

УДК 347.77/.78

ВІРТУАЛЬНИЙ ПРОСТІР ЯК ФАКТОР РИЗИКУ ДЛЯ ОБ'ЄКТІВ ПРАВА ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ

I.B.Шуба

к.т.н., доцент кафедри управління проєктами в інформаційних
технологіях НТУ «ХПІ»

ORCID – 0000-0002-3650-8506

VIRTUAL SPACE AS A RISK FACTOR FOR INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS

I.V.Shuba

PhD., associate professor of the department of project management in
information technologies, NTU «KhPI»

ORCID – 0000-0002-3650-8506

Анотація: У роботі проаналізовано віртуальний простір як чинник ризику для об'єктів права інтелектуальної власності. Розглянуто основні форми порушення прав ІВ у цифровому середовищі, зокрема кіберзлочинність, нелегальне копіювання, а також несанкціоноване використання об'єктів інтелектуальної власності.

Ключові слова: інтелектуальна власність; цифрове право

Annotetion: The article analyses the virtual space as a risk factor for intellectual property rights. The main forms of IP rights infringement in the digital environment, including cybercrime, illegal copying, and unauthorised use of intellectual property objects, are considered.

Key words: intellectual property; digital law.

Віртуальний простір набуває дедалі більшого значення в сучасному світі. В епоху тотальної цифровізації він перетворився на невід'ємну складову комунікації, охоплюючи широкий спектр застосувань, починаючи від розваг та комерції до освіти та соціальної взаємодії. Віртуальний простір — це створене комп'ютером середовище, яке імітує реальний або вигаданий світ, де люди та пристрої можуть безперервно взаємодіяти, співпрацювати, спілкуватися та обмінюватися інформацією як це відбувається [1]. У віртуальних просторах активно створюються, обмінюються та монетизуються цифрові активи, такі як віртуальні товари, невзаємозамінні токени (NFT), аватари та інші об'єкти, які часто є втіленням інтелектуальної власності [2]. Поряд із унікальними можливостями цифрового середовища наприклад, безмежність, анонімність, можливість генерації контенту користувачам, створюють значні ризики для ефективного захисту прав інтелектуальної власності.

У юридичному контексті віртуальний простір може бути визначений як спільне цифрове середовище для проведення юридичних процедур, наприклад, покупок, спілкувань чи навіть віртуальних судових засідань [3]. Різноманітність визначень віртуального простору свідчить про його багатогранність, а значить різні типи віртуальних просторів можуть нести різні загрози та ризики для об'єктів інтелектуальної власності, що обумовлює складність вибору та застосування необхідних інструментів захисту.

Визначальною рисою віртуального простору є його інтерактивність, яка забезпечує комунікацію в реальному часі між численними користувачами та з самим віртуальним середовищем. Взаємодія між людьми та машинами відбувається глобально через мережу Інтернет, усуваючи географічні обмеження фізичних просторів, водночас ускладнюючи питання юрисдикції для забезпечення дотримання прав інтелектуальної власності. Віртуальні простори пропонують різні рівні сенсорного занурення у змодельоване онлайн-

середовище, наприклад, через технології віртуальної (VR), доповненої (AR) та змішаної (MR) реальності [4,5].

Порушення прав на винаходи та об'єкти авторського права, неправомірне використання торговельних марок, копіювання програмного забезпечення, витоки конфіденційної інформації через хакерські атаки — усе це набуло масового характеру у віртуальному просторі. На тлі активного використання штучного інтелекту, генеративних нейронних мереж, метавсесвітів та інших цифрових інструментів зростає потреба у перегляді підходів до захисту інтелектуальної власності. В умовах, коли традиційні правові механізми не завжди встигають адаптуватися до нових форм порушень, актуальним постає комплексне дослідження ризиків, що виникають у віртуальному просторі та формування ефективних техніко-правових стратегій захисту прав інтелектуальної власності.

Одним із перших прикладів, коли об'єкти інтелектуальної власності захищалися у контексті віртуального середовища була справа Taser International, Inc проти Linden Research, Inc, яка підкреслила необхідність поширення традиційного правового захисту інтелектуальної власності на цифрові простори. Компанія Taser, відомий виробник електрошокової зброї, подала позов проти розробників віртуального світу Second Life [6], звинувачуючи їх у порушенні прав на торговельну марку. У Second Life користувачі створювали та продавали віртуальні копії пристроїв Taser під тією ж назвою, що, за твердженням позивача, вводило споживачів в оману й шкодило репутації Taser. Справу було врегульовано позасудово у 2009 році.

У 2023 році у США було розглянуто справу Hermes International проти Mason Rothschild, яка стала першим прецедентом судового захисту прав інтелектуальної власності у сфері NFT [7]. Французький модний дім Hermes довів, що NFT-колекція MetaBirkins, яка була створена цифровим художником, порушує його права на торговельну марку, оскільки відтворювала образ сумки

Birkin її зовнішній вигляд, позначення без дозволу правовласника. Суд визнав дії художника порушенням прав на торговельну марку, розмивання та кіберсквотинг та зобов'язав виплатити \$133,000 компенсації, підкресливши, що використання технологій штучного інтелекту, блокчейну при створенні цифрових об'єктів, не звільняється від обов'язку поважати права на об'єкти інтелектуальної власності.

Наразі в США та ЄС збільшується кількість судових справ, де позивачі висувають звинувачення в порушенні їх авторського права під час навчання моделей штучного інтелекту. Вже подано колективні позови художників, програмістів [8], письменників [9], компаній Getty Images [10], The New York Times [11] проти власників та розробників штучного інтелекту. Усі ці справи демонструють складність і новизну правових питань, що виникають на перетині авторського права та технологій штучного інтелекту, й підкреслюють необхідність дотримання балансу між підтримкою розвитку сучасних технологій і захистом інтересів правовласників.

Справа Worlds Inc проти Activision Blizzard Inc [12] стала одним із перших прецедентів, де суди розглядали використання запатентованих технологій у віртуальному просторі як можливе порушення прав інтелектуальної власності. Компанія Worlds Inc була власником низкою патентів, що стосуються технологій масової взаємодії користувачів у віртуальних середовищах, звинуватила розробника відеоігор Activision Blizzard у порушенні цих патентів у популярних багатокористувацьких іграх, зокрема World of Warcraft і Call of Duty. Позов було подано ще у 2012 році і після тривалого судового розгляду, включаючи апеляційні слухання, Федеральний апеляційний суд США у 2020 році підтримав позицію Worlds Inc., підтвердивши, що справу слід розглядати по суті. Водночас ця справа викликала широку дискусію щодо патентування базових механік віртуальної взаємодії та визначення меж патентної охорони в цифрових середовищах

Підсумовуючи, слід зазначити, що віртуальні простори створюють значні ризики для різних об'єктів права інтелектуальної власності та не обмежуються лише об'єктами авторського права. У таблиці нижче узагальнено ключові типи таких ризиків.

У зв'язку зі стрімким зростанням загроз у віртуальному середовищі, таких як кіберзлочинність, нелегальне копіювання, несанкціонований доступ до даних та порушення авторських прав, виникає необхідність у впровадженні цілісної системи захисту об'єктів інтелектуальної власності.

Таблиця – Ризики у віртуальному просторі для об'єктів
права інтелектуальної власності

Тип об'єкта ІВ	Основні ризики у віртуальному просторі
Авторське право	1) несанкціоноване копіювання та розповсюдження цифрового контенту (тексти, зображення, музика, відео, 3D-моделі, аватари, віртуальні світи); 2) створення похідних творів без дозволу; 3) плагіат; 4) порушення прав на програмне забезпечення, що лежить в основі віртуальних просторів та цифрових об'єктів; 5) складність доведення авторства та відстеження порушень через анонімність та транскордонність віртуальних середовищ.
Суміжні права	1) несанкціонований запис, відтворення та розповсюдження виступів (віртуальні концерти, виконання); 2) незаконне використання фонограм та відеогам; порушення прав організацій мовлення (трансляції у віртуальних кінотеатрах); 3) неправомірне використання баз даних, що складають основу віртуальних світів; складність контролю за використанням об'єктів суміжних прав у інтерактивних та динамічних віртуальних середовищах.
Промислова власність	<i>Торговельні марки:</i> 1) незаконне використання торговельних марок на віртуальних товарах та послугах; 2) продаж контрафактної віртуальної продукції; 3) розмивання відомих брендів; 4) кіберсквотинг віртуальних доменних імен;

	5) неправомірне використання торговельних марок у метавсесвіті через NFT. <i>Винаходи та корисні моделі:</i> 1) порушення патентів на технології, що лежать в основі VR/AR, віртуальних машин, алгоритмів; 2) питання патентоздатності віртуальних винаходів та їх захисту. <i>Промислові зразки:</i> копіювання у віртуальному просторі зовнішнього вигляду промислових виробів (аватарів, віртуальних об'єктів, інтерфейсів).
--	---

Ефективне протистояння цим викликам можливе лише за умови поєднання технічних, правових, організаційних та освітніх стратегій, які адаптовані до цифрової реальності. До технічних засобів захисту можна віднести використання цифрових підписів, водяних знаків, систем управління цифровими правами для ускладнення незаконного копіювання та розповсюдження об'єктів ІВ. Правова охорона шляхом державної реєстрації об'єктів інтелектуальної власності надає правовласникам можливість захищати свої права в судовому порядку. Міжнародна співпраця є критично важливою для гармонізації законодавства у сфері ІР та ефективної боротьби з порушеннями у глобальному віртуальному середовищі. Постійний моніторинг віртуального простору на предмет порушень інтелектуальної власності та оперативне реагування на виявлені інциденти. Освітні заходи дозволять підвищити обізнаності користувачів щодо важливості дотримання прав інтелектуальної власності та наслідків їх порушення.

Як зазначено в роботі [13] формування людино-цифрового середовища потребує нового погляду на цифрові права людини з позиції реального та віртуального або матеріального та відносно абстрактного середовища в умовах використання цифрових інструментів, які уможливлюють застосування різних цифрових технологій. Зокрема, слід розглянути можливість розробки спеціальних законодавчих актів або внесення змін до існуючих законів, які б враховували унікальні особливості віртуальних просторів, включаючи питання

юрисдикції, правозастосування та визначення цифрових активів. Міжнародна співпраця є критично важливою для гармонізації законодавства у сфері ІР та ефективної боротьби з порушеннями у глобальному віртуальному середовищі. Необхідно також чітко визначити відповідальність провайдерів віртуальних платформ у моніторингу та реагуванні на порушення прав інтелектуальної власності користувачами.

Подальший розвиток та впровадження технічних засобів захисту, таких як вдосконалені системи DRM, складніші методи водяних знаків та рішення на основі блокчейну для підтвердження права власності та управління правами (NFT зі вбудованими умовами ліцензування), є важливим напрямком. Розробка галузевих стандартів та найкращих практик для захисту ІР у віртуальних просторах, включаючи рекомендації щодо створення, використання та ліцензування контенту, сприятиме створенню більш безпечного та справедливого віртуального середовища. Підвищення обізнаності творців, користувачів та операторів платформ про права інтелектуальної власності та ризики їх порушення також є важливим елементом запобігання правопорушенням. Нарешті, необхідно вдосконалювати механізми виявлення, повідомлення та реагування на порушення прав інтелектуальної власності у віртуальних просторах, можливо, використовуючи інструменти моніторингу на основі штучного інтелекту та спрощені юридичні процедури.

У майбутньому захист прав інтелектуальної власності у віртуальному просторі стане ще більш важливим у міру розвитку та інтеграції віртуальних технологій у наше повсякденне життя. Адаптація правових та технічних механізмів до цієї нової реальності є ключем до стимулювання інновацій, захисту прав творців та забезпечення сталого розвитку віртуальної економіки.

Література

Створення, охорона, захист і комерціалізація об'єктів права інтелектуальної власності:
матеріали VIII Всеукраїнської науково-практичної конференції з міжнародною участю,
присвяченої Міжнародному дню інтелектуальної власності.
(м. Київ, 25 квітня 2025 р.): ел. збірник. Київ: КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2025)

1. What is a Virtual Space? Digital environment definition. Guides.
URL:<https://www.pubnub.com/guides/what-are-virtual-spaces/> (дата звернення: 05.04.2025).
2. Schroeder R. Defining Virtual Worlds and Virtual Environments. Journal of Virtual Worlds Research. 2008. Vol. 1, No. 1. P. 1–3. URL:<https://jvwr-ojs-utexas.tdl.org/jvwr/article/view/294/248> (дата звернення: 05.04.2025).
3. Metaverse of Virtual Courts and the Future of Legal Practice.
URL:<https://www.legalreader.com/metaverse-of-virtual-courts-and-the-future-of-legal-practice/> (дата звернення: 05.04.2025).
4. What Is a Virtual Space? URL:<https://www.intoo.com/us/glossary/virtual-space/> (дата звернення: 07.04.2025).
5. Discover the Features of Virtual Reality: A Beginner's Guide.
URL:<https://blog.inmersys.com/en/features-of-virtual-reality> (дата звернення: 04.04.2025).
6. Theodore C. Max Litigating Trademark And Copyright Cases In The Metaverse The Metropolitan Corporate Counsel, Inc. 2012. Vol. 20, No. 2. P.1–2.
URL:<https://www.sheppardmullin.com/assets/htmldocuments/tedmaxmetropolitancorporatecounsel.pdf> (дата звернення: 07.04.2025).
7. Hermes International et al v. Rothschild, No. 1:2022cv00384 – Document 140 (S.D.N.Y. 2023). URL:<https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/new-york/nysdce/1:2022cv00384/573363/140/> (дата звернення: 07.04.2025).
8. Loving T. Current AI Copyright Cases – Part 1. copyrightalliance.
URL:<https://copyrightalliance.org/current-ai-copyright-cases-part-1/> (дата звернення: 05.04.2025).
9. Письменники подали в суд на творців штучного інтелекту за порушення авторських прав <https://epravda.com.ua/news/2023/09/21/704599/>
10. Getty Images Lawsuit Against Stability AI – United States
URL:<https://copyrightlately.com/pdfviewer/getty-images-v-stability-ai->

Створення, охорона, захист і комерціалізація об'єктів права інтелектуальної власності:
матеріали VIII Всеукраїнської науково-практичної конференції з міжнародною участю,
присвяченої Міжнародному дню інтелектуальної власності.
(м. Київ, 25 квітня 2025 р.): ел. збірник. Київ: КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2025)

complaint/?auto_viewer=true#page=&zoom=auto&pagemode=none (дата
звернення: 07.04.2025).

11. Нановська В. The New York Times проти OpenAI: чи справді ІІІ
порушив авторське право? / В. Нановська. URL:[https://mediamaker.me/news/the-
new-york-times-proty-openai-chy-spravdi-shi-porushyv-avtorske-pravo/](https://mediamaker.me/news/the-new-york-times-proty-openai-chy-spravdi-shi-porushyv-avtorske-pravo/) (дата
звернення: 05.04.2025).

12. Worlds Inc v. Activision Blizzard Inc (2021)
URL:<https://caselaw.findlaw.com/court/us-dis-crt-d-mas/2126075.html> (дата
звернення: 05.04.2025).

13. Бутнік-Сіверський, О. Б. Віртуальна власність з позиції цифрової
інтелектуальної економіки: теоретичні засади цифрового права / О.Б.Бутнік-
Сіверський // Теорія і практика інтелектуальної власності. № 4-5, 2023. С. 113-
123. URL:[https://drive.google.com/file/d/1gf5StRdEnYXGII2_GymKSjV0d6znbBP
x/view](https://drive.google.com/file/d/1gf5StRdEnYXGII2_GymKSjV0d6znbBPx/view) (дата звернення: 05.04.2025).