



УДК 74.01/09; 347.78

## АВТОРСЬКЕ ПРАВО У ЦИФРОВОМУ МИСТЕЦТВІ

СМИКАЛО Катерина, КОВАЛЮК Ольга  
Волинський національний університет імені Лесі Українки, Луцьк, Україна  
[smykalo.kateryna@vnu.edu.ua](mailto:smykalo.kateryna@vnu.edu.ua)

*Цифрове мистецтво відкриває безліч можливостей для творчості, однак безперешкодне розповсюдження інформації становить загрозу для права інтелектуальної власності. Для того, щоб захистити свою творчість у глобальній мережі, авторам необхідно, найперше, підтвердити належність твору. Для цього автор може поставити цифровий підпис у вигляді спеціальних токенів. У нашій державі передбачений правовий механізм захисту авторських і суміжних прав, тому оптимальним є здійснення процедури реєстрації авторських прав на твір. Реєстрація авторського права значно спрощує вирішення спорів, що виникають внаслідок порушення авторських і суміжних прав у досудовому і судовому порядку.*

**Ключові слова:** цифрове мистецтво, авторське право, NFT, комп'ютерні технології.

### ВСТУП

Комп'ютерне (цифрове) мистецтво [1] відкриває широкий спектр можливостей для створення і розповсюдження творів, а завдяки інструментам е-комерції обмін творами цифрового мистецтва значно пришвидшився. Однак саме швидкість розповсюдження інформації у сукупності із неконтрольованим копіюванням даних у глобальній мережі загострює проблеми, пов'язані із захистом авторського права. Найбільш частими випадками порушення авторського права можна назвати використання творів без дозволу автора, їх розповсюдження з метою отримання грошової винагороди, піратство, плагіат, камкординг, кардшейрінг та інше. У перелічених випадках митці можуть самостійно узгоджувати спори (досудовий порядок) або ж звернутися за судовим захистом, спираючись на Закон України «Про авторське право і суміжні права» [2] та Закон України «Про державну підтримку кінематографії в Україні» [3]. Розглядом справ про порушення авторських і суміжних прав займається Вищий суд з питань інтелектуальної власності. За порушення авторського права особа може бути притягнута до цивільної або кримінальної відповідальності. Цивільна відповідальність виражається у вигляді сплати компенсації автору цифрового твору, виправних роботах тощо. Задоволення чи відмова у задоволенні позову про порушення авторських та/або суміжних прав на пряму залежить від доказової бази, якою позивачами обґрунтовуються порушення, та доказів, які надають відповідачі, заперечуючи предмет та підстави позову. Саме на цьому етапі важливу роль відіграє доказовість належності твору позивачу: автор має довести, що цифровий твір належить саме йому, та надати докази про порушення авторських або



суміжних прав. Іншим аспектом у вирішенні судових позовів визначення розміру компенсації збитків, понесених внаслідок порушення авторських та суміжних прав.

### **ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ**

Електронна комерція відкриває нові можливості, однак проблемою цифрового мистецтва було і залишається те, наскільки легко твори копіюються та поширюються. Неможливість закріпити за митцем авторське право стала причиною відсутності ринку, тому необхідно розробити аналог підпису для ідентифікації авторства. Іншим важливим питанням є захист авторського права на державному рівні, який представлятиме собою механізм правової підтримки обігу творів цифрового мистецтва

### **РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ**

Під час вирішення спорів про авторське право у судовому порядку автори стикаються здебільшого з двома аспектами: як довести авторство; як оцінити розмір компенсації. Для того, щоб нівелювати перше питання, авторам доцільно одразу реєструвати авторське право на твір та зберігати необхідні чеки та квитанції. Також автор може поставити цифровий підпис на твір. З історії мистецтва відомо, що практика підпису художніх творів з'явилася у період раннього Відродження [4] та виконував функцію реклами, направляючи до майстрів нових замовників. В умовах цифрової творчості також існують аналоги підпису, за якими може бути визначено авторство. Найбільш відомими є технології токенів, а саме NF-токени, або ж NFT [5].

Токен може представляти собою як фізичний пристрій, так і програмний код, і у сутності є різновидом електронного ключа. Відрізняють багато видів токенів: токени додатків, токени-акції, кредитні токени та унікальні токени. Унікальні токени (англ. Non-fungible token, NFT) відрізняються обмеженістю у випуску та не взаємозамінністю, тому саме цей вид токенів використовується у цифровому мистецтві. NFT дає змогу володіти саме оригінальною версією роботи, а не її копією, і дозволяє зафіксувати авторство на конкретну роботу. Недоліком даної технології є захищеність процедури обігу NF-токенів: платформи, на яких відбувається обіг криптовалюти, не вимагають аутентифікації користувача, тому під логіном автора може бути будь-який користувач. Тобто платформи, де виставляються цифрові роботи на кшталт галереї, не виступають гарантом легітимної угоди про передачу твору цифрового мистецтва.

Визначення розміру компенсації за понесені автором збитки у результаті неправомірного використання його твору має свої особливості. Так, згідно із [2], виплата компенсації визначається судом як паушальна сума на базі таких елементів, як подвоєна, а у разі умисного порушення – як потроєна сума винагороди або комісійні платежі, які були б сплачені, якби порушник звернувся із заявою про надання дозволу на використання оспорюваного авторського права або суміжних прав замість відшкодування збитків або стягнення доходу. У судовій практиці саме розмір винагороди, яка була б сплачена відповідачем, якби він звернувся до позивача із заявою про надання дозволу на використання твору, є причиною суттєвого зменшення суми компенсації або ж відмові у такій. Тому з метою зменшення проявів



академічної недоброчесності доцільно встановити граничний мінімальний розмір компенсації. Так, відповідно до проекту закону №5552-3, пропонується виплата компенсації, яку визначає суд у розмірі від 10 до 50000 прожиткових мінімумів для працездатних осіб.

### ВИСНОВКИ

Цифрове мистецтво сьогодні є новим виміром, де митці можуть проявити свій талант. Важливим аспектом творчості залишається захист авторських прав у глобальній мережі. В цілому захищати авторські права в Інтернеті можна досить ефективно, якщо вміло розпоряджатися інструментами, передбаченими діючим законодавством України. І хоча авторське право виникає з моменту створення об'єкту і не підлягає обов'язковій реєстрації, все ж слід його зареєструвати у державних органах, щоб захистити свої права.

### ЛІТЕРАТУРА

1. Король В. В. Цифрове мистецтво: технології та естетичні практики. *Сучасне українське мистецтво: концепти, стратегії, візуальні практики*: збірник матеріалів VII Всеукраїнської науково-практичної конференції (11–12 листопада 2021 року). Черкаси: ФОП Гордієнко, 2021. 120 с., 26.
2. Про авторське право і суміжні права: Закон України від 23.12.1993 № 3792-XII (редакція від 05.01.2022), *Відомості Верховної Ради України*. 1994. № 13. Ст.64.
3. Про державну підтримку кінематографії в Україні: Закон України від 23.03.2017 №1977-VIII.), *Відомості Верховної Ради України*. 2017. № 20 (19.05.2017). Ст. 240.
4. Шифри, знаки і автопортрети: Як художники минулого підписували свої картини. URL: <https://proexpress.com.ua/uk/shifry-znaki-i-avtoportrety-kak-hudojniki-proshlogo-podpisyvali-svoi-kartiny/> (дата звернення: 24.04.2022).
5. Ізбаш, О. О. Інтелектуальна власність у цифровому просторі. *Інформація і право*, 2021, 3 (38). С. 82-89.

### SMYKALO K., KOVALIUK O. COPYRIGHT IN DIGITAL ART

*Digital art opens up many opportunities for creativity, but the unimpeded dissemination of information poses a threat to intellectual property rights. In order to protect creation on the global network, authors must first confirm its affiliation. To do this, the author can put a digital signature in the form of special tokens. In Ukraine there is a legal action for the protection of copyright and related rights, so it is optimal to implement the procedure for registration of copyright to a creation. Copyright registration greatly simplifies the resolution of disputes arising from the infringement of copyright and related rights in pre-trial and court proceedings.*

**Key words:** digital art, copyright, NFT, computer technology.