



Семенюк Катерина Олексіївна,
аспірантка, Науково-дослідний інститут
інтелектуальної власності НАПрН України,
Україна, м. Київ
e-mail: semeniuk.ekaterina@gmail.com
ORCID 0000-0003-0634-0690

doi: 10.21564/2414–990x.148.182547
УДК 347.77/.78:004.925

ОСОБЛИВОСТІ ПРАВОВОГО РЕГУЛЮВАННЯ ЦИФРОВИХ ОБ'ЄМНО–ПРОСТОРОВИХ ТВОРІВ В АВТОРСЬКОМУ ПРАВІ

На основі аналізу судової практики, доктринальних та інших допоміжних джерел досліджено особливості правової охорони порівняно нового «некласичного» об'єкта авторського права: тривимірної цифрової моделі. Надано визначення поняття «тривимірна цифрова модель» та способи її створення, які містять характерні особливості цього об'єкта – важливі для встановлення можливості набуття та підходів до авторсько-правової охорони за законодавством України, а також виявлення проблем, що виникають у зв'язку з цим. Розглянуто можливість застосування деяких умов вільного використання творів до тривимірної цифрової моделі, а також порушення, які виникають при створенні або запозиченні всієї тривимірної цифрової моделі чи окремих її елементів: плагіат та інші види неправомірних запозичень в авторському праві. Зроблено висновок, що тривимірна цифрова модель є специфічним об'єктом авторського права – відмінним від «традиційних» об'єктів, передбачених законодавством України, через свою подвійну правову природу, яка наближена до комп'ютерних програм та творів візуального мистецтва (творів архітектури, скульптури, графіки тощо). Установлено, що тривимірна цифрова модель потребує особливої правової охорони як окремий об'єкт авторського права.

Розроблено рекомендації щодо можливих напрямків змін законодавства України в частині розширення умов вільного використання творів, які ґрунтуються на аналізі практики зарубіжних країн та наднаціонального законодавства держав-членів Європейського Союзу. Ці рекомендації спрямовані на підтримання балансу інтересів між цифровими митцями, які прагнуть отримати надійну правову охорону своїх творчих результатів, та суспільством, яке має потребу у праві вільно використовувати ці результати для досягнення певної суспільної користі.

Ключові слова: тривимірна цифрова модель; вільне використання; неправомірне запозичення; плагіат; авторське право.

Семенюк Е. А., аспірантка, Научно-исследовательский институт интеллектуальной собственности НАПрН Украины, Украина, г. Киев.
e-mail: semeniuk.ekaterina@gmail.com ; ORCID 0000-0003-0634-0690

Особенности правового регулирования цифровых объёмно-пространственных произведений в авторском праве

На основе анализа судебной практики, доктринальных и других источников авторского права исследуются особенности такого «неклассического» объекта авторского права, как трехмерная цифровая модель. Дано терминологическое определение «трехмерной цифровой модели» и способы ее создания, которые содержат характерные особенности этого объекта – важные для определения возможности получения и подходов к предоставлению авторско-правовой охраны на этот объект за законодательством Украины, а также правовые проблемы, которые возникают в связи с этим. Рассматривается возможность применения некоторых условий свободного использования произведений к трехмерной цифровой модели, а также нарушения, которые возникают при создании или заимствовании отдельных элементов трехмерной цифровой модели: плагиат и другие виды неправомерных заимствований. Сделан вывод, что трехмерная цифровая модель является специфическим объектом авторского права, отличающимся от «традиционных» объектов, предоставленных в законодательстве Украины, из-за двойной правовой природы, которая имеет сходство как с компьютерными программами, так и с произведениями визуального искусства (произведениями архитектуры, скульптуры, графики и др.). Поэтому трехмерная цифровая модель требует особой правовой охраны как отдельный объект авторского права. Кроме этого, в статье предоставлены рекомендации о возможных направлениях изменения законодательства Украины в части расширения условий свободного использования произведений, которые основаны на анализе практики иностранных государств и наднационального законодательства государств-членов Европейского Союза. Эти рекомендации направлены на поддержание баланса интересов между цифровыми творцами, которые стремятся к получению надлежащей правовой охраны своих творческих результатов и обществом, которому необходимо право свободного использования этих результатов для достижения определенной общественной пользы.

Ключевые слова: трехмерная цифровая модель; свободное использование; неправомерное заимствование; плагиат; авторское право.

Вступ. Сучасне суспільство живе в часи, коли комп'ютерні технології й інші цифрові досягнення примножують творчі та інтелектуальні здібності людини, а також створюють нові можливості для їх реалізації. У результаті цього поєднання – інформаційних технологій і творчості – спостерігаються тенденції розвитку цифрового мистецтва. Особливо актуалізується тривимірне цифрове моделювання (3D-моделювання).

Перші програмні забезпечення (далі – ПЗ) для 3D-моделювання застосовували переважно з науковою чи промисловою метою. Лише з кінця ХХ ст., коли ПЗ стало доступне звичайним користувачам, його почали використовувати 3D-художники та інші цифрові митці в сферах медіа, комп'ютерних ігор, кіновиробництві, моди тощо. Незважаючи на широку сферу використання 3D-моделювання, основним його продуктом є тривимірна цифрова модель (3D-модель), яку залежно від виду створення ще називають цифровою скульптурою чи CG-моделлю (computer-generated model).

3D-модель – той результат праці цифрових митців, який може бути самостійним твором, частиною складного твору або інтегруватись з іншими об'єктами цифрового середовища: віртуальної (VR) чи додаткової (AR) реальності.

Постановка проблеми. Законодавство України надає автоматичну правову охорону творам, які є об'єктами авторського права (далі – ОАП). У законодавстві також міститься перелік цих ОАП, який має невичерпний характер.

3D-модель у цьому переліку не знайшла законодавчого закріплення. Тому, з одного боку, 3D-модель набуває правової охорони на рівні з «традиційними» ОАП, а з іншого – з огляду на складну правову природу 3D-моделі, може легко оспорюватись в судовому процесі.

Зважаючи на викладені проблеми, для того, щоб забезпечити конституційне право громадян на свободу творчості та захист їх авторських прав на результати творчої діяльності, необхідно дослідити можливість охорони 3D-моделі як окремого ОАП, здійснити аналіз особливостей, які можуть впливати на її охороноздатність, а також визначити порушення, які виникають у зв'язку зі створенням 3D-моделі.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Здебільшого 3D-модель розглядають як об'єкт для 3D-друку, наприклад, у праці О. Кронда (O. Kronda), чи як цифрову копію вже існуючого твору. Правове регулювання 3D-моделі як самостійного ОАП – малодосліджена проблематика в науці. Окремі питання цієї теми висвітлені А. Гурко (A. Hurko) у циклі статей «Авторське право і 3D-графіка», а також іншими зарубіжними дослідниками: А. Brzezinski, L. Osborn та ін. Загальні правові проблеми цифрових творів досліджували С. Глотов (S. Hlotov), О. Мацкевич (O. Matskevych), Є. Харитонов (Ye. Kharytonov), О. Харитонова (O. Kharytonova), О. Штефан (O. Shtefan) та ін.

Виклад основного матеріалу. Термін «3D¹-модель» не існує в законодавстві України, його визначення міститься лише в професійній літературі з проектування чи моделювання. З огляду на особливість створення 3D-моделі, яка поєднує у собі використання техніки (навичок роботи зі спеціальним ПЗ) та естетики (творчих навичок особи), її визначення можна розглядати з двох позицій: 1) як об'єкт, який «сприймає» ПЗ; 2) як об'єкт, який людина сприймає через органи зору.

Відповідно до першої позиції цифрові митці 3D-модель ще називають «продуктом ПЗ», оскільки цей об'єкт не може існувати поза межами інформаційних технологій, в яких його створили. З цієї позиції 3D-модель розглядають як 3D об'єкт, який є сукупністю точок у 3D просторі, з'єднаних різними геометричними об'єктами, такими як трикутники, лінії, вкритими поверхнями тощо (*переклад наш – К. С.*) [1, с. 11]. Утім, цього визначення недостатньо для того, щоб зрозуміти як саме ПЗ «сприймає» цифрову модель. Для цього необхідно деталізувати надане визначення. Тож 3D-модель – це сукупність даних про місце розташування на цифровій площині точок; геометричних об'єктів (ліній, трикутників), які з'єднують ці точки; вкритих поверхонь; інших даних в системі координат x, y, z, які об'єднані в єдиний цифровий об'єкт. Ця сукупність даних знаходиться у цифровому файлі у вигляді кодованої інформації чи бінарного коду, який можуть зчитувати комп'ютерні технології.

Відповідно до другої позиції, оскільки «будь-яка модель містить інформацію про зовнішній вигляд об'єкта, його форму» [3, с. 18], то 3D-модель являє собою

¹ Зауважимо, що скорочення «3D» походить від англійського «three-dimensional» і вживається для позначення об'єкта, який має три виміри (довжину, ширину та висоту) [2, с. 252].

цифрове зображення реального або вигаданого об'ємного об'єкта, яке людина може сприймати через органи зору за допомогою шолому віртуальної реальності, стереоокулярів, дисплеїв, інших технологічних пристроїв.

Перейдемо до визначення чи може 3D-модель належати до ОАП. Сучасна доктрина авторського права визнає ОАП лише той твір, який виражений в об'єктивній формі та є результатом творчої праці фізичної особи. Проаналізуємо, чи відповідає 3D-модель установленим вимогам.

Насамперед установемо, що є об'єктивною формою вираження 3D-моделі. У загальному розумінні об'єктивною формою вираження вважають певне втілення твору, яке за потреби можна відтворити, а також сприймати органами чуття [4, с. 147]. Іншими словами, ця вимога передбачає можливість самостійного існування твору, «поза і незалежно від свідомості людини» з можливим його доступом для інших людей без посередництва автора [5, с. 5]. За законодавством України під «об'єктивною формою» розуміють вираження твору в матеріальній формі. Так, Постанова Пленуму ВСУ від 04.06.2010 р. № 5 зазначає, що твір вважається створеним з моменту первинного надання йому будь-якої об'єктивної форми з урахуванням суті твору (зокрема, письмової форми, електронної форми, речової форми) [6].

Як вбачається, однією з істотних ознак об'єктивної форми вираження твору є його здатність до сприйняття органами чуття. Проте, зважаючи на те, що цифрові формати творів в людському розумінні не сприймаються, оскільки доступ до них можливий лише через використання спеціальних технічних пристроїв [7, с. 10], то цифрову модель можна віднести до «некласичних» ОАП, яка за правовою суттю наближена до комп'ютерних програм та творів візуального мистецтва (творів архітектури, образотворчого мистецтва тощо).

Об'єктивною формою вираження 3D-моделі є електронна фіксація даних про об'єкт, що міститься у цифровому файлі. До цих даних належать як кодована інформація або бінарний код, так і графічне зображення. Тому що будь-які зміни, внесені до коду чи графічного зображення, ведуть до зміни форми 3D-моделі. Зауважимо, відповідно до ч. 3 ст. 8 Закону України «Про авторське право і суміжні права» (далі – Закон) на форму вираження твору поширюється правова охорона [8]. Тому будь-які зміни, внесені до даних 3D-моделі, яка охороняється авторським правом, без отримання згоди автора є порушенням його особистих немайнових та виключно майнових прав.

Переходимо до наступного питання: чи може 3D-модель бути результатом творчої праці фізичної особи. Це питання виникає, оскільки 3D-модель неможливо створити без використання комп'ютерних технологій, що не виключає можливість автоматизації процесу. Тому важливо оцінити творчий внесок особи, яка використовує ці технології. Для цього необхідно зрозуміти, які існують способи створення 3D-моделі.

Розрізняють три способи створення 3D-моделі: ручне моделювання, процедурне моделювання або сканування (оцифрування) [1, с. 11]. У результаті ручного моделювання цифровий об'єкт створюють через інтерфейс користувача.

Коли 3D-художник чи модельєр за допомогою спеціальних «інструментів» ПЗ («brush», «smooth», «grab», «line» тощо) самостійно трансформує цифровий об'єкт, крок за кроком, доводячи його до необхідного результату. Характерним для цього способу моделювання є те, що особа використовує свої творчі навички на рівні з тими, які використовують звичайні художники чи скульптори, проте за правилами цифрового світу.

Створення 3D-моделі за допомогою процедурного моделювання відбувається шляхом використання спеціальних «модифікаторів» ПЗ або кодів. Наприклад, програмний інтерфейс OpenGL (від англ. Open Graphics Library) надає стандартизовані функції (більше ніж 150 команд) для побудови 3D-моделей, незалежні від мови програмування, що діють на будь-якій комп'ютерній платформі (C++, C#, Java тощо). Для того, щоб створити 3D-модель у цей спосіб, особа повинна володіти навичками програмування, аналітичною геометрією, топологією та розуміти, які залежності покладені в основу створення об'єкта. Наприклад, якщо особа хоче зобразити об'ємну модель людини, вона повинна розуміти анатомічні особливості людського організму (пропорції тіла, структуру м'язів тощо) та зуміти описати їх математичним способом у просторі x, y, z, використовуючи відповідні коди для трансформації даних про 3D-об'єкт.

Створення 3D-моделі за допомогою сканування (оцифрування) передбачає використання спеціального обладнання для переведення об'ємних творів (скульптури, творів архітектури, декоративно-прикладного мистецтва тощо), які виражені у матеріальній речі і невід'ємні від фізичного носія, в цифрову форму. У цьому випадку процес створення 3D-моделі є майже автоматизованим, інколи потребує ручного моделювання для доопрацювання цифрової моделі.

Щодо наявності творчого результату цифрових моделей створених змішаним способом (оцифрування та ручного моделювання), показовою є судова справа Meshwerks, Inc. проти Toyota Motor Sales U.S.A. та ін. У цій справі Апеляційний суд десятого округу США вирішував чи можуть цифрові моделі автомобілів Toyota, які створила компанія Meshwerks, охоронятись авторським правом. Суть справи полягає в наступному. Toyota Motor разом із Saatchi & Saatchi найняли компанію Grace & Wild для створення 3D-моделей автомобілів Toyota. У подальшому ці моделі мали використати у телевізійній рекламі. Зі свого боку Grace & Wild («G&W») уклали субпідряд із Meshwerks на виконання двох етапів робіт: оцифрування та моделювання. Оцифрування полягало у зборі даних про точки з автомобілів Toyota через спеціальне обладнання, а моделювання – опрацювання ПЗ отриманих даних та фінальне створення каркасних цифрових моделей. Після виконання цієї роботи Meshwerks передали цифрові моделі G&W на доопрацювання (накладення текстур, кольорів, світла, анімації тощо). Далі G&W відправили цифрові моделі Saatchi & Saatchi для використання їх у низці рекламних продуктів. Цифрові моделі мали значні переваги перед фотографічними творами, які вони замінили. Оскільки не потрібні додаткові фотосесії, щоб змінити зображення, ПЗ легко коригує цифрову модель (додає фон, колір, текстури, інші 3D-об'єкти в цифрову сцену тощо) [9].

Згодом Meshwerks подала позов на Toyota та інші компанії до суду, стверджуючи, що їх авторські права було порушено. Оскільки Meshwerks уклали договір з G&W на використання 3D-моделей лише у телевізійній рекламі і не дозволяли ні Toyota Motor, ні іншим компаніям використовувати їх 3D-моделі інакше [9].

Підтверджуючи своє авторство та творчий вклад, Meshwerks зазначили, що після оцифрування та опрацювання даних ПЗ, 3D-моделі були далекі від необхідного ідеалу. І більше ніж 90 відсотків точок Meshwerks створили вручну, а деякі елементи (колеса, фари, дверні ручки, знак Toyota тощо) взагалі моделювали з «нуля», що потребувало від їх спеціалістів значних зусиль та понад 80-100 годин часу. Зважаючи на це, Meshwerks вважають, що створені цифрові моделі є результатом їх творчої праці, які охороняються авторським правом. До того ж Meshwerks отримали реєстрацію авторського права від US Copyright office на їх цифрові моделі [9].

Для суду США ця справа стала справжнім викликом. Як зазначалось у преамбулі, їм довелось застосовувати принципи авторського права до відносно нових технологій – цифрового моделювання. Однак суд вирішив, що цифрові моделі не володіли достатньою оригінальністю для отримання правової охорони. Дизайн виражений в 3D-моделях виник завдяки Toyota Motor, а Meshwerks лише зобразив автомобілі такими, якими вони і були, без будь-яких особливостей. Meshwerks зробили лише своєрідне копіювання, з яким раніше справлялась попередня технологія – фотографія. Переконливим доказом для суду у відсутності оригінального вираження 3D-моделей стало завдання, яке покладалось на Meshwerks: створити точну цифрову копію автомобілів Toyota [9].

Більшість науковців розглядають оцифрований твір як нову форму відтворення твору, а не як похідний чи «новий вид» твору. Оскільки серед наявних авторських прав право на відтворення є найбільш відповідним [10, с. 18]. У Законі відтворення визначається як виготовлення одного або більше примірників твору, відеограми, фонограми в будь-якій матеріальній формі, а також їх запис для тимчасового чи постійного зберігання в електронній (у тому числі цифровій), оптичній або іншій формі, яку може зчитувати комп'ютер [8]. Якщо розглядати оцифрування як відтворення твору, то відповідно до ч. 3 ст. 15 Закону для його здійснення необхідно отримати дозвіл автора, крім випадку відтворення у особистих цілях чи кола сім'ї (ст. 25 Закону), ця вимога не поширюється на твори архітектури у формі будівель і споруд [8], що обмежує створення цифрованих моделей на їх основі.

Відомо, що 15.04.2019 р. у Соборі Паризької Богоматері трапилась пожежа, яка значно пошкодила споруду. Сьогодні розглядають один із можливих варіантів відновлення собору на основі створених 3D-моделей. Існує принаймні дві деталізовані цифрові моделі собору: бельгійського мистецтвознавця А. Tallon (дата смерті – 2018 р.), створеної з використанням лазерного сканування в рамках проекту «Mapping Gothic» та 3D-модель, яку створила С. Mioussе для комп'ютерної гри. Цей випадок породжує ряд потенційно нових питань для правників [11; 12]. По-перше, спеціалісти зазначають, що існують деякі відмінності між цифровими

копіями та окремими частинами собору. Якщо під час відновлення собору на основі цифрових моделей будуть відсутні докази, який мав вигляд той чи інший запозичений елемент до пожежі, автор цифрової моделі може стверджувати, що цей елемент є результатом його творчої праці, що буде мати відповідні правові наслідки. По-друге, в державах-членах ЄС діє право *sui generis*, яке захищає права виробників баз даних, не на основі творчого результату, а на основі витрат (фінансових коштів чи затрат часу і енергії) на одержання, перевірку або оформлення змісту баз даних [13]. Оскільки оцифрування собору тривало значний час та використовувались різні джерела інформації (архівні документи, фотографічні твори тощо) для відтворення цифрової копії собору, імовірно, можливе визнання 3D-моделі об'єктом суміжних прав. Унаслідок цього для запозичення значної частини з цієї бази даних для використання необхідно буде отримати дозвіл виробника цифрової моделі, що може затримати процес реставрації. Зазначимо, що нова Директива ЄС 2019/790 про авторське право і суміжні права на єдиному цифровому ринку [14], яка набула чинності 07.06.2019 р., в ст. 14 зобов'язує держав-членів ЄС виключити з ОАП або суміжних прав будь-які результати, отримані внаслідок відтворення творів візуального мистецтва, строк охорони на які закінчився. Оскільки результати, отримані унаслідок відтворення, не є оригінальними, в розумінні, що вони не є власним інтелектуальним творінням автора. Держави-члени ЄС повинні передбачити положення цієї Директиви у власному національному законодавстві до 07.06.2021 р.

Користуючись цим досвідом, законодавцю України необхідно змінити підхід до регулювання відносин, пов'язаних з відтворенням творів архітектури. Унести зміни до ст. 21 Закону, яка передбачає вільне відтворення творів: доповнити дозволом відтворювати твори архітектури у цифровій формі в наукових чи культурних цілях, а також винятком вільного відтворення, без зазначення імені автора, елементів зруйнованої будівлі чи споруди з використанням будь-яких творів чи цифрових копій, на яких відповідна будівля чи споруда зображена, з метою її відновлення або реконструкції після руйнування внаслідок надзвичайної ситуації (пожежі, аварії, стихійного лиха тощо), якщо будь-яка інша інформація (креслення, ескізи, моделі, архівні дані тощо) про вигляд будівлі чи споруди або окремої її частини втрачена. Директива 2001/29/ЄС від 22.05.2001 р. [15], яку Україна взяла на себе зобов'язання імплементувати в рамках Угоди про асоціацію, вказує на можливість держав-членів ЄС передбачити подібні обмеження та винятки в національному законодавстві.

На нашу думку, переведення матеріального об'ємно-просторового твору в бінарний код за певних умов може розглядатись як похідний твір. Згідно з Законом похідний твір – це твір, що є творчою переробкою іншого існуючого твору без завдання шкоди його охороні (анотація, адаптація, аранжування, обробка фольклору, інша переробка твору) чи його творчим перекладом на іншу мову [8]. Ключовим у цьому визначені є ознака творчості. На переконання А. Штефан (A. Shtefan), яке підтверджується судовою практикою, якщо особа доклала багато зусиль та витратила значну кількість часу на переробку твору,

проте обмежилась застосуванням технічних прийомів та не проявила у своїй роботі ніяких творчих рис, створений об'єкт не буде вважатись похідним твором [16, с. 63]. Якщо розглядати створення 3D-моделі на основі об'ємно-просторового твору, втіленого в матеріальну річ, ручним способом або за допомогою процедурного моделювання, особа використовує такий же творчий підхід, який застосовують художники чи скульптори, однак за правилами цифрового світу. Особа сприймає інформацію про зовнішній вигляд об'єкта та перетворює її через своє світосприйняття, створюючи візуально схожий цифровий об'єкт, однак не ідентичний йому (можуть не дотримуватись пропорції, деякі елементи відсутні або зображені інакше), також може здійснюватися оптимізація 3D-моделі до відповідного цифрового простору, в результаті чого у подальшому цифрова модель може легко інтегруватися з іншими цифровими об'єктами чи складними творами. Проте для того, щоб цей твір визнавався правомірною переробкою, а не порушенням авторського права, необхідно отримати дозвіл від правовласника на відповідне використання його твору.

Зважаючи на складну природу 3D-моделі, існують різні підходи її охорони в авторському праві: як комп'ютерної програми, твору образотворчого мистецтва чи окремого ОАП.

Оскільки 3D-модель являє собою набір даних і команд, виражених у формі, придатній для зчитування комп'ютером, й призначена для відображення графічного об'ємного зображення інформаційними технологіями, то відповідно до законодавства України вона може набувати правової охорони як комп'ютерна програма та охоронятися як літературний твір. Однак цей підхід щодо охорони 3D-моделі не є цілком доцільним. По-перше, здебільшого користувачі створюють 3D-моделей в середовищі відповідного ПЗ, в якій відповідний алгоритм генерує автоматично код для здійснення певної операції над цифровим об'єктом заданою фізичною особою. Унаслідок творчий характер створеного коду 3D-моделі буде слабким. По-друге, одну й ту ж 3D-модель можна відтворити декількома способами: для одного виду перетворень можуть бути використані різні команди та їх послідовність.

Інформація про код 3D-моделі буде мати значення у судових справах про плагіат. Порівняння відповідних кодів дасть відповідь, чи є 3D-модель лише неправомірно запозиченою копією або самостійним творчим результатом особи, наприклад, якщо автори працювали за однаковими референсами [17].

З огляду на те, що 3D-модель також розглядається як цифрове зображення об'ємного об'єкта, вона може набувати правової охорони як твір образотворчого мистецтва. За законом до творів образотворчого мистецтва належать скульптури, картини, малюнки, гравюри, літографії, твори художнього (у тому числі сценічного) дизайну тощо [8]. Належність 3D-моделі до творів образотворчого мистецтва є найбільш відповідною. Утім надійна правова охорона за цим підходом – спірна. На 3D-модель можуть накладатися додатково текстурні карти, певні налаштування матеріалів, які можуть суттєво впливати на візуальне сприйняття людиною форми цифрової моделі. Тому графічна форма 3D-моделі може неправомірно запозичуватись іншими особами, наприклад, при створенні 2D-зображення (рендері).

Таким чином, зважаючи на складну правову природу 3D-моделі та активне застосування технологій у творчості, вбачається доцільним надати авторсько-правову охорону 3D-моделі як окремому ОАП.

Виокремлюють ще один підхід створення 3D-моделі – CG-моделювання (computer-generated modeling). У законодавствах деяких країн встановлюють особливий режим регулювання CG-творів в авторському праві, наприклад, за законодавством Англії. Для CG-творів характерним є те, що фізична особа опосередковано створює твір. Увесь процес створення відбувається автоматично через генерування твору ПЗ. У результаті цього виникають оригінальні цифрові об'єкти, які важко відрізнити від творів, створених фізичною особою. В Україні поки що відсутня правова позиція щодо надання правової охорони CG-творам. Утім, законодавство України зберігає авторське право за фізичними особами, які своєю творчою працею створили твір.

Висновки. 3D-моделювання – актуальний напрямок сучасного мистецтва, який має широку сферу використання та за допомогою якого виник новий «некласичний» ОАП – 3D-модель.

Законодавство України не виділяє 3D-модель в окремий ОАП, однак не виключає можливість її охорони. 3D-модель може належати до ОАП, проте через подвійну правову природу, яка поєднує у собі технічні та естетичні особливості, потребує особливого правового регулювання, відміну від «традиційних» ОАП. Зокрема, слід враховувати, що 3D-модель за своєю правовою суттю наближена до комп'ютерних програм та творів образотворчого мистецтва, у результаті – об'єктивною формою вираження 3D-моделі, яка охороняється законодавством України, є не тільки електронна фіксація даних у цифровому файлі, а й графічне зображення, яке людина може сприймати через спеціальні технічні засоби. Ці особливості є важливими при вирішенні питань щодо неправомірного запозичення 3D-моделі або окремих її елементів, а тому при реєстрації авторського права на твір мають особливе значення.

З огляду на це пропонуємо виділити 3D-модель в окремий ОАП, що забезпечить її всебічну охорону, а також з урахуванням появи відносно нового ОАП – розширить умови вільного використання творів у законодавстві України.

Список літератури

1. Yu F., Lu Z., Luo H., Wang P. Three-dimensional model analysis and processing. Berlin : Springer, 2011. 500 p.
2. Словник української мови: в 11 т. / ред. кол.: І. К. Білодід (голова) та ін. Київ : Наукова думка, 1970–1980. Т. 9: С. 1978.
3. Тимофеев С. М. 3ds Max 2014. Санкт-Петербург : БХВ-Петербург, 2014. 512 с.
4. Дроб'язко В. С., Дроб'язко Р. В. Право інтелектуальної власності : навч. посіб. Київ : Юрінком Інтер. 2004. 512 с.
5. Штефан О. О. Поняття об'єкта авторського права та критеріїв його охороноздатності. *Теорія і практика інтелектуальної власності*. 2006. № 6. С. 3–8.
6. Про застосування судами норм законодавства у справах про захист авторського права і суміжних прав : постанова Пленуму Верховного Суду України від 04.06.2010 р. № 5. URL: <http://zakon.rada.gov.ua/laws/show/v0005700-10> (дата звернення 20.10.2019).

7. Глотов С. Можливість застосування законодавства про авторське право до творів у цифровій формі. *Теорія і практика інтелектуальної власності*. 2006. № 3. С. 10–15.
8. Про авторське право і суміжні права : Закон України від 23.12.1993 р. № 3792-XII. URL:<http://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3792-12> (дата звернення 20.10.2019).
9. Meshweks, Inc. v. Toyota Motor Sales USA, Inc., 528 F. 3d 1258 (10th Cir. 2008). URL: <https://www.ca10.uscourts.gov/opinions/06/06-4222.pdf>.
10. Мацкевич О. Авторське право при цифровізації та оцифруванні. *Теорія і практика інтелектуальної власності*. 2014. № 14. С. 14–23.
11. Невзоров И. Пожар в Нотр-Дам: какие вызовы бросает право интеллектуальной собственности человеку, стремящемуся восстановить утраченную реликвию? URL: https://zakon.ru/blog/2019/4/16/podnimutsya_i_snova_ruhnut_bashni (дата звернення 20.10.2019).
12. Guimberteau B. Notre-Dame: enjeux juridiques autour de la reconstruction / Obadia S. 2019. URL: <https://www.cahiers-techniques-batiment.fr/article/notre-dame-enjeux-juridiques-autour-de-la-reconstruction.40365> (дата звернення 20.10.2019).
13. Про правову охорону баз даних : Директива 96/9/ЄС Європейського Парламенту та Ради від 11.03.1996 р. URL: <https://minjust.gov.ua/files/31338> (дата звернення 20.10.2019).
14. On copyright and related right in the Digital Single Market and amending Directives 96/9/EC and 2001/29/EC: Directive (EU) 2019/790 of 17.04.2019. URL: <https://eur-lex.europa.eu/eli/dir/2019/790/oj> (дата звернення 20.10.2019).
15. Про гармонізацію певних аспектів авторського права та суміжних прав у інформаційному суспільстві : Директива 2001/29/ЄС Європейського Парламенту та Ради від 22.05.2001 р. URL: <https://minjust.gov.ua/files/31333> (дата звернення 20.10.2019).
16. Штефан А. С. Похідні твори – складні об'єкти авторського права. *Питання інтелектуальної власності* : зб. наук. праць / ред. кол. О. Д. Святоцький та ін. Київ : Лазурит-Поліграф, 2010. Вип. 7. С. 62–80.
17. Семенюк К. О. Тривимірна цифрова модель як специфічний об'єкт авторського права. *Законодавство України у сфері інтелектуальної власності та його правозастосування: національні, європейські та міжнародні виміри* : зб. тез доп. VII всеукр. наук.-практ. конф. (м. Київ, 27 вересня 2019 р.). Київ, 2019. С. 285–290.

References

1. Yu, F, Lu, Z., Luo, H., Wang, P. (2011). Three-dimensional model analysis and processing. Berlin: Springer.
2. Bilodid, I.K. (Ed.). (1978). Slovník ukrajskoi movy. (Vols. 1–11); Vol. 9: С. Kyiv: Naukova dumka [in Ukrainian].
3. Tymofeev, S.M. (2014). 3ds Max 2014. Saint-Petersburg: BKhV-Peterburh [in Russian].
4. Drobiazko, V.S., Drobiazko, R.V. (2004). Pravo intelektualnoi vlasnosti. Kyiv: Yurinkom Inter [in Ukrainian].
5. Shtefan, O.O. (2006). Poniattia obiekta avtorskoho prava ta kryteriiv yoho okhoronozdatnosti. *Teoriia i praktyka intelektualnoi vlasnosti*, 6, 3–8 [in Ukrainian].
6. Pro zastosuvannya sudamy norm zakonodavstva u spravakh pro zakhyst avtorskoho prava i sumizhnykh prav: postanova Plenumu Verkhovnoho Sudu Ukrainy vid 04.06.2010 r. № 5. URL: <http://zakon.rada.gov.ua/laws/show/v0005700-10>.
7. Hlotov, S. (2006). Mozhlyvist zastosuvannya zakonodavstva pro avtorske pravo do tvoriv u tsyfrovii formi. *Teoriia i praktyka intelektualnoi vlasnosti*, 3, 10–15 [in Ukrainian].
8. Pro avtorske pravo i sumizhni prava: Zakon Ukrainy vid 23.12.1993 r. № 3792-XII. URL:<http://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3792-12>.
9. Meshweks, Inc. v. Toyota Motor Sales USA, Inc., 528 F. 3d 1258 (10th Cir. 2008). URL: <https://www.ca10.uscourts.gov/opinions/06/06-4222.pdf>.
10. Matskevych, O. (2014). Avtorske pravo pry tsyfrovizatsii ta otsyfruvanni. *Teoriia i praktyka intelektualnoi vlasnosti*, 14, 14–23 [in Ukrainian].
11. Nevzorov, Y. (2019). Pozhar v Notr-Dam: kakye вызовы brosaet pravo yntellektualnoi sobstvennosti cheloveku, stremiashchemusia vosstanovyt utrachennuiu relykviyu? URL: https://zakon.ru/blog/2019/4/16/podnimutsya_i_snova_ruhnut_bashni [in Russian].

12. Guimberteau, B. (2019). Notre-Dame: enjeux juridiques autour de la reconstruction. Obadia S. URL: <https://www.cahiers-techniques-batiment.fr/article/notre-dame-enjeux-juridiques-autour-de-la-reconstruction.40365>.

13. Pro pravovu okhoronu baz danykh: Dyrektyva 96/9/IeS Yevropeiskoho Parlamentu ta Rady vid 11.03.1996. URL: <https://minjust.gov.ua/files/31338>.

14. On copyright and related right in the Digital Single Market and amending Directives 96/9/EC and 2001/29/EC: Directive (EU) 2019/790 of 17.04.2019. URL: <https://eur-lex.europa.eu/eli/dir/2019/790/oj>.

15. Pro harmonizatsiiu pevnykh aspektiv avtorskoho prava ta sumizhnykh prav u informatsiinomu suspilstvi: Dyrektyva 2001/29/IeS Yevropeiskoho Parlamentu ta Rady vid 22.05.2001 r. URL: <https://minjust.gov.ua/files/31333>.

16. Shtefan, A.S. (2010). Pokhidni tvory – skladni obiekty avtorskoho prava. *Pytannia intelektualnoi vlasnosti*: zbir. nauk. prats. Kyiv: Lazuryt-Polihraf, issue 7, 62–80 [in Ukrainian].

17. Semeniuk, K.O. (2019). Tryvymirna tsyfrova model yak spetsyfichnyi ob'ekt avtorskoho prava. *Zakonodavstvo Ukrainy u sferi intelektualnoi vlasnosti ta yoho pravozastosuvannia: natsionalni, yevropeiski ta mizhnarodni vymiry*: zb. tez dop. VII vseukr. nauk.-prakt. konf. (m. Kyiv, 27 veresnia 2019 r.). Kyiv, 285–290 [in Ukrainian].

Semeniuk K. O., Postgraduate Student, Scientific-research institute of intellectual property National academy of law sciences of Ukraine, Ukraine, Kyiv.

e-mail: semeniuk.ekaterina@gmail.com ; ORCID 0000-0003-0634-0690

Legal regulation of digital three-dimensional works in copyright law

The paper addresses to the problems of legal regulation of the digital three-dimensional model in copyright law. On the basis of judicial practice, theoretical materials and other sources the author's definition of the term "three-dimensional model" and its main features are given. Direct attention to dualistic nature of three-dimensional model, which combines aesthetic and technical characteristics. These characteristics bring digital three-dimensional model closer to legal protection as computer programs and works of visual arts.

Due to the research legal nature of digital three-dimensional model, the gaps in regulation of public relations in the field of borrowing and creation three-dimensional works in copyright law are described. Also the main violation, which connected with digital three-dimensional model are revealed.

The paper contains analyses of Ukrainian legislation, which regulates issues of copyright on digital three-dimensional works. It also analyses legislation of The United States of America, The United Kingdom and the European Union in this field.

The research results in conclusion of necessity to distinguish three-dimensional model into separated copyright object, which helps its comprehensive protection. Also this paper has practical and theoretical significance for future research.

Keywords: copyright; three-dimensional model; plagiarism; unlawful borrowing; free use.

Рекомендоване цитування: Семенюк К. О. Особливості правового регулювання цифрових об'ємно-просторових творів в авторському праві. *Проблеми законності*. 2020. Вип. 148. С. 76–86. doi: <https://doi.org/10.21564/2414-990x.148.182547>.

Suggested Citation: Semeniuk, K.O. (2020). Osoblyvosti pravovoho rehuliuвання tsyfrovyykh ob'iemno-prostorovykh tvoriv v avtorskomu pravi [Legal regulation of digital three-dimensional works in copyright law]. *Problemy zakonnosti – Problems of Legality, issue 148, 76–86*. doi: <https://doi.org/10.21564/2414-990x.148.182547> [in Ukrainian].

Надійшла до редколегії 03.11.2019 р.