sui generis* (one-of-a-kind right) legal construct, given that such relations fall outside the scope of classical copyright norms.

Conclusions are drawn and prospects for further research are outlined regarding the problematic issues of defining the legal regime for non-original objects generated by a computer program. These include improvements to the legal framework, such as introducing mandatory identification for non-original objects generated by a computer program, possibly establishing a registration procedure, and determining the share of property rights for each holder of the *sui generis* right to a non-original object generated by a computer program.

This paper will be useful for scholars, legal practitioners, and anyone interested in the legal regulation of non-original objects generated by a computer program.

Key words: *computer program, non-original objects, intellectual property, sui generis, judicial protection.*

Вступ. Зрозуміло, що традиційні підходи авторського права не завжди можуть бути застосовані у межах визначення правового режиму неоригінальних об'єктів, згенерованих комп'ютерною програмою. Виходячи з цього, вказані відносини в Законі України «Про авторське право і суміжні права» були врегульовані за допомогою застосування спеціальної правової конструкції «*sui generis*» – права особливого роду на неоригінальні об'єкти, згенеровані комп'ютерною програмою. Незважаючи на те, що вказане питання унормовано в Законі України «Про авторське право і суміжні права», а вказана норма є новаторською, швидкий темп розвитку штучного інтелекту в світі обумовлює появу нових викликів як для людства в цілому, так і для юридичної науки та практики. Необхідність вирішення актуальних правових питань в досліджуваній сфері викликає постійну потребу в удосконаленні наявних та впровадженні нових приписів відповідних нормативно – правових актів. Основне завдання останніх полягає у оперативному врегулюванні проблемних питань, усуненні прогалин у регулюванні відносин щодо згенерованих комп'ютерною програмою об'єктів, а також приведення вітчизняних нормативно-правових актів у відповідність до законодавства Європейського Союзу в цій сфері.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Незважаючи на відносну новизну нормативних положень, що регулюють питання предмету нашого дослідження, проблематика визначення правового режиму на неоригінальні об'єкти, згенеровані комп'ютерною програмою, розкривається у наукових працях ряду вітчизняних науковців, зокрема, О. Дорошенка,



К. Зерова, Л. Т. Музики, Тарасенка, В. Яроцького та інших. Разом з тим, з появою нової практики в цій сфері, існує необхідність у подальших наукових дослідженнях вказаної проблематики.

Постановка завдання. Метою даної статті є теоретичний аналіз питання правового регулювання неоригінальних об'єктів, згенерованих комп'ютерною програмою та правових норм, що регламентують зазначене питання в Законі України «Про авторське право і суміжні права».

Результати дослідження. 01 грудня 2022 року Верховною Радою України був ухвалений Закон України «Про авторське право і суміжні права», який набув чинності 01 січня 2023 року [1].

Т. Музика, шляхом аналізу змісту зазначеного Закону виокремлює зокрема, три групи об'єктів (за наявністю в суб'єктів особистих немайнових та майнових прав на такі об'єкти):

1) об'єкти авторського права (ст. 6 Закону) та суміжних прав (ст. 34 Закону), на які виникають як особисті немайнові, так і майнові права автора;

2) об'єкти прав особливого роду (*sui generis*), такі як бази даних (компіляції даних), що не є оригінальними (ст. 21 Закону), та неоригінальні об'єкти, згенеровані комп'ютерною програмою (ст. 33 Закону);

3) об'єкти, що не охороняються авторським правом (ст. 8 Закону) [2, с. 189].

В часи сьогодення, коли, системи генеративного штучного інтелекту, самостійно, без жодної участі людини, масово генерують ті чи інші об'єкти, питання визначення правового режиму таких об'єктів набуває особливо високої значущості і тому новий Закон України «Про авторське право і суміжні права», в даному контексті, є тим нормативно-правовим актом, який адаптує національне законодавство до розвитку сучасних технологій, зокрема, технологій штучного інтелекту.

В статті 33 Закону України «Про авторське право та суміжні права» було вперше на законодавчому рівні визначений новий об'єкт цивільних прав – неоригінальний об'єкт авторських прав, згенерований комп'ютерною програмою.

Зокрема, в частині 1 статті 33 Закону України «Про авторське право та суміжні права» зазначено, що «неоригінальним об'єктом, згенерованим комп'ютерною програмою, є об'єкт, що відрізняється від існуючих подібних об'єктів та утворений у результаті функціонування комп'ютерної програми без безпосередньої участі фізичної особи в утворенні цього об'єкта» [1].

При цьому, ні в статті 1 Закону України «Про авторське право та суміжні права», яка стосується визначення термінів, ні в відповідному законі в цілому, не визначено конкретне поняття неоригінального об'єкту, згенерованого комп'ютерною програмою.

Таким чином, визначити поняття неоригінального об'єкту, згенерованого комп'ютерною програмою можливо виключно через ознаки такого об'єкту, які зазначені в частині 1 статті 33 Закону України «Про авторське право та суміжні права», а саме:

1) це – об'єкт, що згенерований комп'ютерною програмою;

2) це – об'єкт, що відрізняється від існуючих подібних об'єктів;

3) це – об'єкт, що утворений у результаті функціонування комп'ютерної програми без безпосередньої участі фізичної особи в утворенні цього об'єкта та є неоригінальним.

Першою ознакою неоригінального об'єкту є те, що такий об'єкт згенерований комп'ютерною програмою, тобто, утворений у результаті виключного функціонування комп'ютерної програми.

Комп'ютерна програма є об'єктом авторського права, а сам термін «комп'ютерна програма» визначений в статті 1 Закону України «Про авторське право та суміжні права» як «набір інструкцій у вигляді слів, цифр, кодів, схем, символів чи в будь-якому іншому вигляді, виражених у формі, придатній для зчитування комп'ютером (настільним комп'ютером, ноутбуком, смартфоном, ігровою приставкою, смарт-телевізором тощо), які приводять його у дію для досягнення певної мети або результату, зокрема операційна система, прикладна програма, виражені у вихідному або об'єктному кодах [1]».



Н. Філик, Г. Омельченко в статті «Комп'ютерна програма як об'єкт авторського права: проблеми правової охорони» наводять декілька визначень комп'ютерної програми, які даються різними науковцями та практиками. «Так, Є. Мічурін і О. Шишка називають комп'ютерну програму логічно впорядкованою послідовністю команд, необхідних для вирішення задачі. На думку, А. Музики і Д. Азарова комп'ютерна програма обов'язково містить певні відомості й одночасно є побудованою за особливими правилами – сукупністю «зрозумілих» комп'ютеру даних (символів, кодів, сигналів, команд, тощо), яка забезпечує функціонування та керування комп'ютерними системами і/або телекомунікаційними мережами, виконання ними певних завдань. В. Дмитришин дає найбільш широке і повне поняття: «комп'ютерна програма – створений творчою діяльністю фізичної особи набір інструкцій у вигляді слів, цифр, кодів, схем, символів чи у будь-якому іншому вигляді, втілений на носіях будь-якого виду (електронних, паперових тощо), для використання в автоматичних пристроях для обробки інформації, або іншому обладнанні, що базується на цифровій техніці з метою приведення його у дію для досягнення певної мети або результату. Це поняття охоплює як операційну систему, так і прикладну програму, виражені у вихідному тексті або об'єктному коді, а також допоміжні та проміжні матеріали розробки, що призводять до створення комп'ютерної програми, якщо тільки суть цих матеріалів така, що результатом їх є створення на наступній стадії комп'ютерної програми» [3, с. 132].

При цьому слід звернути увагу, що неоригінальний об'єкт, який згенерований комп'ютерною програмою, може виникати в результаті функціонування системи генеративного штучного інтелекту, яка на відміну від звичайної комп'ютерної програми, яка містить конкретний набір до виконання, використовує модель, яка тренується на основі отриманих вхідних даних та робить висновок щодо того, як генерувати результати. Використовуючи генеративні моделі системи генеративного штучного інтелекту здатні генерувати новий, унікальний контент (тексти, зображення, аудіо- та відеоматеріали). Прикладами систем генеративного штучного інтелекту є ChatGPT, Copilot, Bard, Gemini, Midjourney, DALL E, Stable Diffusion та інші [4].

Таким чином, системи генеративного штучного інтелекту, на підставі аналізу великої кількості (обсягу) даних в реальному часі, без безпосередньої участі людини, генерують неоригінальний об'єкт, який може набувати відповідної охорони правом особливого роду (*sui generis*),

Оскільки, кожен об'єкт має свої властивості за яким його можна відрізнити від іншого об'єкту, то другою ознакою неоригінального об'єкту, згенерованого комп'ютерною програмою, яка визначена в частині 1 статті 33 Закону України «Про авторське право та суміжні права», є відміна такого об'єкту від існуючих подібних об'єктів.

При цьому, законом не конкретизовано, що мається на увазі під «існуючими подібними об'єктами» – інші подібні неоригінальні об'єкти, згенеровані комп'ютерною програмою та/або об'єкти (твори) створені безпосередньо людиною та/або людиною за допомогою комп'ютерної програми.

Вважаємо, що в даному контексті необхідно розуміти всі без виключення існуючі подібні об'єкти, як згенеровані комп'ютерною програмою, так і створені людиною безпосередньо або за допомогою комп'ютерної програми.

Аналогічної позиції дотримується Л. Тарасенко, який, зокрема, зазначив: «хоча об'єкт трактується законом як неоригінальний, але він повинен бути відмінним (тобто має відрізнятися) від інших так званих «подібних» об'єктів. Тобто йдеться про умовну, але обов'язкову «новизну» об'єкту, який генерується комп'ютерною програмою. Новизна полягає у тому, що генерований програмою об'єкт повинен відрізнятися, тобто повинен іншим, новим, порівняно з іншими «об'єктами». Закон не конкретизує, що мається на увазі під іншими об'єктами, які вже існують, і є подібними на згенерований об'єкт. На нашу думку, йдеться як про інші об'єкти, які згенеровані комп'ютерною програмою і є «неоригінальними», так і про вже існуючі об'єкти авторського права та суміжних прав. Безумовно, у разі спору, особливо спору, який вирішується у судовому порядку, факт відмінності (тобто новизни, умовної



«оригінальності») слід буде доводити шляхом надання висновку судової експертизи. Лише судовий експерт вправі визначити наявність/відсутність «відмінності» від інших об'єктів авторського права, суміжних прав, які вже існують на момент генерування» [5, с. 307].

Таким чином, в більш широкому розумінні другу ознаку можна визначити таким чином, що неоригінальний об'єкт, згенерований комп'ютерною програмою відрізняється від існуючих подібних об'єктів, як неоригінальних, згенерованих комп'ютерною програмою, так і інших існуючих подібних об'єктів авторського права та суміжних прав.

Щодо третьої ознаки неоригінального об'єкту згенерованого комп'ютерною програмою, то в даному контексті слід зазначати, що на відміну від об'єкту авторського права, який створений безпосередньо людиною в результаті його творчої діяльності, генерування неоригінального об'єкту відбувається виключно в результаті функціонування комп'ютерної програми, автономно, без безпосередньої участі фізичної особи в його створенні.

Унікальність досліджуваного об'єкта полягає в тому, що шляхом аналізу великої кількості даних та інформації комп'ютерна програма самостійно генерує неоригінальний об'єкт і, в даному випадку, законодавець цілком логічно визначає, що об'єкт, який був згенерований виключно в результаті функціонування комп'ютерної програми, є неоригінальним, оскільки, оригінальний об'єкт може бути виключно створений або людиною безпосередньо, або з використанням комп'ютерних технологій, в результаті її творчої діяльності.

В Законі України «Про авторське право та суміжні права» визначено, що «оригінальність твору – ознака (критерій), що характеризує твір як результат власної інтелектуальної творчої діяльності автора та відображає творчі рішення, прийняті автором під час створення твору» [1] і, як зазначила О. Розгон, «оригінальність твору – це ознака, завдяки якій можна відмежувати один твір від іншого як твори одного виду творчої діяльності, а також розрізняти між собою твори науки, літератури і мистецтва як результати творчої діяльності» [6, с. 69].

При цьому, Л. Тарасенко звертає увагу на той факт, що законодавець не вживає поняття «створено» щодо неоригінального об'єкту, натомість в законі вказано «згенеровано комп'ютерною програмою». Це словосполучення додатково підкреслює відсутність творчості людини в об'єкті, який генерується, а не «створюється» як твір, як результат власне творчої праці. Відтак маємо законодавче поняття «неоригінальний об'єкт (не твір), який згенеровано (не утворено) комп'ютерною програмою» [5, с. 306].

Тож, на нашу думку, право особливого роду (*sui generis*) було визначено в Законі України «Про авторське право та суміжні права», з метою чіткого розмежування об'єктів, згенерованих комп'ютерною програмою, від творів, створених людиною. Адже відносно зазначених неоригінальних об'єктів взагалі відсутнє авторство в розумінні авторського права та пов'язаних з ним особистих немайнових прав, а тому такий підхід є логічним та послідовним, оскільки, наявність авторства на твір пов'язано виключно з людиною, яка своєю творчою діяльністю створила такий твір.

Більш того, у вітчизняній судовій практиці при вирішенні питання про те, чи є конкретний результат творчої діяльності об'єктом авторського права, обов'язково враховується обставина, що таким може визнаватись лише той результат, який створено творчою працею людини.

А. Штефан зазначає, що «творчість – індивідуальна діяльність людини, феномен її інтелектуальної діяльності, в якій поєднуються несвідоме і свідоме. На несвідомому рівні здійснюється творчий процес, виникають образи, а з використанням свідомості вони набувають розвитку, завершеності, втілюються у творі» [7], а в дослідженні О. Махляя під творчістю пропонується розуміти «високосвідому діяльність людини, що характеризується оригінальністю і новизною та передбачає використання нестандартних способів і засобів при вирішенні професійних завдань, вміння відхилятися у разі потреби від традиційних схем мислення, швидко вирішувати проблемні ситуації та діяти у непередбачених умовах, по-новому дивитись на звичне» [8, с. 144].



Л. Майданик наводить слова О. С. Іоффе, який вважав, що «творчість є інтелектуальною діяльністю, що закінчується актом, в результаті якого з'являються нові поняття, образи та\або форми їх втілення, які являють собою ідеальне відображення форми їх втілення» і підкреслила, що незалежно від рівня розвитку технологій лише людина здатна до абстрактного, емоційного мислення з подальшим об'єктивним вираженням такого творчого результату, а тому підходи до поняття автора первісного суб'єкта як фізичної особи є однозначними незалежно від правової системи. Творчий внесок як визначальний елемент оригінальності розглядається виключно за участі фізичної особи, що унеможливорює надання охорони об'єктам, створеним штучним інтелектом у межах «звичайного» авторського права, однак не обмежує в майбутньому поширення на них права 'sui generis' [9, с. 32, 36].

У сфері правової охорони об'єктів, що згенеровані комп'ютерними програмами (системами генеративного ШІ), AI-outputs (об'єкт, що згенерований у результаті функціонування системи штучного інтелекту без безпосередньої участі людини в утворенні цього об'єкта) виникають без [прямого] впливу людської творчості, творчих виборів людини [4, с. 7].

М. Дубняк висловлює думку, що «ступінь творчості при створенні об'єктів образотворчого мистецтва можна оцінювати за допомогою неповторності і оригінальності виконання художніх технік конкретним митцем, що надає твору оригінальності, і навіть, «авторського стилю». У випадку із «творчістю нейромереж» «художня техніка» представлена у вигляді алгоритму, який буде однаково застосовуватись до різних об'єктів. Отже, незалежно від параметрів, які необхідно згенерувати для створення об'єкту, всі вони будуть однакової якості. Таким чином, головною відмінністю творчості людини від «творчості нейромережі», є вольовий компонент. Нейромережа не ініціює процес створення твору, а виступає засобом для його генерації» [10].

При цьому, Суд Європейського Союзу, в справі C-5/08 Infopaq International A/S проти Danske Dagbaldes Forening, беззаперечно зазначив, що авторське право поширюється виключно на оригінальні твори, які відображають «власне інтелектуальне творіння автора» [11].

М. Крижна описує процес створення музики за допомогою системи генеративного штучного інтелекту, на прикладі, інкогніто-музиканта Krechet. Зокрема, «Процес створення музики за допомогою ШІ зазвичай складається з одного етапу – генерації. Користувач вказує параметри майбутньої композиції, темп, стиль, тональність, а програма генерує нову на основі навчальних даних та алгоритмів». Як приклад приводиться генерування музики «з бібліотеки семплів, яка завантажена в її базу, семпли створені людьми, тому це звучить живо», і як результат, створюється унікальна та цікава музика [12].

Таким чином, комп'ютерна програма на підставі відповідних інструкцій, вхідних даних, поставленої задачі, шляхом оброблення великої кількості інформації, навчання та подальшого аналізу генерує відповідний об'єкт, який буде новим за своєю формою, неповторним, відрізнятися від інших існуючих подібних об'єктів, проте, такий об'єкт не буде оригінальним та не може розглядатися як кінцевий продукт, що утворився в результаті творчої діяльності, оскільки, комп'ютерна програма не наділена необхідними компонентами творчості, зокрема, фантазії, уяви психічний зміст якої відсутній у створенні образу свого кінцевого продукту такою програмою, тобто, в даному випадку, відсутній результат творчості.

При цьому, Т. Музика слушно зауважує, що «водночас в абз. 2 ч. 1 ст. 33 Закону одразу відмежовано твори, «створені фізичними особами з використанням комп'ютерних технологій», тобто такі твори, де комп'ютерна програма є тільки інструментом, який допомагає авторові, наприклад, спростити певні процеси, пов'язані зі створенням твору, провести розрахунки. На такі твори дія статті 33 Закону не розповсюджується» [13, с. 24].

Таким чином, в разі створення людиною, з використанням комп'ютерних технологій, певного об'єкту, враховуючи, міру творчого внеску людини, оригінальність такого об'єкту, він може бути визнаний об'єктом авторського права.

Незважаючи на те, що в результаті утворення неоригінального об'єкта, згенерованого комп'ютерною програмою, особисті немайнові права не виникають, суб'єкти права



особливого роду (*sui generis*) на неоригінальні об'єкти, згенеровані комп'ютерною програмою, які зазначені в частині 2 статті 33 Закону України «Про авторське авторське право і суміжні права», отримують відповідні майнові права, обсяг яких визначається аналогічно як і для оригінальних творів, створених людиною.

Право особливого роду (*sui generis*) на неоригінальний об'єкт, згенерований комп'ютерною програмою, починає діяти з моменту генерування об'єкта з строком чинності – 25 років, що обчислюються з 1 січня року, наступного за роком, в якому згенеровано неоригінальний об'єкт.

Відповідним законом передбачено виключне право суб'єкта права особливого роду (*sui generis*) на неоригінальний об'єкт, згенерований комп'ютерною програмою на надання іншим особам дозволу на використання цього об'єкта будь-якими способами на підставі договору, а також можливість відчуження права особливого роду (*sui generis*) на користь іншої особи в порядку, передбаченому Законом України «Про авторське авторське право і суміжні права».

Особи, яким належить право особливого роду (*sui generis*) мають право звертатися до суду та інших органів відповідно до їх компетенції в разі порушення відповідного права.

На сьогодні, в єдиному державному реєстрі судових рішень відсутня інформація щодо справ, які б стосувалися спорів відносно неоригінальних об'єктів, згенерованих комп'ютерною програмою, а тому судова практика з цього питання поки не сформувалася.

При цьому, суддя Верховного Суду В. Крат звернув увагу, що правовий режим об'єктів, згенерованих комп'ютерною програмою, передбачає застосування загального принципу приватного права – доброї совісті. «Добра совість – це певний стандарт поведінки, що характеризується чесністю, відкритістю і повагою інтересів іншої сторони договору або відповідного правовідношення. Такий стандарт поведінки поширюється й на здійснення суб'єктом прав особливого роду (*sui generis*) на неоригінальний об'єкт, згенерований комп'ютерною програмою, особливо в контексті розкриття інформації про те, що відповідний об'єкт є згенерованим» [14].

Висновки. 1. Прийняття Закону України «Про авторське право і суміжні права» є важливим та своєчасним кроком у вирішенні питання щодо визначення правового режиму на неоригінальні об'єкти, згенеровані комп'ютерною програмою, зокрема, системами генеративного штучного інтелекту, а застосування саме правової конструкції (*sui generis*) щодо таких об'єктів є правильним та логічним, зважаючи на те, що такі об'єкти згенеровані комп'ютерною програмою за відсутності безпосередньої участі людини та не підпадають під класичне регулювання нормами авторського права.

2. Незважаючи на те, що стаття 33 вказаного чинного Закону є прогресивною і новаторською, проте, її новизна в регулюванні відповідних відносин у сфері авторського права вказує і на наявність певних прогалин й неточностей, які варто було б усунути для більш ефективного й зрозумілого правового регулювання досліджуваних відносин.

3. Слушним є здійснення деталізації та удосконалення відповідних правових норм, зокрема, в частині запровадження обов'язкової ідентифікації неоригінальних об'єктів, згенерованих комп'ютерною програмою, можливого впровадження процедури реєстрації таких об'єктів, визначення частки майнових прав кожного з суб'єктів права особливого роду (*sui generis*) на неоригінальний об'єкт, згенерований комп'ютерною програмою тощо.

4. Важливим аспектом врахування інноваційних положень статті 33 Закону України «Про авторське право і суміжні права» у ході правозастосування буде мати вітчизняна судова практика. Проте, як вже зазначалось, жодної справи в суді, яка б стосувалася спору відносно неоригінальних об'єктів, згенерованих комп'ютерною програмою, на сьогоднішній день немає.

5. Крім зазначених у цій статті аспектів правового режиму неоригінальних об'єктів, згенерованих комп'ютерною програмою, потребують подальшого дослідження питання охорони та захисту прав на такі об'єкти, відповідальності учасників досліджуваних відносин тощо.



Список використаних джерел:

1. Про авторське авторське право і суміжні права: Закон України від 01 грудня 2022 року № 2811-IX. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2811-20#Text> (дата звернення: 17.09.2025).
2. Музика Т.О. Об'єкти прав за чинним законом України «Про авторське право і суміжні права»: правова природа та систематизація. Юридичний науковий журнал. № 4/2024. С. 188–191. URL: http://www.lsej.org.ua/4_2024/45.pdf (дата звернення: 17.09.2025).
3. Н.В. Філик, Г.В. Омельченко. Комп'ютерна програма як об'єкт авторського права: проблеми правової охорони. *Юридичний вісник*. № 2 (39) 2016. С. 130–137. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Npna_2016_2_23 (дата звернення: 17.09.2025).
4. Рекомендації щодо відповідального використання ІІІ: питання права інтелектуальної власності. URL: https://nipo.gov.ua/wp-content/uploads/2024/11/Rekomendatsi%C3%AF_vidpovidalne_vykorystannia_ShI.pdf (дата звернення: 17.09.2025).
5. Тарасенко Л. Право особливого роду (*sui generis*) на неоригінальні об'єкти, згенеровані комп'ютерною програмою. Створення, охорона, захист і комерціалізація об'єктів права інтелектуальної власності: матеріали VI Всеукр. наук.-практ. конф. із міжнар. участю, присвяч. Міжнар. дню інтелект. власності. (м. Київ, 26 квітня 2023 р.): ел. збірник. Київ: КІП ім. Ігоря Сікорського, 2023. С. 304–310. URL: <http://cpdcipr.kpi.ua/article/view/278826/273481> (дата звернення: 17.09.2025).
6. Розгон О. В. «Мовчазні твори», або інший погляд на зміст творів як об'єктів авторського права. *Форум права*. 2019. № 3. С. 67–76. URL: https://forumprava.pp.ua/files/067-076-2019-3-FP-Rozghon_9.pdf (дата звернення: 17.09.2025).
7. Анна Штефан. Феномен творчої діяльності в авторському праві. Теорія і практика інтелектуальної власності. № 4/2018. С. 5–13. URL: <https://journals.indexcopernicus.com/api/file/viewByFileId/817995> (дата звернення: 17.09.2025).
8. Махлай О. М. Творчість та креативність: психологічна сутність та зміст понять. Збірник наукових праць Національної академії Державної прикордонної служби України. Серія: Психологічні науки. 2017. № 3. С. 139–152. URL: [file:///D:/Downloads/znprapv_rp_2017_3_13%20\(3\).pdf](file:///D:/Downloads/znprapv_rp_2017_3_13%20(3).pdf) (дата звернення: 17.09.2025).
9. Любов Майданик. Поняття оригінальності твору в авторському праві: досвід ЄС, України та інших зарубіжних країн. *Підприємництво, господарство і право*. 2018. № 10. С. 32–36. URL: <http://pgp-journal.kiev.ua/archive/2018/10/7.pdf> (дата звернення: 17.09.2025).
10. Дубняк М.В. Проблеми визначення правового режиму об'єктів, створених за допомогою технологій нейромереж. Інформація і право № 4(31)/2019 С. 45–53. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Infpr_2019_4_7 (дата звернення: 17.09.2025).
11. Infopaq International A/S v Danske Dagbaldes Forening. https://en.wikipedia.org/wiki/Infopaq_International_A/S_v_Danske_Dagblades_Forening (дата звернення: 17.09.2025).
12. Марина Крижня. Штучний інтелект у творчості та на війні. Про можливості, ризики та авторське право. URL: <https://suspilne.media/culture/426576-stucnij-intelekt-utvorcosti-ta-na-vijni-pro-mozlivosti-riziki-ta-avtorske-pravo/> (дата звернення: 17.09.2025).
13. Музика Т.О. Оригінальність твору як оціночне поняття за чинним законодавством України про авторське право та з урахуванням сучасної інформаційної етики. Актуальні проблеми вітчизняної юриспруденції. № 5. 2023. С. 22–25. URL: http://apnl.dnu.in.ua/5_2023/6.pdf (дата звернення: 17.09.2025).
14. Верховний Суд. Чи буде штучний інтелект керувати «авторським» світом: міркування судді щодо природи правового регулювання ІІІ. URL: <https://supreme.court.gov.ua/supreme/pres-centr/news/1600363/> (дата звернення: 17.09.2025).

Дата першого надходження рукопису до видання: 29.09.2025

Дата прийнятого до друку рукопису після рецензування: 30.10.2025

Дата публікації: 28.11.2025

