

ПРАВОВИЙ РЕЖИМ РЕЗУЛЬТАТІВ ТВОРЧОЇ ТА ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В МЕТАВСЕСВІТІ ЯК ВИКЛИК ОСНОВНИМ ПОСТУЛАТАМ АВТОРСЬКОГО ПРАВА

LEGAL REGIME OF THE RESULTS OF CREATIVE AND INTELLECTUAL ACTIVITY IN THE METAVERSE AS A CHALLENGE TO THE BASIC TENETS OF COPYRIGHT

Дворнікова П.А., студентка II курсу факультету міжнародного права
Національний юридичний університет імені Ярослава Мудрого

Бровченко Т.І., к.ю.н.,
асистентка кафедри цивільного права № 2
Національний юридичний університет імені Ярослава Мудрого

В останні роки електронна середа розвивається надзвичайно швидкими темпами, створюються нові інститути, виникають складності кваліфікації та регулювання конфліктів. У зв'язку з активним розвитком цифрових технологій та загальною діджиталізацією, застосування технології метавсесвіту все частіше поширюється не тільки на сферу особистих потреб кожної окремої людини, а й в комерційних цілях, через це з'явилась необхідність правового регулювання авторського права в метавсесвіті, на випадок можливих порушень такого з боку третіх осіб. Метавсесвіт являє постійно діючий віртуальний простір, побудований на об'єднанні реального і віртуального світу, в якому відбувається синхронна взаємодія користувачів з об'єктами віртуального простору за обов'язкової сумісності даних. Стаття присвячена дослідженню впливу метавсесвіту на авторське право. У статті досліджуються основні ознаки, які властиві метавсесвіту, встановлюються основні проблеми, які можуть виникати при взаємодії метавсесвітів та авторського права. У статті висвітлюються такі проблеми використання об'єктів авторських прав у віртуальному просторі метавсесвітів; визначення правової долі віртуальних об'єктів, які створює штучний інтелект усередині віртуального світу метавсесвіту. При встановленні основних проблем використовуються приклади з практики використання метавсесвітів та існуючої міжнародної судової практики щодо захисту авторських прав у метавсесвітах. На кожну згадану у статті проблему, пропонується відповідне рішення, яке дозволить виключити порушення авторських прав у майбутньому. На основі всього перерахованого вище автори пропонують можливі механізми правового регулювання метавсесвіту, особливо у частині захисту та охорони інтелектуальних прав. Обґрунтовується необхідність розробки єдиного міжнародного підходу регулювання розгляду таких правовідносин.

Ключові слова: метавсесвіт, авторське право, інтелектуальна власність, захист інтелектуальної власності, інтернет платформи, віртуальний простір, штучний інтелект.

In recent years, the electronic environment has been developing at an extremely rapid pace, new institutions are being created, and difficulties arise in qualifying and regulating conflicts. In connection with the active development of digital technologies and general digitalization, the use of metaverse technology is increasingly spreading not only to meet personal needs, but also for commercial purposes, which has led to the need for legal regulation of copyright in the metaverse, in case of possible violations by third parties. The metaverse is a permanent virtual space built on the union of the real and virtual worlds, in which users interact synchronously with the objects of the virtual space with mandatory data compatibility. The article is devoted to the study of the impact of the metaverse on copyright. The article examines the main features inherent in the metaverse, identifies the main problems that may arise in the interaction of metaverse and copyright. The article highlights the following problems of use of copyrighted works in the virtual space of metaverse; determination of the legal fate of virtual objects created by artificial intelligence within the virtual world of metaverse. In identifying the main issues, the author uses examples from the practice of using metaverse and the existing international case law on copyright protection in metaverse. For each problem mentioned in the article, the author proposes an appropriate solution that will prevent copyright infringement in the future. Based on all of the above, the author proposes possible mechanisms for legal regulation of the metaverse, especially in terms of protection and enforcement of intellectual property rights. The author substantiates the need to develop a unified international approach to regulating such legal relations.

Key words: metaverse, copyright, intellectual property, intellectual property protection, Internet platforms, virtual space, artificial intelligence.

Сучасна людина існує в інформаційну еру, де оточуючий світ все більше втрачає риси матеріального світу і перетворюється на світ інформаційно-цифровий. Як наслідок, складні інформаційні технології пронизують усі сфери людського життя, змінюючи традиційне представлення про світ в цілому. Так, у середині 2021 року Марк Е. Цукерберг (Mark Elliot Zuckerberg), голова Meta inc. (раніше Facebook), оголосив про створення метавсесвіту [1], як про абсолютно новий рівень людської взаємодії в цифровій реальності.

Такі глобальні корпорації як Siemens та NVIDIA також доєдналися до новітнього тренду розвитку, оголосивши про спільне створення промислового метавсесвіту. За словами генерального директора Siemens, партнерство дасть змогу створити імерсійний метавсесвіт у реальному часі, що об'єднує апаратне і програмне забезпечення [2].

Взаємодія між користувачами не обмежується простим спілкуванням або ж комерційною співпрацею. У рамках метавсесвіту вже укладаються шлюби [3], організовуються ринки, в які вступають з метою отримання високого прибутку та розширення списку споживачів такі модні будинки, як "Hermès", "Louis Vuitton", "Prada" та інші [4]. В метавсесвіту вже можна зустріти навіть таких традиційних інвесторів, як аукціонний дім Sotheby's, який створив

віртуальну копію своєї штаб-квартири і демонструє там цифрове мистецтво, так звані NFT [5].

Хвиля популярності метавсесвіту проникає зокрема й у політичні структури. До прикладу, Міністерством закордонних справ та зовнішньої торгівлі Барбадосу було підписано угоду з "Decentraland", одною з найпопулярніших цифрових компаній, про створення в рамках метавсесвіту власного посольства із застосуванням новітніх досягнень у сфері штучного інтелекту [6]. Уряд Барбадосу планує купувати віртуальну нерухомість і землю на платформі, яку розмістять у вигляді NFT. Користувачі метавсесвіту зможуть оформляти й отримувати електронні «візи» до Барбадосу та переміщатися між світами за допомогою електронних «телепортів».

Таким чином, стає очевидним, що протягом 2023–2030 років актуальність розробки та подальшого функціонування метавсесвіту набуває стійкості та популярності.

Основна проблема цієї сфери полягає у відсутності системи регулювання, особливо стосовно права інтелектуальної власності. Саме інтелектуальне право в умовах метавсесвітів наражається на високі ризики його порушення. Треба зазначити неможливість використання спектра передбачених законодавством заходів захисту поруше-

них прав, оскільки метавесвіт є зовсім іншою площиною їх існування та використання. За такої кількості напрямків суспільного життя у сфері метавесвіту, необхідно констатувати необхідність регулювання складових елементів метавесвіту (таких як NFT, технології Блокчейн, криптовалюти, технології штучного інтелекту і т.д.) як на національному, так і на міжнародному рівні.

Відсутність регулювання цифрового простору та платформ віртуальної реальності може призвести до негативних наслідків одразу у декількох сферах. Зокрема, слід наголосити на сфері фінансових ринків, де зображення, відео, цифрові міста та землі, які представлені у вигляді NFT, можуть бути предметами угод, що призводять до ризиків визнання подібних правочинів недійсними у зв'язку з невизначеністю самої природи NFT; Сфері захисту персональних даних, наприклад, чи охороняється аватар як зображення громадянина (тобто як особисте немайнове право), чи охорона буде надано з погляду норм інтелектуального права; Політична сфера також наражається на небезпеку через зростаючу популярність метавесвіту та його атрибутів під час проведення агітаційного етапу у процесі виборів, такий список не є вичерпним і з плином часу та науково-технічним прогресом буде розширений.

При цьому, найвищі ризики негативних наслідків вже зараз виникли у сфері інтелектуальних прав та інтелектуальної власності у метасвітах. Будучи економічною основою для індустрії творчості, авторське право [7, с. 6–10], надає низку гарантій для авторів і правовласників під час захисту об'єктів авторських прав, які згадуються в низці міжнародно-правових актах і в національному законодавстві [8]. При цьому, не можна стверджувати те, що наявні на даний момент гарантії та їхній зміст не зазнають змін під впливом метавесвіту та його окремих елементів у майбутньому.

Так, однією з перших проблем у сфері авторського права в метавесвіті в майбутньому стане значна кількість спорів щодо використання об'єктів авторських прав у віртуальному просторі метавесвітів. Це можна продемонструвати на ситуаціях із імітацією продуктів певного бренду у вигляді цифрових предметів колекціонування, що охороняються авторським правом, на різних маркетплейсах. Визначення того, що перетинає межу протиправної поведінки, може бути непростю справою, як показують два окремі судові позови.

У лютому 2022 року компанія Nike Inc. подала позов до Федерального суду Манхеттена звинувативши онлайн-маркетплейс StockX у неправомірному використанні торгової марки Nike та продажу несанкціонованих зображень взуття цього бренду у вигляді не взаємозамінних токенів (NFT) [9]. У позові, Nike звинувачує StockX у карбуванні та продажу NFT, що містять матеріали, захищені торговельною маркою, без дозволу або схвалення. Nike наполягали на блокуванні подальших продажів і відшкодуванні грошової компенсації. Тим не менш, StockX заявили про «добросовісне використання», оскільки кожна продана NFT є лише цифровою версією фізичного взуття, яке купують клієнти.

Інша показова справа стосується французького дизайнерського дому Hermès, який подав позов проти Мейсона Ротшильда до Південного окружного суду Нью-Йорка 14 січня 2022 року після того, як той створив NFT культових сумок Hermès Birkin, назвавши їх «MetaBirkins» [10]. У поданій скарзі йдеться про те, що, починаючи з 2 грудня 2021 року, Ротшильд рекламував колекцію MetaBirkins у формі NFT, «використовуючи зареєстровані на федеральному рівні торгові марки Hermès», а також всесвітньо визнаний термін «Birkin». Він зробив це без дозволу бренду і порушив його права на торгові марки. Hermès заявили, що художник Ротшильд і NFT-платформа OpenSea були повідомлені про порушення інтелектуальної влас-

ності 16 грудня 2021 року. На даний момент NFT-сумки MetaBirkin видалені з маркетплейсу OpenSea, однак Мейсон Ротшильд відмовився припинити продаж NFT MetaBirkins, мотивуючи свою позицію тим, що Перша поправка захищає мистецькі твори. Hermès виграли судовий позов проти MetaBirkins, через те, що присяжні взагалі не визнали NFT як об'єкт мистецтва, що підлягає захисту, що свідчить про об'єктивну помилку, адже такий вердикт означає, що захист Першої поправки не поширюється на цифрові проекти взагалі.

У вищеописаних випадках спори виникали через недоліки положень закону щодо копіювання та запозичення об'єктів авторських прав, а також їх подальшого продажу у віртуальному світі. Користувачі таких платформ вже зараз можуть імпортувати об'єкти з реального світу у віртуальний, що надалі матиме більш масовий характер.

Найкращим рішенням з метою зменшення кількості суперечок щодо використання об'єктів авторських прав у віртуальному просторі метавесвітів може бути створення на міжнародному та національному рівні стандартів перевірки контенту, імпортованого у віртуальний світ метавесвітів. Такі заходи дадуть змогу контролювати і не допускати розміщення об'єктів авторського права у метавесвітах, порушуючи інтелектуальні права їхніх власників. У даному випадку, можна враховувати дотримання таких стандартів перевірки провайдером метавесвіту, що є інформаційним посередником, як одну з умов звільнення його від відповідальності.

Друга проблема полягає у визначенні правової долі віртуальних об'єктів, які створює штучний інтелект всередині метавесвіту. Більшість метавесвітів уже зараз використовують штучний інтелект, який має навички «самонавчання», що створює реальну прогалину в правовому регулюванні.

Окремі держави на сьогодні вже на практиці зіткнулися з тим, що норми права не дають змоги вирішити питання, пов'язані з правовою охороною результатів, створених штучним інтелектом. Наразі виокремлюють декілька основних точок зору: 1) визнання автором людини-творця (користувача) штучного інтелекту, оскільки штучний інтелект є лише інструментом людини під час створення нею об'єктів авторського права; 2) визнання автором штучного інтелекту, як такого, що зробив творчий внесок у створення об'єкта; 3) визнання відсутності фігури автора щодо результатів, створених штучним інтелектом; 4) «штучний розум» як джерело розумової діяльності за аналогією з розумом природним, і носії штучного розуму – інтелектуальна система, за аналогією з людиною – носієм природного розуму [11, с. 26–29]. Слід зазначити, що остання концепція, з позицій права інтелектуальної власності, має суттєвий недолік: якщо деяка інтелектуальна система не охоплюється антропоцентричним поглядом на штучний інтелект, але результат її діяльності аналогічний до результату людської творчості, то наявна хибність такого підходу.

Особливістю цієї дискусії стосовно штучного інтелекту в метавесвіті є те, що штучний інтелект взаємодіє не в межах реального світу, а віртуального, у зв'язку з чим може мати більшу самостійність та доступ до баз даних.

Для ілюстрації можна навести наступний приклад: Фінансова компанія ING спільно з Microsoft та за підтримки технічного університету Delft і Mauritshuis розробили інтелектуальну систему, що навчилася створювати об'єкти живопису, відтворюючи стиль голландського художника Рембрандта. Проект отримав назву «Новий Рембрандт» («The Next Rembrandt») [12].

Спершу інтелектуальна система отримала базу даних розміром 150 гігабайт, що складалася з картин, насправді написаних Рембрандтом, а також цифрових файлів і 3D-сканів полотен. Ці зображення були вивчені системою попіксельно, давши детальне уявлення про те, які

об'єкти зображував художник, які географічні патерни він застосовував. Система за участю розробників вивчила стиль, характерний для робіт Рембрандта, навчилася працювати з пропорціями і розпізнавати риси обличчя. Підсумком цієї скрупульозної роботи розробників, які спрямовували інтелектуальну систему в її навчання, став портрет, який не відрізняється від результату людської праці, надрукований на 3D-принтері. Слід зауважити, що етап створення полотна, що імітує стиль Рембрандта, був пройдений системою самостійно. На основі такого «творчого процесу» було створено NFT-колекцію, яка складається з 8 000 унікальних токенів, які відтворюють картину «Нічна вартя». Придбавши токен, користувачі отримують доступ до музею МетаРембрандта, де зможуть побачити найвідоміші картини Рембрандта та інші історичні витвори мистецтва, які також будуть відтворені за допомогою штучного інтелекту.

З цього прикладу можна зрозуміти важливість градації систем штучного інтелекту залежно від ступеня участі людини. Адже це приводить до думки про те, що стосовно результатів, створених за допомогою застосування різних інтелектуальних систем, неможливо ввести єдиний правовий режим. Не викликає сумнівів той факт, що чинне законодавство України, як і більшість сучасних країн передбачає закріплення статусу «автора» лише за людиною. Так, наприклад, у Законі про авторське право Канади зазначено, що авторство визнається за громадянами, підданими та резидентами країн-учасниць Бернської конвенції, Женевської конвенції 1996 року або країн-учасниць СОТ. Аналогічні судження наводить Апеляційний суд Сінгапуру у справі *Pioneers & Leaders (Publishers) Pte Ltd проти Asia Pacific Publishing Pte Ltd*, вказуючи, що охорона суб'єктивних прав розраховується за правилом *post mortem auctoris*, а значить розглядається як охорона прав авторів-фізичних осіб. Іноді авторство може визнаватися за юридичною особою, як, наприклад, описується в законодавстві Таїланду, а також деяких інших країнах, де авторське право має моністичну природу.

Можна сказати, що традиційний підхід до авторства виключає визнання автором особи, яка не є людиною, або в рідкісних випадках юридичної особи, як в законодавстві Таїланду, хоча й у цьому разі існує зв'язок із людиною. Але виникнення творчого штучного інтелекту ставить під загрозу, дестабілізує класичну концепцію визначеного автора.

Штучний інтелект в тому вигляді, в якому він існує зараз і буде існувати в доступному для огляду майбутньому, не може володіти правосуб'єктністю, аналогічною правосуб'єктності фізичної особи. ШІ не має власної волі та власного інтересу, позбавлений інтенціональності, самосвідомості, не може нести відповідальність. З цієї передумови випливає досить очевидний висновок про те, що не можна розглядати штучний інтелект як носія прав, таку позицію можна також аргументувати рішенням USPTO про відмову в захисті винаходу, створеного штучним інтелектом і заявленого за авторством цього ШІ, яке було винесено у квітні 2020 року. Тому найбільш правильним рішенням, за таких обставин, було б визнання автором творів людини-творця (користувача) штучного інтелекту всередині метавсесвіту, тим не менш такий підхід може змінитися за умов науково-технічного розвитку, що у майбутньому може призвести до здатності ШІ отримати визнання як автору або співавтору твору.

Виходячи з проведеного дослідження, можна зробити висновок про зростаючу популярність метавсесвіту і, разом з тим, констатувати зростаючу потребу в законодавчому, переважно – міжнародному, регулюванні досліджуваної сфери. Зокрема, аналізуючи аспекти авторського права в метавсесвіті, можна наголосити на таких проблемах як: незаконне використання творів користувачами, які не є їхніми авторами, і визначення правової долі віртуальних об'єктів, які створює штучний інтелект усередині метавсесвіту. Для недопущення зростання кількості спорів у сфері авторських прав, пропонується по-перше, запровадити стандарти перевірки контенту, імпортованого у віртуальний світ метавсесвітів; по-друге, надати штучному інтелекту право вільного використання об'єктів авторських прав виключно для «самонавчання», а творцві штучного інтелекту надати право авторства на створені твори.

Таким чином, вже на даний момент виникає необхідність у законодавчому розробленні правил регулювання метавсесвіту, особливо у частині захисту та охорони інтелектуальних прав. Цьому сприятиме розширення судової практики в цій царині, що найімовірніше, призведе до адаптації законодавства до нових реалій, а в країнах загального права – народження нових прецедентів, що відповідатимуть на висвітлені в цій роботі питання.

ЛІТЕРАТУРА

1. Zuckerberg wants Facebook to become online «metaverse». BBC : веб-сайт. URL: <https://www.bbc.com/news/technology-57942909> (дата звернення – 05.04.2023).
2. Siemens and NVIDIA partner to build the Industrial Metaverse. Nvidia : веб-сайт. URL: <https://www.nvidia.com/en-us/omniverse/digital-twins/siemens/> (дата звернення – 05.04.2023).
3. A couple held a live online wedding ceremony in the metaverse where their avatars married at a virtual chapel in the sky. Insider : веб-сайт. URL: <https://www.insider.com/wedding-ceremony-metaverse-virtual-chapel-avatars-livestream-2021-12> (дата звернення – 08.04.2023).
4. From NFTs to Virtual Fashion: A Look at the Year in the Metaverse. The Fashion Law : веб-сайт. URL: <https://www.thefashion-law.com/from-nfts-to-virtual-goods-trademarks-a-year-in-the-metaverse/> (дата звернення – 09.04.2023).
5. Sotheby's offers a curated array of NFT's from Digital Art. Sotheby's : веб-сайт. URL: <https://www.sothebys.com/en/departments/nft/> (дата звернення – 09.04.2023).
6. Virtual visas: Barbados says to open first 'metaverse' embassy. Techxplore : веб-сайт. URL: <https://techxplore.com/news/2021-11-virtual-visas-barbados-metaverse-embassy.html/> (дата звернення – 09.04.2023).
7. Hector MacQueen, Charlotte Waelde & Graeme Laurie Textbook on Intellectual Property: Oxford Core Texts, UK, Pub. Contemporary intellectual property, 2007. P. 321
8. WIPO Copyright Treaty, 1996. WIPO : веб-сайт. URL: http://www.wipo.int/wipolex/en/treaties/text.jsp?file_id=295166/ (дата звернення – 09.04.2023).
9. Nike Vs. StockX: A Metaverse Lawsuit. Bloomberg : веб-сайт. URL: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2022-03-31/stockx-says-nike-shows-misunderstanding-of-nfts-in-lawsuit> // (дата звернення – 09.04.2023).
10. Luxury brand Hermès is suing an artist for selling DIGITAL Birkin bags as NFTs. DailyMail : веб-сайт. URL: <https://www.dailymail.co.uk/femail/article-10427505/Herm-s-suing-NFT-creator-selling-DIGITAL-Birkin-bags.html> (дата звернення – 09.04.2023).
11. N. P. Padhy Artificial intelligence and intelligent systems: Artificial intelligence and intelligent system: Oxford Core Texts, Oxford, New York, Oxford University Press, 2005. P. 681
12. The Night Watch NFT. MetaRembrandt : веб-сайт. URL: <https://www.metarembbrandt.com/> (дата звернення – 09.04.2023).