

IT LAW TALKS 2026

WORKSHOP

«Захист авторського права в ІТ»

Ключові питання:

- які об'єкти авторського права існують в ІТ;
- кому належать права;
- як оформлювати майнові права;
- захист авторських прав.



Спікер Наталія Деніс



ЧОМУ ІТ-ІНДУСТРІЯ МАЄ ОСОБЛИВЕ ЗНАЧЕННЯ

Сьогодні ІТ-індустрія - це не просто окрема сфера бізнесу, а один із ключових двигунів сучасної економіки, технологічного розвитку та цифрової трансформації суспільства.

Через цифрові технології функціонують:

- фінансові сервіси;
- електронна комерція;
- освіта;
- медицина;
- державні послуги;
- комунікація;
- креативні індустрії;
- повсякденна взаємодія між людьми.



ІТ сьогодні впливає не лише на бізнес, а й на спосіб організації сучасного суспільного життя.

ЗМІСТІ СУБ'ЄКТИ АВТОРСЬКОГО ПРАВА

- Авторське право становлять особисті немайнові права автора і майнові права суб'єктів авторського права.
- Первинним суб'єктом авторського права є автор твору. Суб'єктами майнових авторських прав можуть бути також інші фізичні або юридичні особи, до яких перейшли майнові права на твір на підставі правочину або закону.



ОБ'ЄКТИ АВТОРСЬКОГО ПРАВА

Об'єктами авторського права є твори у сфері літератури, мистецтва, науки, зокрема:

- 1) літературні твори белетристичного, публіцистичного, наукового, технічного або іншого характеру (книги, брошури, статті тощо) у письмовій, електронній (цифровій) чи іншій формі;
- 2) виступи, лекції, промови, проповіді та інші усні твори;
- 3) музичні твори з текстом і без тексту;
- 4) драматичні, музично-драматичні твори, пантоміми, музично-світлові шоу, циркові вистави, хореографічні та інші твори, створені для сценічного показу, та їх постановки;
- 5) театральні постановки, сценічні переробки творів, зазначених у пункті 1 цієї частини, і обробки нематеріальної культурної спадщини, придатні для сценічного показу;
- 6) аудіовізуальні твори;
- 7) тексти перекладів для озвучення (у тому числі дублювання), субтитрування аудіовізуальних творів іншими мовами;
- 8) твори образотворчого мистецтва;
- 9) фотографічні твори;

10) твори ужиткового мистецтва, у тому числі твори декоративного ткацтва, кераміки, різьблення, ливарства, з художнього скла, художня ковка, ювелірні вироби тощо;

11) твори архітектури, містобудування, садово-паркового мистецтва та ландшафтних утворень;

12) твори художнього дизайну;

13) похідні твори;

14) збірки творів, збірки обробок нематеріальної культурної спадщини, енциклопедії та антології, збірки звичайних даних, інші складені твори, за умови що вони є результатом творчої діяльності за добром або упорядкуванням змісту;

15) ілюстрації, карти, плани, креслення, ескізи, пластичні твори, що стосуються географії, геології, топографії, техніки, будівництва та інших сфер діяльності;

16) комп'ютерні програми;

17) бази даних (компіляції даних), якщо вони за добром або упорядкуванням їх складових частин є результатом інтелектуальної діяльності;

18) інші твори.

КОЛИ ВИНИКАЄ АВТОРСЬКЕ ПРАВО

Авторське право виникає з факту створення твору

Твір вважається створеним з моменту, коли йому надано об'єктивної форми:

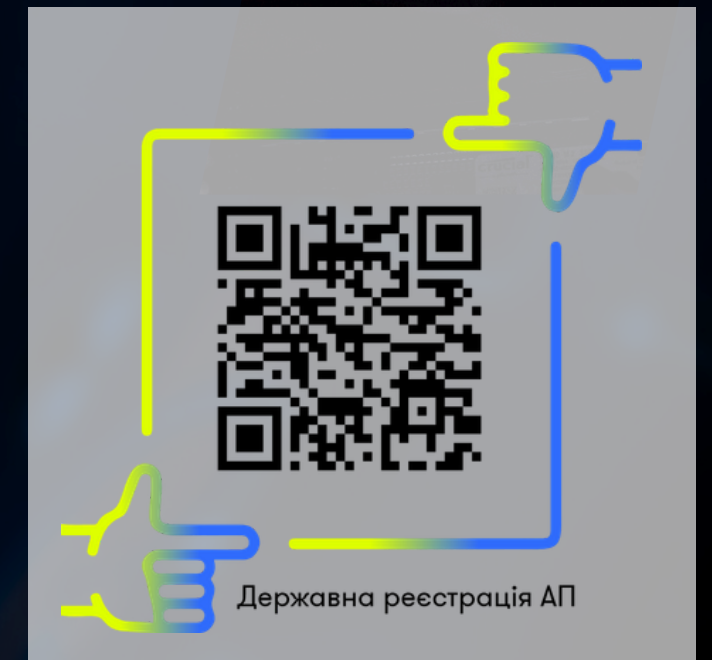
- письмової;
- електронної;
- цифрової;
- іншої форми, придатної для сприйняття.

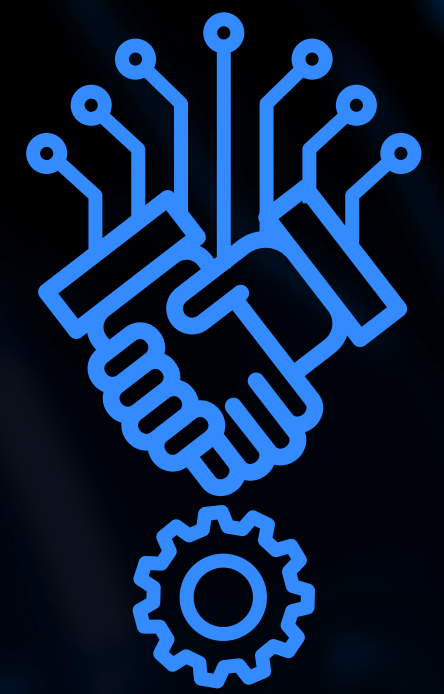
Реєстрація **не є обов'язковою** для виникнення авторського права

Але реєстрація може бути корисною для:

- підтвердження факту створення;
- підтвердження дати створення або опублікування;
- підтвердження належності прав;
- використання як доказу у спорі.

*Заявки на державну реєстрацію подаються до УКРНОІВІ заявником або його довіреною особою
у паперовій формі:
в електронній формі:





Особисті немайнові права

Вони належать лише автору і не можуть бути передані іншій особі.

Стаття 11. Особисті немайнові права автора

1. Особистими немайнновими правами автора є:

- 1) право вимагати визнання свого авторства шляхом зазначення належним чином імені автора в оригіналі і копіях твору і за будь-якого використання твору, якщо це практично можливо;
- 2) право забороняти під час будь-якого використання твору згадування свого імені, якщо автор твору бажає залишитися анонімом;



В ІТ можливі обидві моделі. У деяких продуктах авторів або учасників розробки зазначають -наприклад, в open source-проєктах, credits до ігор, документації або портфоліо. Але в комерційних ІТ-продуктах, особливо SaaS, мобільних застосунках чи корпоративному ПЗ, продукт частіше використовується під брендом компанії без персонального зазначення кожного автора. Саме тому це питання бажано прямо врегульовувати в договорі, наприклад **автор твору бажає залишитися анонімом;**

- 3) право обирати псевдонім, зазначати і вимагати зазначення псевдоніма замість справжнього імені автора в оригіналі і копіях твору і за будь-якого використання твору;
- 4) право вимагати збереження цілісності твору, протидіяти будь-якому перекрученню, спотворенню чи іншій зміні твору, у тому числі супроводження твору ілюстраціями, передмовами, післямовами, коментарями тощо без згоди автора;
- 5) право надати назву твору або залишити його без назви;
- 6) право присвятити твір особі (особам), події або даті.

Особисті немайнові права належать лише автору та не можуть бути передані (відчужені) іншим особам і не переходять у спадщину.

Майнові права автора

Стаття 12. Майнові права інтелектуальної власності на твір

1. Суб'єкт авторського права має право використовувати твір будь-яким способом (способами), а також виключне право дозволяти або забороняти використання твору іншими особами.

Способами використання твору є:

- 1) відтворення;
- 2) включення до складеного твору;
- 3) включення до іншого твору, крім складеного твору;
- 4) розповсюдження примірників твору;
- 5) імпорт примірників твору;
- 6) здавання в найм або в позичку примірників твору;
- 7) публічне виконання, публічний показ, публічне демонстрування, публічне сповіщення, інтерактивне надання доступу публіці та інші способи доведення до загального відома публіки;
- 8) переклад;
- 9) переробка, адаптація, аранжування та інші подібні зміни твору.

Цей перелік не є вичерпним.



КОМП'ЮТЕРНА ПРОГРАМА

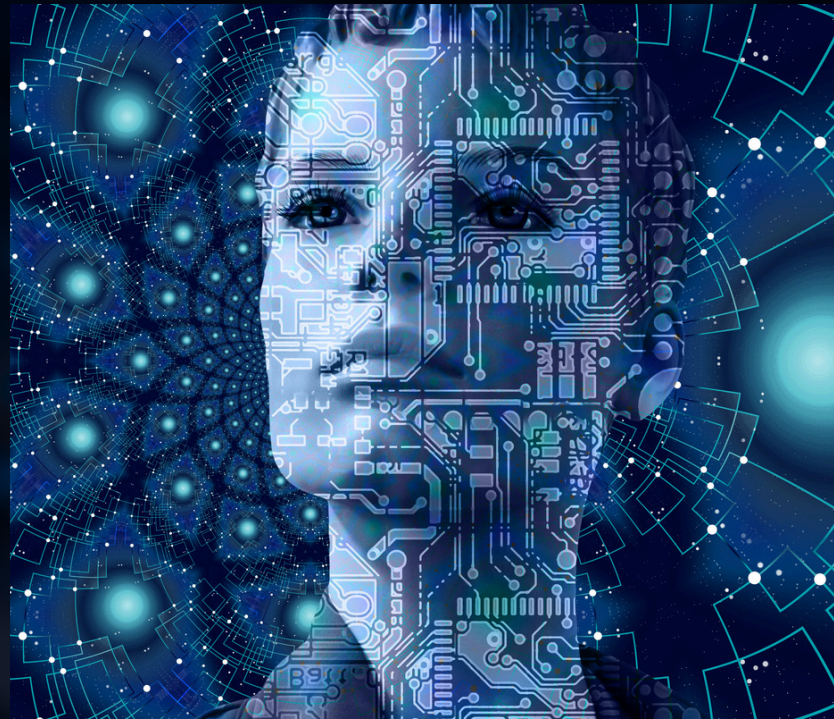
Комп'ютерна програма - набір інструкцій у вигляді слів, цифр, кодів, схем, символів чи в будь-якому іншому вигляді, виражених у формі, придатній для зчитування комп'ютером (настільним комп'ютером, ноутбуком, смартфоном, ігровою приставкою, смарт-телевізором тощо), які приводять його у дію для досягнення певної мети або результату, зокрема операційна система, прикладна програма, виражені у вихідному або об'єктному кодах.



Комп'ютерні програми охороняються авторським правом як літературні твори, оскільки правова охорона поширюється на форму їх вираження - зокрема вихідний або об'єктний код, а не на ідеї, принципи, методи чи алгоритми, що лежать в основі програми.

МІЖНАРОДНА ОХОРОНА КОМП'ЮТЕРНИХ ПРОГРАМ (ОСОБЛИВОСТІ ОХОРОНИ)

Міжнародно-правова охорона комп'ютерних програм базується на підході, за яким комп'ютерні програми охороняються як літературні твори.



- Стаття 4 Договору Всесвітньої організації інтелектуальної власності про авторське право визначає, що: «Комп'ютерні програми охороняються як літературні твори в розумінні статті 2 Бернської конвенції про охорону літературних і художніх творів встановлює, що термін Літературні і художні твори» охоплює всі твори в галузі літератури, науки і мистецтва, яким б способом і в якій би формі вони не були виражені.

- Згідно зі статтею 10 Угоди про торговельні аспекти прав інтелектуальної власності «Комп'ютерні програми у вихідному або об'єктному коді захищаються як літературні твори за Бернською Конвенцією (1971).»
- У Директиві 2009/24/ЄС Європейського Парламенту та Ради від 23 квітня 2009 року про правову охорону комп'ютерних програм, а саме статті 1 визначено, що: «Відповідно до положень цієї Директиви, держави-члени повинні охороняти комп'ютерні програми нормами авторського права як літературні твори у значенні Бернської конвенції про охорону літературних та художніх творів.»

УМОВИ ОХОРОНОЗДАТНОСТІ КОМП'ЮТЕРНОЇ ПРОГРАМИ

Охорона поширюється на:

- комп'ютерні програми, виражені у вихідному кодї;
- комп'ютерні програми, виражені в об'єктному кодї;
- за умови, що вони є оригінальними.

Охороняється:

- форма вираження комп'ютерної програми;
- конкретний код;
- конкретна структура реалізації.

Не є формою вираження комп'ютерної програми:

- графічний інтерфейс користувача;
- набір виконуваних функцій;
- формат файлів даних.

Не охороняються авторським правом:

- ідеї;
- принципи;
- логічні схеми;
- алгоритми;
- мови програмування.

Авторське право охороняє конкретну форму вираження програми, а не її функціональність, ідею чи технічну логіку.

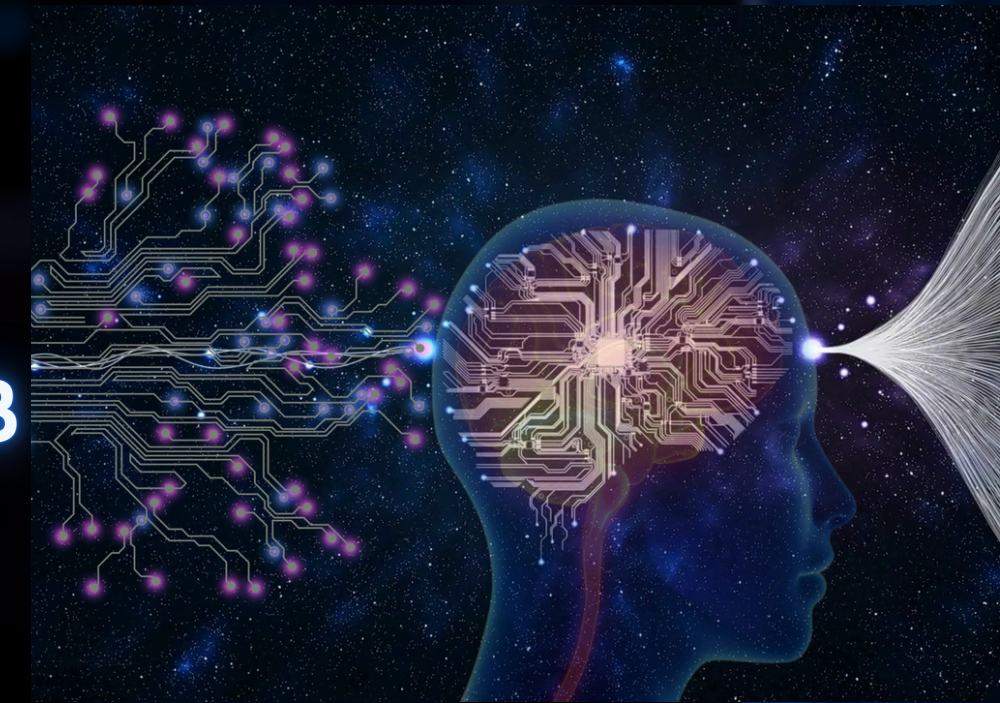
РОЗПОРЯДЖАННЯ МАЙНОВИМИ ПРАВАМИ

Основні правочини

- договір про передачу (відчуження) майнових прав;
- ліцензійний договір;
- договір про створення комп'ютерної програми за замовленням;
- трудовий договір;
- open source ліцензії.

ДОГОВІР ПРО ПЕРЕДАЧУ (ВІДЧУЖЕННЯ) МАЙНОВИХ ПРАВ

- відомості, що дозволяють ідентифікувати відповідний об'єкт (назва та/або інші характерні ознаки);
- обсяг майнових прав на комп'ютерну програму, що передається за договором;
- розмір чи спосіб визначення оплати (винагороди) або зазначення про безвідплатний характер договору;
- яким чином має передаватися оригінал чи примірник комп'ютерної програми (на якому матеріальному носії, в електронному вигляді тощо).



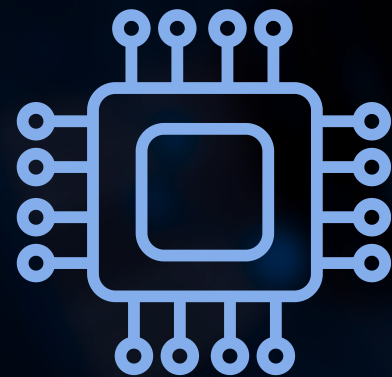
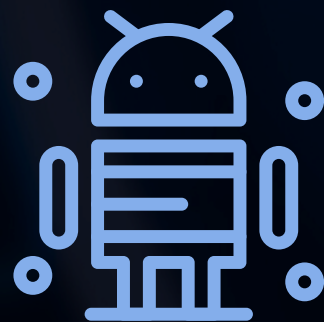
ЛІЦЕНЗІЙНИЙ ДОГОВІР

Ліцензійний договір не передбачає повного переходу майнових прав.

Він надає дозвіл на використання комп'ютерної програми у визначених межах.

Види ліцензій:

- виключна;
- невиключна;
- одинична.



ДОГОВІР ПРО СТВОРЕННЯ ПРОГРАМИ ЗА ЗАМОВЛЕННЯМ

Сторони можуть передбачити що майнові права належать творцеві, а замовник набуває права використання об'єкта (принцип свободи договору)

Сам по собі факт укладення такого договору зовсім не свідчить про:

- виникнення майнових прав у замовника чи творця в момент укладення договору;
- чи повинен виконавець працювати один або може звертатися за допомогою до інших осіб;
- чи може автор передавати частину створеного об'єкту і знайомити з ним осіб, що не мають ніякого відношення до замовлення;
- можливість повернення твору із зауваженнями замовника на доопрацювання авторові;
- терміни внесення змін до твору;
- порядок, терміни і етапи прийняття об'єкту;
- порядок оплати;
- обсяг прав, що передаються за договором;
- термін дії договору;
- територія, на яку поширюються передавані
- права;
- інші умови, відносно яких на вимогу однієї із сторін має бути досягнута згода.

КОМП'ЮТЕРНА ПРОГРАМА ЯК СЛУЖБОВИЙ ТВІР

Якщо комп'ютерна програма створена у зв'язку з виконанням трудового договору, вона може розглядатися як службовий твір. Особисті немайнові права залишаються за автором.

Майнові права можуть належати роботодавцю або іншій особі відповідно до закону чи договору.

Дія.City та гіг-контракти

Закон України «Про стимулювання розвитку цифрової економіки в Україні» передбачає спеціальне регулювання для гіг-контрактів у межах Дія.City.

Для об'єктів, створених гіг-спеціалістом:

- особисті немайнові права належать гіг-спеціалісту;
- майнові права можуть належати резиденту Дія.City, якщо інше не передбачено гіг-контрактом.



OPEN SOURCE

Open Source - це модель, за якої вихідний код відкритий для використання. Розробникам не потрібно щоразу писати все з нуля.

Open Source не означає відсутність авторського права.

Авторське право зберігається, а ліцензія визначає умови:

- використання;
- зміни;
- поширення;
- модифікації програмного коду.

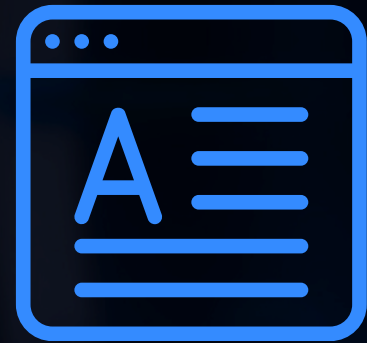
Приклади Open Source ліцензій

Ліцензія
MIT
Apache 2.0
LGPL
GPL



```
var cpassword = document.ge
firstname=document.getEleme
letters only"))){
firstname=document.getEleme
))){
firstname=document.getEleme
in letters only"))){
firstname=document.getEleme
name"))){
firstname=document.getEleme
letters only"))){
firstname=document.('');if(
firstname=document.('');if(
firstname=document.('');if(
allowed"))){
firstname=document.getEleme
Password (!@#$$%^&*()*+=~`)
firstname=document.getEleme
firstname=document.getEleme
Confirmation Password (!@#$
firstname=document.getEleme
var cpassword = document.ge
firstname=document.getEleme
letters only"))){
firstname=document.getEleme
))){
firstname=document.getEleme
in letters only"))){
firstname=document.getEleme
name"))){
firstname=document.getEleme
letters only"))){
firstname=document.('');if(
```

ІТ-ПРОДУКТ ЯК КОМПЛЕКС ОБ'ЄКТІВ





ЩО ОХОРОНЯЄТЬСЯ, А ЩО

Загальний принцип залишається однаковим для всіх об'єктів: авторське право охороняє форму вираження, а не ідею.

- Ідея створити маркетплейс не охороняється.
- Ідея створити гру не охороняється.
- Ідея створити застосунок для доставки не охороняється.

Але конкретний код, графіка, тексти, музика, персонажі, дизайн-елементи та інші творчі результати можуть охоронятися.

ПОРУШЕННЯ АВТОРСЬКОГО ПРАВА В ІТ

Типові ситуації:

- **Копіювання програмного коду.**
Наприклад, колишній розробник використовує частину коду попереднього проєкту в новому продукті.
- **Використання чужих фото, музики, відео, іконок.**
Особливо часто в лендингах, мобільних застосунках, іграх.
- **Клонування сайту або застосунку.**
Копіюється структура, тексти, графіка, UX/UI-рішення.
- **Порушення open source ліцензій.**
Компанія використовує open source компонент, але не виконує умови ліцензії.
- **Неврегульоване використання AI-generated content.**
Наприклад, компанія використовує зображення, текст або код, створений за допомогою AI, не перевіряючи джерела, умови сервісу та можливі ризики.

Розділ V Закону України «Про авторське право і суміжні права» прямо присвячений захисту авторського права і суміжних прав.

Він визначає:

- підстави для захисту;
- порушення авторського права;
- способи захисту;
- можливі вимоги правоволодільця;
- правові наслідки неправомірного використання твору.

**COPYRIGHT INFRINGEMENT
NOTICE**



IPRights

MONITORING CENTER
Ukrainian National Office for Intellectual
Property and Innovations

ЯК ЗАХИЩАТИ

1. Ідентифікувати об'єкт

Що саме порушено: код, дизайн, текст, фото, відео, база даних, документація?

2. Перевірити належність прав

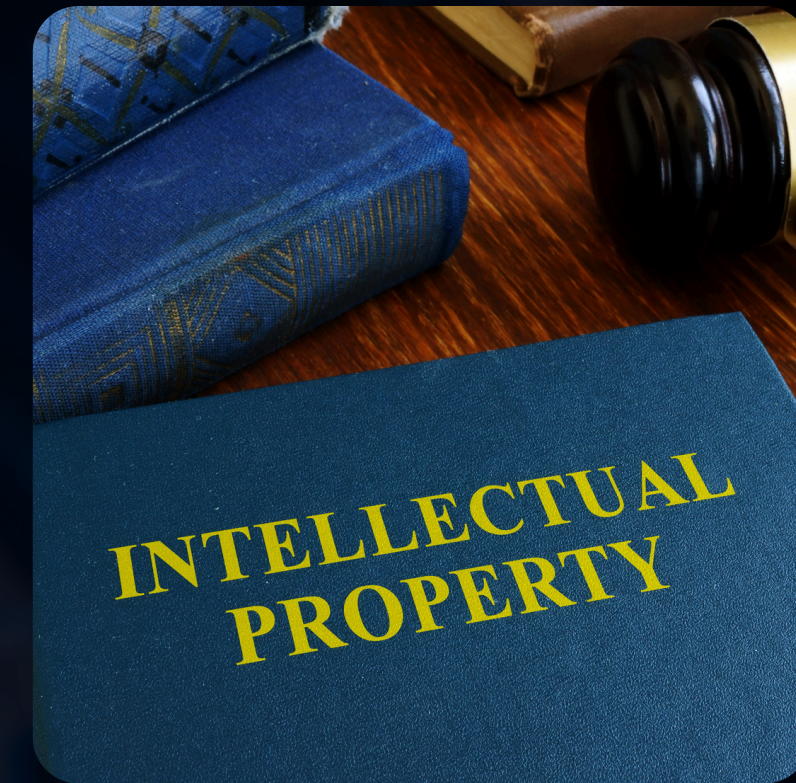
- Хто автор?
- Чи є договір?
- Чи передані майнові права?
- Чи є докази створення?

3. Зафіксувати порушення

Скріншоти, вебархів, протокол огляду вебсторінки, технічна експертиза, вихідний код, метадані, листування.

4. Обрати спосіб реагування

- претензія;
- notice-and-takedown;
- звернення до платформи;
- переговори;
- медіація;
- суд;
- у відповідних випадках - звернення до правоохоронних органів.



5. Запобігати порушенням наперед

IP assignment clauses - передання майнових прав на результати роботи.

NDA - захист конфіденційної інформації.

Open source policy - контроль використання відкритого коду.

AI policy - правила використання AI-generated content.

Політика доступів - контроль доступу до коду, дизайну, документації.

Реєстр IP-активів - облік усіх об'єктів IP компанії.

Перевірка прав перед запуском - IP-аудит продукту до релізу

ЩО ПОТРІБНО ДОВЕСТИ У СПОРІ

1. Факт створення твору
2. Авторство або належність майнових прав
3. Неправомірне використання
4. Зв'язок між оригінальним і використаним об'єктом
5. Розмір збитків або підстави для компенсації



Докази в ІТ-спорах

- договори;
- акти приймання-передачі;
- технічне завдання;
- вихідний код;
- репозиторії GitHub / GitLab;
- історія комітів;
- технічна документація;
- листування;
- скриншоти;
- протоколи огляду вебсторінок;
- експертні висновки;
- свідоцтво про реєстрацію авторського права, якщо воно є.

ТРИ ПИТАННЯ ДЛЯ ЮРИСТА

1. Який об'єкт охороняється?
2. Кому належать права?
3. У чому полягає порушення?

Саме ці три питання дозволяють правильно побудувати правову позицію у спорах щодо авторського права в ІТ.

Для того щоб захист авторського права в ІТ був справді ефективним, юрист має розуміти не лише механізми реагування на порушення, а й усю попередню логіку створення цифрового продукту.

Ефективний захист авторського права в ІТ починається не з позовної заяви. Він починається з правильно оформленого процесу створення цифрового продукту.



