



ОГЛЯД ТЕОРЕТИЧНИХ ПІДХОДІВ ЩОДО ПРАВОВОЇ ОХОРОНИ ОБ'ЄКТІВ, ЗГЕНЕРОВАНИХ СИСТЕМАМИ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ У СФЕРІ АВТОРСЬКОГО ПРАВА І СУМІЖНИХ ПРАВ

Костянтин Зеров,

*кандидат юридичних наук, старший науковий співробітник сектору авторського права НДІ інтелектуальної власності НАПрН України; фахівець Науково-освітнього центру з інтелектуальної власності, асистент кафедри інтелектуальної власності та інформаційного права Навчально-наукового інституту права Київського національного університету імені Тараса Шевченка
ID ORCID: 0000-0003-2916-7528*

У статті подано описовий огляд теоретичних підходів щодо правової охорони об'єктів, згенерованих системами штучного інтелекту у сфері авторського права і суміжних прав, а саме: 1) недоцільності правової охорони об'єктів, що згенеровані комп'ютерними програмами; 2) можливості їх охорони авторським правом як оригінальних творів; 3) запровадження новітньої ітерації теорії фікції та введення особливого правового статусу для систем штучного інтелекту; 4) охорони окремих згенерованих об'єктів за допомогою суміжних прав; 5) охорони згенерованих об'єктів за допомогою спеціального правового режиму в межах авторського права; 6) охорони згенерованих об'єктів за допомогою права *sui generis*.

Ключові слова: штучний інтелект, авторське право, суміжні права, *sui generis*

Системи штучного інтелекту (на поточному етапі людського розвитку), технології машинного мислення, машинного навчання та робототехніки є багатоміжними комплексними технологіями і входять до предметів досліджень різних сфер наукового пізнання: інформатики, економіки, медицини (діагностика та превенція захворювань), філології (аспекти використання машинного перекладу та розуміння людської мови). Не є виключенням і сфера правових наук.

До останнього часу категорії «творчість», «креативність» та «інновації»

були притаманні виключно людській діяльності. Вони досі залишаються частиною того, що визначає людину як *homo sapiens sapiens*. Водночас уже нині системами штучного інтелекту значно впливають на процеси створення, виробництва та розподілу товарів і послуг. На сьогодні комп'ютерні програми, робота яких ґрунтується на системах штучного інтелекту, хоча й під «керуванням» фізичної особи, яка використовує такі системи як інструменти з певним ступенем автономності останніх, здатні генерувати літературні, музичні об'єкти, об'єкти образотвор-



чого мистецтва, «виконання» та об'єкти, які є новими, промислово придатними й такими, які не є очевидними для фахівця у певній сфері технологій. У майбутньому такий вплив, імовірно, буде лише посилюватися [1].

Результати аналізу наукових публікацій. Питання правової охорони об'єктів, згенерованих системами штучного інтелекту, були предметом досліджень Reto M. Hilty, Jörg Hoffmann та Stefan Scheuerer [2], Zhou Bo [3], Daniel J. Gervais [4], ВОІВ [1], АІРРІ [5] та Європейського парламенту [6]. В Україні окремі дослідження щодо окресленої тематики проводили Г. Андрощук [7], Ю. Капіца [8], Р. Еннан [9]. Утім єдиного підходу щодо визначення необхідності охорони та шляхів охорони об'єктів, згенерованих комп'ютерними програмами у сфері авторського права і суміжних прав, ще не сформовано.

Передусім необхідно зазначити, що існуючі системи штучного інтелекту в профільних публікаціях цілком вправдано прийнято вважати «вузьким» або «слабким» штучним інтелектом (англ. *Artificial narrow intelligence* (ANI)). Системи ANI призначені для виконання окремих завдань, наприклад, розпізнавання обличчя, розпізнавання мовлення/голосових помічників, генерації нових об'єктів, водіння автомобіля чи пошуку в мережі Інтернет тощо. Хоча ці системи можуть на перший погляд здатися «інтелектуальними», вони функціонують з вузьким набором обмежень. Системи ANI не імітують і не копіюють людський інтелект, його когнітивні особливості, а лише моделюють («передбачають») певний патерн поведінки на основі заданого наперед вузького діапазону параметрів [10]. Інакше кажучи, систему штучного інтелекту, яка моделює модель гри в шахи, неможливо змусити створювати музичні композиції, переклади тексти чи вирішувати інші завдання взагалі.

Як певні ілюстрації практичних прикладів реалізації технологій ANI у

сфері креативних індустрій за останні роки можна вказати такі.

Графічні об'єкти, випущені в обіг за допомогою системи AARON[11]:



Графічні об'єкти, випущені в обіг за допомогою систем *Generative Adversarial Networks (GAN)*. Наприклад, об'єкт «*Edmond de Belamy, from La Famille de Belamy*»:



Оригінал цього об'єкта був проданий на аукціоні Крістіз за 432,500 доларів [12].

Графічні об'єкти (манга), випущені в обіг за допомогою системи «*Transfer learning*» [13]:



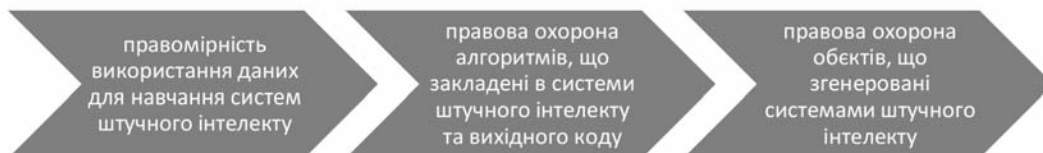
Літературні об'єкти, випущені в обіг за допомогою системи char-rnn-tensorflow [14], фізичні та електронні копії яких можна придбати на всесвітньо відомих інтернет-майданчиках.

Музичні об'єкти (у тому числі «закінчення» п'єси композитора Антоніна Дворжака «Зі світу майбутнього» [15]), випущені в обіг за допомогою системи AIVA [16] або MuseNet [17].

Питання взаємодії систем штучного інтелекту та права інтелектуальної власності багатогранне й охоплює всі етапи процесу генерації об'єктів такими системами:

сфері авторського права та суміжних прав.

2. Етап самого процесу «генерування» нових об'єктів породжує питання правової охорони вихідного та об'єктного кодів комп'ютерної програми (чи програм), що здійснюють генерацію, а також потенційної охорони алгоритмів роботи комп'ютерної програми як винаходів (computer-implemented inventions) чи за допомогою комерційної таємниці.
3. Етап, на якому виникли (згенерувалися) нові об'єкти («AI-output»), породжує такі правові питання:
 - Чи слід узагалі охороняти такі об'єкти за допомогою права інтелектуальної власності? Якщо так, то яким чином?
 - Чи відповідають такі об'єкти умовам надання авторсько-правової охорони? Чи є вони оригінальними?
 - Чи можуть відповідати такі об'єкти умовам надання охорони патентним правом? Кого слід вважати винахідником? Як оцінювати такі об'єкти через призму критерію винахідницького рівня?
 - Кому повинні належати майнові права на використання таких об'єктів?



1. Етап «навчання» систем штучного елемента на вже існуючих наборах даних (які можуть охоронятися законодавством про охорону прав інтелектуальної власності, законодавством про захист персональних даних, законодавством про охорону особистих немайнових прав тощо) породжує питання правомірності використання (відтворення) таких об'єктів у системах штучного інтелекту та доцільності запровадження нових винятків і обмежень у

Це дослідження покликане окреслити лише окремі можливі підходи щодо необхідності та шляхів правової охорони об'єктів, згенерованих комп'ютерними програмами у сфері авторського права і суміжних прав, серед яких можна зазначити:

1. Недоцільність правової охорони об'єктів, що згенеровані комп'ютерними програмами за допомогою авторського права і (або) суміжних прав.



АВТОРСЬКЕ ПРАВО ТА СУМІЖНІ ПРАВА

У сфері права інтелектуальної власності діє концепт, згідно з яким до певний об'єкт прямо не віднесено до об'єктів права інтелектуальної власності, він підлягає правовій охороні. Лише у ХХ ст. у світі з'явилися норми щодо охорони прав на сорти рослин, об'єкти суміжних прав, компонування напівпровідникових виробів. Натомість сфера авторського права як складова частина системи права інтелектуальної власності містить невичерпний перелік об'єктів охорони, що є цілком виправданим, оскільки з розвитком інформаційно-комунікаційних технологій спрогнозувати появу нових видів творів є практично неможливим. Отож можна повністю погодитися з думкою О. С. Йоффе, який писав, що «якби закон містив вичерпний перелік охоронюваних авторським правом об'єктів, створення нових видів залишилось би поза юридичною охороною» [18, 15].

Однак авторське право від самого початкування його правового регулювання у Статуті королеви Анни було і залишається безпосередньо пов'язаним з людською творчістю, [тимчасовою] винагородою (монополією) за неї та подальшим стимулюванням творця для появи інших творів. Авторське право презюмується у первісного суб'єкта — творця, який є фізичною особою. Навіть існуючі іноземні девіації (з точки зору континентального авторського права) щодо можливості визнання *автором* твору роботодавця (доктрина *Work for Hire* в США [19]) покликані забезпечити належність прав щодо оригінального твору, створеного людиною.

У сфері правової охорони об'єктів, що згенеровані комп'ютерними програмами, ситуація (за замовчуванням) протилежна: об'єкти виникають без [прямого] впливу людської творчості, що породжує дискусії щодо можливої зміни самої парадигми авторського права та права інтелектуальної власності в цілому в разі запровадження правової охорони об'єктів, згенерованих системами штучного інтелекту.

Звісно, відсутність правового регулювання як такого та вільний обіг згенерованих об'єктів убачається найкращим варіантом, проте навряд чи справедливим та виправданим.

По-перше, аргумент щодо відсутності фізичної особи-творця не може бути виправданням для відсутності правової охорони за допомогою права інтелектуальної власності як такого. Правові інститути географічних зазначень, торговельних марок та комерційної таємниці також не мають творців та, відповідно, особистих немайнових прав.

По-друге, як було зазначено вище, суспільні відносини (відповідно — ринок) щодо випуску у світ згенерованих об'єктів та їх подальшого поширення (відтворення, розповсюдження копій, публічного показу, публічного сповіщення, подання до загального відома в мережі Інтернет тощо) *уже сформувалися*. Тобто аргументи про можливу передчасність правового регулювання подібних суспільних відносин не можуть бути прийнятними. Стандарти та правила регулювання таких суспільних відносин повинні були бути запроваджені ще «на вчора», однак Ахіллес усе ніяк не може наздогнати черепаха.

По-третє, у деяких ситуаціях генерування та поширення згенерованого системами штучного інтелекту об'єкта може мати ідентичну або схожу суспільну користь від створення та поширення подібного твору, який було б створено людиною. Дозволити вільний обіг об'єкта, згенерованого системою штучного інтелекту, одночасно надавши автору твору довгострокову монополію на використання такого твору, вбачається певною мірою свавільним без додаткового виправдання [5, 26].

По-четверте, створення систем ANI потребує великих інвестицій у їх розробку та отримання результатів функціонування таких систем. Праву інтелектуальної власності Європейського Союзу вже відомий підхід щодо правової охорони об'єктів, які вимагають значних інвестицій в отримання, перевірку чи пред-



ставлення вмісту останніх, про що буде сказано нижче. Водночас будь-яка охорона, що теоретично буде надаватися об'єктам, згенерованим системами штучного інтелекту, не повинна послаблювати стимулювання та визнання людської творчості. Системи штучного інтелекту не повинні стати інструментом зловживання правом шляхом генерації всіх теоретично можливих варіацій відповідного об'єкта.

II. Іншим теоретичним концептом щодо правової охорони об'єктів, згенерованих комп'ютерними програмами, є (не)можливість їх охорони авторським правом як оригінальних творів. При цьому авторські права залишалися б за існуючими суб'єктами авторського права (фізичними та юридичними особами).

Найважливішою умовою авторсько-правової охорони певного об'єкта є його відповідність критерію «оригінальності» (за чинним законодавством України — такий об'єкт повинен бути результатом творчої праці).

Практика Суду справедливості Європейського Союзу (яку повинні враховувати всі країни-члени ЄС) однозначно оцінює критерій оригінальності в якості характеристики людської діяльності.

Так, у рішенні по справі C-5/08 *Inforaq International A/S проти Danske Dagblades Forening* суд ЄС постановив, що «[...] комп'ютерна програма підлягає охороні, якщо вона оригінальна в тому сенсі, що є власним інтелектуальним творінням автора» [20]; у справі C-145/10 *Eva-Maria Rainer проти Standard Verlags GmbH* та інших суд ЄС конкретизував, що фотографічні твори охороняються за умови, «якщо вони є інтелектуальним творінням автора, які відображають його особистість і виражають його вільні і творчі вибори у процесі їх створення» [21]; у справі C-403/08 — *Football Association Premier League* та інші суд постановив, що «об'єкти, на які діють правила [...], не залишають простору для свободи творчості для цілей авторського права та не

можуть класифікуватися як твори» [22]. У вказаних рішеннях чітко прослідковується вплив теорії особистих прав, яка була сформована Е. Шмідтом та О. Гірке. Як стверджував Е. Шмідт, «основа авторського права, полягає в тому, що цей твір силою творчої праці автора, стає як би частиною його особистості. Гідність автора порушується, коли результат його діяльності відчужується від нього. Отже, право інтелектуальної власності є особливою формою захисту індивідуальності в усіх її проявах захисту особистих немайнових прав людини» [23].

На противагу цьому підходу в інших юрисдикціях можливі інші, більш широкі, підходи до розуміння терміна «оригінальність» твору. У 2020 році Пекінський суд з питань інтелектуальної власності виніс рішення по справі *Gao Yang проти Youku*. Згідно з фактичними обставинами справи позивач прикріпив спортивну камеру до повітряної кулі, яку випустив у повітря, камера автоматично знімала космічний простір земної поверхні, а потім вибирала відповідні знімки екрана з відео, автоматично знятого камерою для обробки. Під час обговорення питання щодо авторського права суд постановив, що «хоча камера дійсно була поза контролем людини під час автоматичного запису процесу, відбулося попереднє втручання людини, а саме: вибір і оцінка факторів, таких як вибір камери, вибір кута зйомки, режиму відеозйомки, формату відображення відео, чутливості та інших параметрів зйомки. Тому знімки екрана (скріншоти) зі знятих відео є фотографічними творами, права на які належать позивачу [3].

На нашу думку, просте натискання кнопки «генерувати в стилі» чи задання параметрів для подальшої автономної роботи не може вважатися «вільним творчим вибором» кінцевого користувача. Окрім того, об'єкти, які будуть згенеровані за допомогою систем ANI, здатні лише наслідувати стилі та патерни відповідно до введених до них



об'єктів (даних) у якості зразків, проте такі системи, принаймні поки що, не здатні генерувати дійсно оригінальні та унікальні об'єкти, що імітували б певні когнітивні функції людського мозку при їх генерації.

Відтак поширення концепту «оригінальність» на об'єкти, що згенеровані комп'ютерними програмами, вбачається неможливим, а його штучне розширення дійсно може призвести до зміни ландшафту та основних «правил гри» в авторському праві.

Водночас необхідно зауважити, що є можливими зловживання в цій сфері, а саме — зловживання матеріально-правовою презумпцією авторства (ч. 1 ст. 435 ЦК України; ч. 1 ст. 11 Закону України «Про авторське право і суміжні права»): «за відсутності доказів іншого автором твору вважається особа, зазначена як автор на оригіналі або примірнику твору (презумпція авторства)» [24]. Можна допустити ситуацію, за якої розробник системи штучного інтелекту або кінцевий користувач такої системи зазначить себе як автора на копії згенерованого об'єкта. У такому разі довести визнання факту генерації об'єкта за допомогою системи штучного інтелекту, а не його створення фізичною особою вбачається надзвичайно ускладненим.

III. Запровадження новітньої ітерації теорії фікції та введення особливого правового статусу для систем штучного інтелекту.

Авторське право могло б виникати первісно у «електронної особи» (термін узято з положень Резолюції Європарламенту з рекомендаціями Комісії з питань цивільно-правових норм щодо робототехніки від 16 лютого 2017 року [25]), а сама ця особа діяла б аналогічно до норм про юридичні особи [1]. Як і юридична особа, «електронна» особа могла б розглядатися як штучний фікційний суб'єкт, що допускається лише з юридичною метою. Утім запровадження подібного підходу 1) повинно бути результатом реформи всього цивільного права

України, а не тільки права інтелектуальної власності, що у свою чергу потребуватиме попередніх глибоких досліджень та дискусій; 2) не повинно відбутися раніше появи систем штучного інтелекту загального призначення (англ. *Artificial general intelligence, AGI*), які будуть перебувати на одному рівні з людськими когнітивними можливостями. Як було вказано вище, поки що існуючі системи штучного інтелекту є проявом «вузького» або «слабкого» штучного інтелекту (англ. *Artificial narrow intelligence, ANI*). Відтак, запровадження концепту «електронної» особи вбачається відверто передчасним.

Проаналізовані вище підходи та теорії зовсім не означають, що об'єкти, які будуть згенеровані за допомогою систем ANI, не повинні охоронятися взагалі. Вбачається, що охорону прав на такі об'єкти необхідно розглядати через призму економічного результату, наприклад через відносно сучасну теорію права інтелектуальної власності — теорію захисту інвестицій (William Nordhaus, 1969) [26]. Відповідно до цієї теорії одна з головних причин надання виключних прав інтелектуальної власності полягає у відмітному характері більшості об'єктів інтелектуальної власності. Будучи неконкурентними суспільними благами, вони легко можуть бути відтворені, а їх використання однією особою не перешкоджає використанню іншими особами. Це може призвести до недостатнього інвестування у виробництво нових знань, якщо необхідні інвестиції не можна компенсувати. Наприклад, коли імітатори, які таким чином можуть зберегти витрати на розробку оригінального об'єкта, пропонують ідентичні об'єкти істотно дешевше, ніж оригінальні. Відсутність таких інвестицій у кінцевому підсумку призводить до падіння ринку і, як наслідок, — до зменшення соціального благополуччя [2, 16].

На вказаний аспект звертає також увагу Європейський парламент у Резолюції від 20 жовтня 2020 року «Про



права інтелектуальної власності для розвитку технологій штучного інтелекту (2020/2015(INI)): «технічні об'єкти, створені за допомогою технології штучного інтелекту, повинні охоронятися правовою базою прав інтелектуальної власності, щоб заохочувати інвестиції в цю форму створення та покращувати правову визначеність як для громадян, так і підприємств» [6, п. 15]. Дійсно, розробка та функціонування систем ANI та результатів їх роботи потребує суттєвих інвестицій у сферу систем штучного інтелекту, наприклад у 1) високоякісні вхідні дані для навчання системи (необхідний обсяг інвестицій значно відрізняється залежно від того, чи є вхідні дані загальнодоступними або повинні бути створені. Останнє може мати місце, наприклад, у секторі охорони здоров'я/фармацевтики, де необхідно проводити клінічні випробування. Якщо необхідні дані охороняються правом інтелектуальної власності та їх використання не підпадає під існуючі винятки та обмеження, то отримання таких даних може вимагати виплати ліцензійних відрахувань; 2) інфраструктуру (інфраструктурне програмне забезпечення); 3) обчислювальні потужності (багато подальших потенційних досягнень систем штучного інтелекту не були реалізовані через недостатню обчислювальну потужність); 4) ноу-хау (фахівці з систем штучного інтелекту є дуже затребуваними на ринках праці та є ключовим фактором успішної системи штучного інтелекту) [2, 19–20].

Водночас за допомогою яких концепцій можна забезпечити належний рівень охорони таких згенерованих об'єктів?

IV. Охорона окремих згенерованих об'єктів за допомогою суміжних прав.

Від об'єктів суміжних прав (на відміну від об'єктів авторського права), а саме фонограми, відеограми та передачі (програми) організацій мовлення для отримання правової охорони не вимагається відповідати умові оригінальності.

Виробником відеограми визнається фізична або юридична особа, яка взяла

на себе ініціативу і несе відповідальність за перший відеозапис виконання або будь-яких рухомих зображень (як із звуковим супроводом, так і без нього);

Виробником фонограми визнається фізична або юридична особа, яка взяла на себе ініціативу і несе відповідальність за перший звукозапис виконання або будь-яких звуків [24].

Немає жодних законних підстав вважати, що такі «ініціатива та відповідальність» не можуть полягати у «натисканні червоної кнопки — генерувати об'єкт в стилі». Відтак об'єкти, які будуть згенеровані за допомогою систем ANI, можуть охоронятися через призму суміжних прав за умови можливості об'єктного віднесення згенерованого об'єкта до фонограми, відеограми або передачі (програми) організацій мовлення відповідно.

V. Охорона згенерованих об'єктів за допомогою спеціального правового режиму в межах авторського права.

У світовій практиці вже наявні правові порядки, які надають правову охорону згенерованим об'єктам за допомогою спеціального правового режиму в межах авторського права.

Найбільш відомий «модельний» приклад такої правової охорони згенерованих об'єктів міститься у законодавстві Великої Британії. Відповідно до положень статті 178 закону «Про авторське право, промислові зразки та патенти» (1988 р). «згенерований комп'ютером» стосовно твору означає, що твір згенеровано комп'ютером за обставин, при яких немає людини-автора твору». Згідно зі статтею 9 (3) «Авторство на твір» вказаного закону визначається, що «у випадку літературного, драматичного, музичного чи художнього твору, який згенерований (саме «*generated*», а не «*created*» — прим.) комп'ютером, автором вважається особа, яка здійснила заходи, необхідні для створення твору». Стаття 12 (7) закону визначає, що якщо твір генерується комп'ютером, авторські права втрачають силу в кінці періоду 50 років з кінця календарного року, у якому твір



було згенеровано. Статті 78 (2) та 81 (2) закону визначають, що до таких об'єктів не застосовуються положення щодо особистих немайнових прав автора [27].

Історично наближені до Великої Британії Ірландія (Закон «Про авторське право та суміжні права» ст. ст. 2; 21 (f); 30) [28], Гонг-Конг (Постанова «Про авторське право», ст. ст. 198; 11 (3); 17 (6); 91 (2) (c); 93 (2)) [29], Індія (Закон «Про авторське право» ст. 2 (d) (vi)) [30] та Нова Зеландія (Закон «Про авторське право», ст.ст. 2 (1); 5 (2); 22 (2); 97 (2) (c) та 100 (2) (b)) [31] передбачають схожі правові конструкції.

Утім вбачається, що подібний підхід до правового регулювання залишає більше питань та неузгодженостей, ніж вирішення проблеми по суті.

По-перше, необхідно звернути увагу на дату прийняття відповідних законодавчих положень: вказане правове регулювання виникло задовго до появи систем штучного інтелекту і, очевидно, що законодавець вкладав інший зміст у вказані статті.

По-друге, застосування вказаного концепту не відповідає стандартам *Acquis EC*: як було вказано вище, такі згенеровані об'єкти не можна вважати оригінальними.

По-третє, концепт щодо «особи, яка здійснила заходи, необхідні для створення твору» є недостатньо визначеним з точки зору юридичної техніки. Кого слід вважати автором у кожному конкретному випадку, має визначатися індивідуально і де-факто покладається на судову практику, яка щодо цієї норми практично відсутня. Як приклад, можна навести справу *Nova Production проти Mazooma Games* [2006] EWHC 24 (Ch), у якій автором зображень, що генерувалися програмою (відеоігра), було визнано розробника цієї гри, адже «він розробив зовнішній вигляд різних елементів гри, правила і логіку, за якими створюється кожен кадр, і написав відповідну комп'ютерну програму. В той час як гравець (користувач) не є автором жодного з художніх

творів, створених у послідовних образах кадру. Його внесок не є художнім за своєю природою, і він не доклав жодних навичок чи праці художнього характеру. Він також не вжив жодних дій, необхідних для створення кадрових зображень. Все, що він зробив — це зіграв у гру» [32, п. 105–106].

Таким чином, ми переконані, що вказаний підхід не можна вважати універсальним прикладом для наслідування щодо правової охорони об'єктів, згенерованих комп'ютерними програмами.

VI. Охорона згенерованих об'єктів за допомогою права sui generis.

Європейському законодавству вже відомий вдалий приклад правової охорони неоригінальних об'єктів. Відповідно до положень статті 7 Директиви «Про правовий захист баз даних» від 11 березня 1996 року (96/9/EC) [33] правова охорона надається не тільки оригінальним базам даних (які через підбір чи упорядкування їхнього вмісту є власним інтелектуальним творінням автора), а й неоригінальним базам даних, щодо яких було зроблено якісно та/чи кількісно значні інвестиції в отримання, перевірку чи представлення вмісту. Утім така охорона виникає не за допомогою авторського права, а за допомогою права особливого роду — права *sui generis*, яке передбачає окремий строк правової охорони та інший обсяг правомочностей правоволодільця.

Застосування подібного підходу до охорони об'єктів, згенерованих комп'ютерними програмами, на нашу думку, 1) не призведе до суттєвих змін в авторському праві; 2) захистить інтереси та інвестиції розробників систем штучного інтелекту; 3) теоретично дасть змогу використати напрацювання існуючої прецедентної практики Суду ЄС щодо правової охорони неоригінальних баз даних.

Цікавими та слушними також вбачаються пропозиції Міжнародної асоціації захисту інтелектуальної власності (AIPPI) стосовно того, що об'єкти, які на сьогодні не підлягають охороні авто-



рським правом як оригінальні твори, так само не повинні охоронятися й за допомогою «нового права» (права *sui generis*), наприклад повідомлення про новини дня або поточні події, що мають характер звичайної прес-інформації. АІРРІ Великої Британії пропонує запровадити тест на «об'єктивну оригінальність» для визначення об'єкта, що підлягає охороні за допомогою «нового права». Цей тест розглядатиме гіпотетичну ситуацію: якби твір було створено умовним автором-людиною, чи вважався б він оригінальним, тобто інтелектуальним твором, що відображає особистість цієї умовної людини? Такий підхід не дасть змоги «новому праву» розширити предмет правої охорони на об'єкти, які не охороняються авторським правом [5, 28].

Саме такої теоретичної точки зору дотримувались автори законопроекту «Про авторське право і суміжні права» № 5552-4 від 9 червня 2021 року, яким пропонується запровадити право особливого роду (*sui generis*) на неоригінальні об'єкти, згенеровані комп'ютерною програмою (програмами) [34] із

запропонованим строком правової охорони 25 років.

Вбачається, що саме підхід щодо охорони згенерованих об'єктів за допомогою права *sui generis* (після його техніко-юридичного доопрацювання) повинен бути відображений в українському законодавстві в розрізі запровадженної в Україні цифровізації як одного з основних векторів розвитку української економіки впродовж наступних років.

Висновки. Таким чином, можна виділити принаймні шість різних теоретичних підходів щодо правової охорони об'єктів, згенерованих комп'ютерними програмами у сфері авторського права і суміжних прав, кожен з яких заслуговує на подальше окреме дослідження. Найбільш прийнятним і таким, що заслуговує на підтримку, до імплементації вбачається підхід щодо охорони об'єктів, згенерованих системами штучного інтелекту, за допомогою права *sui generis*. ●

Список використаних джерел / List of references

1. *Revised Issues Paper on Intellectual Property Policy and Artificial Intelligence*. URL: https://www.wipo.int/meetings/en/doc_details.jsp?doc_id=499504.
2. Hilty R. *Intellectual Property Justification for Artificial Intelligence*. URL: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3539406#.
3. Zhou B. *Artificial Intelligence and Copyright Protection --Judicial Practice in Chinese Courts*. URL: https://www.wipo.int/export/sites/www/about-ip/en/artificial_intelligence/conversation_ip_ai/pdf/ms_china_1_en.pdf.
4. Gervais D. *The Machine As Author / Daniel Gervais*. // *Iowa Law Review*. 2019. №105. P. 1–61.
5. *Artificial intelligence and intellectual property: call for views*. URL: <https://www.gov.uk/government/consultations/artificial-intelligence-and-intellectual-property-call-for-views>.
6. *European Parliament resolution of 20 October 2020 on intellectual property rights for the development of artificial intelligence technologies (2020/2015(INI))*. URL: https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2020-0277_EN.pdf.
7. Г. Андрощук. *Тенденції розвитку технологій штучного інтелекту: економіко-правовий аспект. Теорія і практика інтелектуальної власності*. 2019. № 3. С. 84–101.
8. Капіца Ю. М. *Тексти, музика, зображення, що створюються штучним інтелектом: до визначення моделі правової охорони. Інформація і право*. 2021. № 1 (36). С. 45–54.



АВТОРСЬКЕ ПРАВО ТА СУМІЖНІ ПРАВА

9. *Objects of intellectual property rights created by artificial intelligence: international legal regulation* / [P. Voitovych, K. Bondarenko, R. Ennan та ін.]. // *Cuestiones Politicas*. 2021. № 39. P. 505–519.
10. *What are the 3 types of AI? A guide to narrow, general, and super artificial intelligence*. URL: <https://codebots.com/artificial-intelligence/the-3-types-of-ai-is-the-third-even-possible>.
11. Moss R. *Creative AI: The robots that would be painters*. URL: <https://newatlas.com/creative-ai-algorithmic-art-painting-fool-aaron/36106/>.
12. *Is artificial intelligence set to become art's next medium?* URL: <https://www.christies.com/features/A-collaboration-between-two-artists-one-human-one-a-machine-9332-1.aspx>.
13. *Astro Boy, Black Jack, Phoenix... We took on an unprecedented project to create manga characters of Tezuka with AI*. URL: <https://brand.kioxia.com/en-jp/articles/article16.html>.
14. *Booksby.ai is an online bookstore which sells science fiction novels generated by an artificial intelligence*. URL: <https://booksby.ai/about>.
15. *An AI Completes an Unfinished Composition 115 Years After Composer's Death* URL: <https://www.vice.com/en/article/neakqm/an-ai-completes-an-unfinished-composition-115-years-after-composers-death>.
16. *AIVA. The Artificial Intelligence composing emotional soundtrack music*. URL: <https://www.aiva.ai/>.
17. *OpenAI, MuseNet*, URL: <https://openai.com/blog/musenet>.
18. Йоффе О. С. *Основы авторского права : учебное пособие*. Москва : Знание, 1969. 127 с.
19. *17 U.S. Code § 201 - Ownership of copyright*. URL: <https://www.law.cornell.edu/uscode/text/17/201>.
20. *Case C 5/08. ECJ*. URL : <https://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?jsessionid=1CCF25AAFBD0562371E1A5DFAD0804E5?text=&docid=72482&pageIndex=0&doclang=en&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=914965>.
21. *Case C-145/10. ECJ*. URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/HTML/?uri=CELEX:62010CJ0145&from=EN>.
22. *Joined Cases C 403/08 and C 429/08, ECJ*. URL : <https://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?jsessionid=7A000D697FFB8DE4727FA78671ED0347?text=&docid=110361&pageIndex=0&doclang=EN&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=5680764>.
23. Вірченко В. *Історія розвитку теоретичних уявлень про зміст та джерела права інтелектуальної власності*. Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Економіка. 2013. Вип. 146. С. 15–18.
24. *Про авторське право і суміжні права : Закон України від 23 грудня 1993 року № 3792-XII. Відомості Верховної Ради України. 1994. № 13. Ст. 64. (зі змінами)*.
25. *European Parliament resolution of 16 February 2017 with recommendations to the Commission on Civil Law Rules on Robotics (2015/2103(INL))* URL: https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-8-2017-0051_EN.html?redirect.
26. Nordhaus W. *Invention growth, and welfare; a theoretical treatment of technological change* / William Nordhaus., 1969. – 168 p.
27. *Copyright, Designs and Patents Act 1988*. URL: <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/1988/48/contents>.
28. *Copyright and Related Rights Act, 2000*. URL: <https://www.irishstatutebook.ie/eli/2000/act/28/enacted/en/html>.
29. *An Ordinance to make provisions in respect of copyright and related rights and for connected purposes*. URL: https://www.elegislation.gov.hk/hk/cap528!en?xid=ID_1438403328148_001.



30. *THE COPYRIGHT ACT, 1957. (14 OF 1957).*
 URL: <https://copyright.gov.in/documents/copyrightrules1957.pdf>.
31. *Copyright Act 1994 No 143 (as at 07 August 2020), Public Act Contents — New Zealand Legislation.* URL: <https://www.legislation.govt.nz/act/public/1994/0143/latest/DLM345634.html>.
32. *Nova Productions Ltd v Mazooma Games Ltd & Ors Rev 1 [2006] EWHC 24 (Ch) (20 January 2006).* URL: <https://www.bailii.org/ew/cases/EWHC/Ch/2006/24.html>.
33. *Про правовий захист баз даних : Директива 96/9/ЄС Європейського парламенту та Ради від 11 березня 1996 року.* URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/994_241#Text.
34. *Про авторське право і суміжні права : проект закону від 9 червня 2021 року № 5552-4.* URL: http://w1.c1.rada.gov.ua/pls/zweb2/webproc4_1?pf3511=72188.
1. *Revised Issues Paper on Intellectual Property Policy and Artificial Intelligence.* URL: https://www.wipo.int/meetings/en/doc_details.jsp?doc_id=499504.
2. *Hilty R. Intellectual Property Justification for Artificial Intelligence.* URL: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3539406#.
3. *Zhou B. Artificial Intelligence and Copyright Protection --Judicial Practice in Chinese Courts.* URL: https://www.wipo.int/export/sites/www/about-ip/en/artificial_intelligence/conversation_ip_ai/pdf/ms_china_1_en.pdf.
4. *Gervais D. The Machine As Author / Daniel Gervais. // Iowa Law Review. 2019. №105. P. 1–61.*
5. *Artificial intelligence and intellectual property: call for views.* URL: <https://www.gov.uk/government/consultations/artificial-intelligence-and-intellectual-property-call-for-views>.
6. *European Parliament resolution of 20 October 2020 on intellectual property rights for the development of artificial intelligence technologies (2020/2015(INI)).* URL: https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2020-0277_EN.pdf.
7. *H. Androshchuk. Tendentsii rozvytku tekhnolohii shtuchnoho intelektu: ekonomiko-pravovyi aspekt. Teoriia i praktyka intelektualnoi vlasnosti. 2019. № 3. S. 84–101.*
8. *Kapitsa Yu. M. Teksty, muzyka, zobrazhennia, shcho stvoriuiutsia shtuchnym intelektom: do vyznachennia modeli pravovoi okhorony. Informatsiia i pravo. 2021. № 1 (36). S. 45–54.*
9. *Objects of intellectual property rights created by artificial intelligence: international legal regulation / [P. Voitovych, K. Bondarenko, R. Ennan ta in.]. // Cuestiones Políticas. 2021. № 39. P. 505–519.*
10. *What are the 3 types of AI? A guide to narrow, general, and super artificial intelligence.* URL: <https://codebots.com/artificial-intelligence/the-3-types-of-ai-is-the-third-even-possible>.
11. *Moss R. Creative AI: The robots that would be painters.* URL: <https://newatlas.com/creative-ai-algorithmic-art-painting-fool-aaron/36106/>.
12. *Is artificial intelligence set to become arts next medium?* URL: <https://www.christies.com/features/A-collaboration-between-two-artists-one-human-one-a-machine-9332-1.aspx>.
13. *Astro Boy, Black Jack, Phoenix...We took on an unprecedented project to create manga characters of Tezuka with AI.* URL: <https://brand.kioxia.com/en-jp/articles/article16.html>.
14. *Booksby.ai is an online bookstore which sells science fiction novels generated by an artificial intelligence.* URL: <https://booksby.ai/about>.
15. *An AI Completes an Unfinished Composition 115 Years After Composers Death* URL: <https://www.vice.com/en/article/neckqm/an-ai-completes-an-unfinished-composition-115-years-after-composers-death>.
16. *AIVA. The Artificial Intelligence composing emotional soundtrack music.* URL: <https://www.aiva.ai/>.



17. OpenAI, Musenet, URL: <https://openai.com/blog/musenet>.
18. Yoffe O. S. *Osnovy avtorskogo prava : uchebnoe posobyе*. Moskva : Znanye, 1969. 127 s.
19. 17 U.S. Code § 201 - Ownership of copyright.
URL: <https://www.law.cornell.edu/uscode/text/17/201>.
20. Case C 5/08. ECJ. URL : <https://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf;jsessionid=1CCF25AAFBD0562371E1A5DFAD0804E5?text=&docid=72482&pageIndex=0&doclang=en&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=914965>.
21. Case C-145/10. ECJ. URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/HTML/?uri=CELEX:62010CJ0145&from=EN>.
22. Joined Cases C 403/08 and C 429/08, ECJ. URL : <https://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf;jsessionid=7A000D697FFB8DE4727FA78671ED0347?text=&docid=110361&pageIndex=0&doclang=EN&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=5680764>.
23. Virchenko V. *Istoriia rozvytku teoretychnykh uiavlen pro zmist ta dzherela prava intelektualnoi vlasnosti*. Visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu imeni Tarasa Shevchenka. Ekonomika. 2013. Vyp. 146. S. 15–18.
24. *Pro avtorske pravo i sumizhni prava : Zakon Ukrainy vid 23 hrudnia 1993 roku № 3792-XII*. Vidomosti Verkhovnoi Rady Ukrainy. 1994. № 13. St. 64. (zi zminamy).
25. European Parliament resolution of 16 February 2017 with recommendations to the Commission on Civil Law Rules on Robotics (2015/2103(INL)) URL: https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-8-2017-0051_EN.html?redirect.
26. Nordhaus W. *Invention growth, and welfare; a theoretical treatment of technological change* / William Nordhaus., 1969. – 168 p.
27. Copyright, Designs and Patents Act 1988.
URL: <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/1988/48/contents>.
28. Copyright and Related Rights Act, 2000.
URL: <https://www.irishstatutebook.ie/eli/2000/act/28/enacted/en/html>.
29. An Ordinance to make provisions in respect of copyright and related rights and for connected purposes.
URL: https://www.elegislation.gov.hk/hk/cap528/en?xpid=ID_1438403328148_001.
30. THE COPYRIGHT ACT, 1957. (14 OF 1957).
URL: <https://copyright.gov.in/documents/copyrightrules1957.pdf>.
31. Copyright Act 1994 No 143 (as at 07 August 2020), Public Act Contents — New Zealand Legislation. URL: <https://www.legislation.govt.nz/act/public/1994/0143/latest/DLM345634.html>.
32. *Nova Productions Ltd v Mazooma Games Ltd & Ors Rev 1 [2006] EWHC 24 (Ch)* (20 January 2006).
URL: <https://www.bailii.org/ew/cases/EWHC/Ch/2006/24.html>.
33. *Pro pravovyi zakhyst baz danykh : Dyrektyva 96/9/IeS Yevropeiskoho parlamentu ta Rady vid 11 bereznia 1996 roku*.
URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/994_241#Text.
34. *Pro avtorske pravo i sumizhni prava : proiekt zakonu vid 9 chervnia 2021 roku № 5552-4*. URL: http://w1.c1.rada.gov.ua/pls/zweb2/webproc4_1?pf3511=72188.

Надійшла до редакції 23.11.2021 року

Зеров К. А. Обзор теоретических подходов к правовой охране объектов, сгенерированных системами искусственного интеллекта в области авторского права и смежных прав. В публикации проведен описательный обзор существующих теоретических подходов относительно правовой охраны объектов, сгенерированных системами искусственного интеллекта в сфере авторского права и смежных прав, а именно: 1) нецелесообразности право-



вой охраны объектов, сгенерированных компьютерными программами; 2) возможности их охраны авторским правом как оригинальных произведений; 3) введение новейшей итерации теории фикции и учреждение особого правового статуса для систем искусственного интеллекта; 4) охраны отдельных сгенерированных объектов посредством смежных прав; 5) охраны сгенерированных объектов с помощью специального правового режима в рамках авторского права; 6) охраны сгенерированных объектов посредством права *sui generis*.

Ключевые слова: искусственный интеллект, авторское право, смежные права, *sui generis*

Zerov K. Review of the theoretical approaches regarding the legal protection of objects generated by artificial intelligence systems in the field of copyright and related rights. The publication provides a descriptive review of existing theoretical approaches regarding the legal protection of objects generated by artificial intelligence systems in the field of copyright and related rights, namely.

1) The inexpediency of legal protection of computer-generated objects. It is concluded that the absence of legal regulation and free circulation of generated objects is considered the easiest option. Still, hardly fair and justified, as the creation of artificial intelligence systems requires large and significant investments in their development.

2) The possibility of protecting computer-generated objects by copyright as original works. It has been established that extending the concept of «originality» to computer-generated objects seems unjustifiable.

3) The introduction of the latest iteration of the fiction theory and establishing a special legal status for artificial intelligence systems. It is noted that such an approach seems premature because the existing artificial intelligence systems are a manifestation of «narrow» or «weak» artificial intelligence and not artificial general intelligence.

4) Protection of specific generated objects through related rights. It is concluded that the objects generated by AI systems may be protected in Ukraine through the prism of related rights, under the condition that the relevant object can be attributed to a phonogram, videogram, or broadcast (program) of broadcasters respectively.

5) Protection of generated objects through a special legal regime under copyright law. It is described that this approach cannot be considered a universal example for imitating the legal protection of objects generated by computer programs because its application leaves more questions and inconsistencies than solving the problem on the merits.

6) Protection of generated objects through *sui generis* law. It is assumed that applying such an approach to the protection of objects generated by computer programs will not lead to significant changes in copyright and will protect the interests and investments of developers of artificial intelligence systems.

Keywords: artificial intelligence, copyright, related rights, *sui generis*