

ЦИВІЛЬНО-ПРАВОВИЙ РЕЖИМ ТВОРІВ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА, СТВОРЕНИХ З ВИКОРИСТАННЯМ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ

ПЕТРОВ Євгеній Леонідович - аспірант кафедри цивільно-правової політики, права інтелектуальної власності та інновацій національного юридичного університету імені Ярослава Мудрого

ORCID iD: 0009-0009-2139-0785

DOI: <https://doi.org/10.32782/ep.2024.3.12>

У статті розглянуто питання правового режиму творів образотворчого мистецтва, створених з використанням штучного інтелекту. Проведене дослідження дозволяє стверджувати про тотожність понять «об'єкт, згенерований комп'ютерними програмами» та «об'єкт, згенерований штучним інтелектом». Доведена важливість визначення національного і закордонного правового режиму творів образотворчого мистецтва, які внаслідок створення (генерування) їх комп'ютерними програмами набувають певної об'єктивної форми. Основними відмінними ознаками, необхідними для визначення правового режиму такого об'єкта, є саме наявність або відсутність безпосередньої участі фізичної особи в їх створенні, а також відсутність порушень щодо інших використаних об'єктів у цьому процесі. Проте наразі відсутні чіткі критерії для визначення достатності чи недостатності безпосередньої творчої участі людини у створенні творів образотворчого мистецтва, створених з використанням штучного інтелекту. Самі опосередковані дії людини в процесі генерування творів образотворчого мистецтва не можуть бути самостійною підставою для поширення на них авторсько-правової охорони. Зокрема, створення комп'ютерної програми, яка буде використовуватись у процесі генерування твору образотворчого мистецтва, а також інших процесів за участю людини.

Постановка проблеми

З розвитком штучного інтелекту (ШІ) у світі багато творів образотворчого мис-

тецтва та інших результатів діяльності комп'ютерних систем створюються з мінімальним або без втручання людини. В основі таких процесів лежать складні алгоритми, машинне навчання, глибинне навчання та інші технології, які дозволяють комп'ютерам виконувати завдання і приймати рішення самостійно. Питання правового режиму творів образотворчого мистецтва, створених у процесі використання ШІ, є досить складним. Саме тому уряди та організації багатьох держав спільними зусиллями намагаються розробити найефективніший правовий режим, який би забезпечував врахування прав та інтересів усіх суб'єктів цих відносин. Але через швидкий розвиток ШІ та різноманітність його застосувань це питання наразі є досить актуальним і дискусійним.

Проблематику і значення правової охорони штучного інтелекту у своїх наукових працях досліджували Г. Андрощук, О. Баранов, М. Дубняк, Ю. Капіца, Л. Майданник.

Метою цієї статті є: дослідження виникнення і функціонування правових режимів охорони творів образотворчого мистецтва, створених з використанням штучного інтелекту в Україні та інших зарубіжних країнах, а також їх аналіз із врахуванням набутого проблемного досвіду.

«Україна – один з лідерів Східної Європи за рівнем упровадження технологій штучного інтелекту в корпоративному секторі. Водночас, за даними Oxford AI Readiness

Index 2023, цього року вона посіла 60-те місце зі 193 у світі за готовністю до використання ШІ в державному секторі. Можна спостерігати досить активне впровадження AI в govtech багатьох країн, зокрема Сінгапур, США та Великої Британії. Наприклад, Уряд США щорічно виділяє мільярди доларів на впровадження нових AI-технологій. Сьогодні штучний інтелект визначений пріоритетним фокусом для інноваційного розвитку України та є фундаментом, що дає перевагу в багатьох сферах — від освітньої до оборонної»[1].

Конкретні пропозиції щодо правового регулювання застосування штучного інтелекту були оприлюднені 21 квітня 2021 року, коли Європейська Комісія запропонувала до розгляду інституціям ЄС та європейській спільноті довгоочікуваний документ з правового регулювання суспільних відносин, пов'язаних зі штучним інтелектом – Регламент Європейського Парламенту і Ради, що встановлює гармонізовані правила про штучний інтелект (Закон про штучний інтелект, 21 квітня 2021 року). Цим ЄС фактично першим у світі запропонував можливий варіант правового регулювання з питань застосування штучного інтелекту. Обраний вид законодавчого акта – Регламент – свідчить: по-перше, що його норми є нормами прямої дії на всій території ЄС і не потребують додаткової імплементації у національні законодавства держав-членів ЄС, а по-друге, про систематичне прагнення Європейського Союзу створити єдину, гармонізовану нормативну базу в галузі цифрової трансформації для всіх держав-членів, у тому числі з питань застосування штучного інтелекту. [2, с. 45-46; 3].

До цього у 2020 році Кабінет Міністрів України схвалив Концепцію розвитку штучного інтелекту в Україні. У зв'язку з цим відбулися і зміни, пов'язані з набуттям чинності 1 січня 2023 року Законом України «Про авторське право і суміжні права» від 01.12.2022 року (далі – Закон), який регулює відносини не лише щодо набуття, здійснення та захисту особистих немайнових та майнових авторських і суміжних прав, а також унормовує відносини щодо прав особливого роду (*sui generis*), пов'язаних

зі сферою авторського права та/або суміжних прав [4, 5]. Такими правами особливого роду є права на неоригінальні об'єкти, згенеровані комп'ютерною програмою, а також права на бази даних, що не є оригінальними. *Таким чином, Україна першою серед інших держав запровадила конкретний унікальний особливий правовий режим «sui generis» для творів образотворчого мистецтва, згенерованих комп'ютерними програмами.*

Ще одним вагомим рушієм вдосконалення цивільно-правового режиму творів образотворчого мистецтва, створених з використанням штучного інтелекту, у ЄС стало прийняття у 2020 році Європейським Парламентом резолюції про право інтелектуальної власності для розвитку технологій штучного інтелекту, де зазначено, що технічні творіння, згенеровані технологіями ШІ, повинні охоронятися в межах права інтелектуальної власності [6, para 15].

Наступним кроком було ухвалення 13 березня 2023 року Європейським парламентом Закону про штучний інтелект (AI Act), який спрямований на встановлення комплексної правової бази для регулювання розробки, використання та комерціалізації штучного інтелекту в Європейському Союзі. Метою цих кроків було визначення правових меж використання ШІ для залучення і захисту інвестицій, оскільки штучний інтелект продовжує швидко розвиватися і знаходить застосування в різних галузях, зокрема і в художньому мистецтві. Проте Закон ще має бути затверджений Європейською радою, для цього мають відбутися відповідний його аналіз та узгодження деталей між країнами-членами ЄС. Після остаточного схвалення через 24 місяці цей акт набуде чинності, що, у свою чергу, дозволить приділити достатню кількість часу для підготовки і впровадження його нових правил та стандартів. Недоліком є відсутність визначення конкретного правового режиму охорони для технічних творінь, згенерованих технологіями ШІ. Для України, яка прагне інтегруватися в ЄС, імплементація цього законодавства стане одним із кроків на шляху до гармонізації з європейськими стандартами.

Отже, для цивільно-правового режиму творів образотворчого мистецтва, створених з ви-

користанням штучного інтелекту, в Україні досить вагомим фактором, який визначає вектор та межі їх правової охорони, є інтенсивність інтеграції європейського законодавства та його фактичне впровадження у національну правову систему в межах права інтелектуальної власності.

Міністерство цифрової трансформації України створило «Рекомендації з відповідального використання штучного інтелекту» з метою встановлення основних принципів для розуміння та використання технологій штучного інтелекту в різних галузях. Ці рекомендації були сформовані на основі кращих практик та порад від комітету Ради Європи, а також рекомендацій від авторитетних світових медіа, таких як BBC, Wired, Associated Press та CNET. Важливим інструментом наднаціональної правової системи Європейського Союзу є директиви. Зокрема, Директива 2001/84/ЄС Європейського Парламенту і Ради про право слідування на користь автора оригінального твору мистецтва 2001 року, деякі положення Угоди про асоціацію між Україною та ЄС, окремі норми Бернської конвенції про охорону літературних і художніх творів 1886 року та інші спрямовані на зближення правових систем країн-членів Європейського Союзу із правовою системою наднаціональної організації. Наприклад, у пояснювальній записці на той час до законопроєкту «Про авторське право та суміжні права» зазначалося, що законопроєкт передбачає імплементацію 9 директив Європейського Союзу. Досить важливими є положення Директиви від 17 квітня 2019 року «Про авторське право і суміжні права на Єдиному цифровому ринку та про внесення змін до директив 96/9/ЄС та 2001/29/ЄС», у ст. 4 якої зазначається, що «не забороняється відтворення та вилучення правомірно доступних творів та інших об'єктів з метою інтелектуального аналізу текстів і даних» [7]. *Відповідно, це дозволяє зробити висновок про законність використання великої кількості інформації штучним інтелектом у Європейському Союзі, зокрема і творів образотворчого мистецтва з метою генерування таких об'єктів штучним інтелектом.*

Наступним вагомим кроком удосконалення національного законодавства в цій

сфері було представлення дорожньої карти з регулювання штучного інтелекту в Україні у 2023 році. Метою таких змін було створення безпечного суспільства, де штучний інтелект буде виконувати охоронну, захисну та функцію балансу прав людини, яка буде учасником цих відносин, та інтересів бізнесу. Актуальним способом саморегулювання, на думку заступника Міністра цифрової трансформації Олександра Борнякова, буде підписання добровільних кодексів поведінки, які свідчитимуть про етичність використання ШІ компаніями, у яких він буде використовуватися. Ще один інструмент — Біла книга. Європейський Союз підготував Білу книгу зі штучного інтелекту (AI), щоб окреслити підхід до розвитку та регулювання AI у Європі, наголошуючи на важливості довіри та безпеки. Ця ініціатива має на меті забезпечити баланс між інноваціями та захистом основних прав та цінностей громадян ЄС [8]. Це дозволяє зробити висновок, що основою “європейського підходу” щодо питання цивільно-правового режиму творів образотворчого мистецтва, створених з використанням штучного інтелекту, є їх орієнтування на людину. *Тобто основним підходом до регулювання штучного інтелекту шляхом створення державно-правових гарантій захисту прав, свобод і безпеки людини як творця тих засобів та об'єктів, які використовуються штучним інтелектом у процесі генерації творів образотворчого мистецтва, так і формування довіри користувачів цими об'єктами.*

Необхідність порівняння визначення неоригінального об'єкта, згенерованого комп'ютерною програмою, з визначенням об'єкта, створеного «штучним інтелектом», дасть можливість визначити тотожність таких понять для творів образотворчого мистецтва, створених з використанням штучного інтелекту. Для цього досить доречно буде розглянути саме поняття “штучний інтелект”, під яким розуміють науку й техніку створення інтелектуальних машин, особливо інтелектуальних комп'ютерних програм. Це визначення є історично першим його тлумаченням, сформульоване Дж. Маккарті 1956 року в межах роботи Дартмутської конференції: штучний інтелект [3, с. 19]. Термін штучний інтелект (Artificial Intelligence) за-

звичай використовується для позначення таких типів комп'ютерних систем, які мають певні здібності, що асоціюються з інтелектом людини, такі як сприйняття, розуміння, навчання, обґрунтування та вирішення проблем. Зазвичай штучний інтелект поділяють на три категорії: експертні (або такі, що базуються на знаннях) системи, системи сприйняття та системи природної мови. Дві останні категорії є спеціальними комп'ютерними програмами. Експертні системи складніші; можуть вважатися комп'ютерними програмами і навіть спеціальними комбінаціями комп'ютерних програм і спеціальних баз даних (див. термін "Штучний інтелект" у Глосарії ВОІВ) [9]. Проаналізувавши українське законодавство можна зробити висновок, що у ньому визначення *штучного інтелекту відсутнє. Проте в Законі «Про авторське право і суміжні права» врегульовані питання правового режиму охорони неоригінального об'єкту згенерованого комп'ютерною програмою. Отже, існує певна тотожність розуміння визначень «штучного інтелекту» в національному законодавстві і законодавстві інших країн для об'єктів образотворчого мистецтва.*

Стосовно творів образотворчого мистецтва, створених з використанням штучного інтелекту, то відповідно до Закону України «Про авторське право і суміжні права» під ним потрібно розуміти скульптуру, картину, малюнок, гравюру, літографію, твір художнього дизайну (у тому числі сценічного дизайну, накреслення (дизайну) шрифтів) тощо. Цей об'єкт є досить багатограним, адже за своїм змістом він може мати комічний, сатиричний характер або спрямовуватися на висміювання певних осіб або подій, або може бути творчою переробкою іншого правомірно оприлюдненого твору, у тому числі персонажа твору або імені персонажа твору. З точки зору правової охорони, на твори образотворчого мистецтва може розповсюджуватися режим авторсько-правової охорони або ж охорони за допомогою особливого права *sui generis*. Особливо це стосується творів мистецтва, створених за допомогою генеративних мистецьких алгоритмів, таких як глибинні нейронні мережі, тобто об'єктів, згенерованих комп'ютерною програмою. Адже ці особливі права «*sui*

generis» виникають внаслідок генерування цього об'єкта і з моменту генерування такого об'єкта комп'ютерною програмою. Відповідно до ст. 33 Закону України № 2811-ІХ неоригінальним об'єктом, згенерованим комп'ютерною програмою, є об'єкт, що відрізняється від існуючих подібних об'єктів та утворений у результаті функціонування комп'ютерної програми без безпосередньої участі фізичної особи в утворенні цього об'єкта. Отже, якщо однією із умов виникнення авторсько-правової охорони на твір образотворчого мистецтва є його створення людиною як оригінального об'єкта, під час написання якого творчі рішення знайшли своє вираження у певній об'єктивній формі, то такі дії мають наслідком виникнення авторсько-правового режиму правової охорони. Проте, законодавець підтверджує, що сам факт створення такого твору образотворчого мистецтва без участі людини, але з використанням комп'ютерних технологій, не є підставою для надання йому авторсько-правової охорони. Отже, відповідно до національного правового режиму охорони творів образотворчого мистецтва, створених з використанням штучного інтелекту, останній не може бути автором такого твору. Проте, на неоригінальні твори образотворчого мистецтва, створені штучним інтелектом без участі людини, розповсюджується особливий режим правової охорони «*sui generis*».

Великобританія, Гонконг (SAR), Індія, Ірландія та Нова Зеландія характеризуються дещо іншим підходом до визначення правового режиму творів образотворчого мистецтва, створених з використанням штучного інтелекту, у порівнянні з багатьма іншими юрисдикціями. У британському законодавстві, зокрема в Законі про авторське право, дизайни і патенти 1988 року, існує положення, що визнає авторське право на комп'ютерні твори, включаючи ті, що створені комп'ютерними програмами або штучним інтелектом. У цьому контексті автором твору вважається особа, яка вжила «заходів, необхідних для створення твору». Це може означати людину, яка керує процесом або надає інструкції для створення твору за допомогою комп'ютера або ШІ. У статті 178 Закону про авторське право, промислові

зразки і патенти (CDPA) міститься визначення твору, згенерованого комп'ютерною програмою, як твору, що «генерується комп'ютером за таких обставин, що немає людини-автора твору» [10]. Тобто навіть якщо сам комп'ютер створює твір образотворчого мистецтва, авторське право на цей твір може належати людині, яка ініціювала або керувала процесом. Цей підхід дещо відрізняється від стандартів у багатьох інших країнах, і він може слугувати індикатором майбутніх змін у розумінні авторських прав у контексті зростаючого використання ШІ для творчої діяльності, зокрема для творів образотворчого мистецтва, згенерованих комп'ютерними програмами. Важливо зазначити, що це є винятком, оскільки більшість юрисдикцій, включаючи ЄС, вимагають значної участі людини та її креативного внеску для визнання авторських прав. Зокрема в ЄС, так і в США, авторське право прив'язане до концепції людської творчості. Європейське законодавство у Директиві про авторське право 2001/29/ЄС визначає, що об'єктом авторського права може бути лише твір, створений людиною. Вирішальним фактором є наявність оригінальності, яка залежить від особистого внеску та творчих рішень людини.

Якщо твір створений виключно ШІ без участі людини, він не підпадатиме під захист авторського права в ЄС. Проте за умов прийняття творчих рішень та здійснення творчого внеску при використанні штучного інтелекту людиною в процесі створення творів образотворчого мистецтва, створених з використанням штучного інтелекту, поширення авторсько-правового режиму охорони на ці об'єкти може бути досить обґрунтованим. Судова практика ЄС неодноразово підкреслювала, що об'єкт, створений повністю штучним інтелектом, без суттєвої людської діяльності та втручання в процес створення, не буде охоронятися нормами авторського права. Оскільки він не є «власним інтелектуальним творінням» людини, а оригінальність притаманна лише творчим рішенням фізичної особи. Це означає, що створення творів образотворчого мистецтва з використанням штучного інтелекту потребує суттєвого людського внеску, щоб

бути захищеним авторським правом. Проте цей внесок може включати вибір, налаштування або надання інструкцій для ШІ, а також редагування чи адаптацію результату роботи ШІ. Таким чином, якщо людина грає ключову роль у створенні твору образотворчого мистецтва, то такий об'єкт може бути захищений авторським правом. Наприклад, «The Next Rembrandt» - це проєкт, який вразив багатьох людей і показав потенціал машинного навчання в мистецтві. Він був спільним зусиллям команди інженерів, дизайнерів, технологів та художників, спрямованих на створення нового портрета, який виглядав би, як твір Рембрандта. Для створення цього портрета були використані алгоритми комп'ютерного машинного навчання, який відсканував дані з 346 відомих картин голландського художника Рембрандта, враховуючи його стиль, техніку та теми. Після аналізу алгоритм намагався «розібратися» у тому, що робить картини Рембрандта оригінальними і унікальними, та застосовував ці знання для створення нового шедевра. У результаті був створений портрет за допомогою 3D-друку. Цей проєкт показав, як технології можуть сприяти інноваціям у мистецтві та культурі, дозволяючи нам переосмислити традиційні методи творчості та створювати щось зовсім нове [11].

У Сполучених Штатах Америки законодавство про авторське право досить чітко підкреслює, що авторство належить людині, яка втілює «творчу працю». Відповідно до його положень, авторські права можуть бути надані лише на ту частину твору, яка є результатом творчого внеску людини, а не на матеріал, створений ШІ. Ці положення також містяться в «Інструкції з реєстрації авторських прав на твори, що містять матеріал, згенерований за допомогою ШІ», яку було опубліковано в березні 2023 року. Таким чином, Бюро буде оцінювати, чи внесок ШІ є простим «механічним відтворенням», яке не має творчого елементу, або чи стоїть за цим внеском оригінальна авторська концепція, яка виражає творчі здібності людини. Це дозволяє забезпечити баланс між захистом авторських прав творців і врахуванням нових технологічних можливостей,

а також визначенням того, що саме вважається творчим внеском у цьому контексті.

Наприклад, у справі художника Джейсона М. Аллена Бюро повторно відхилило його запит на захист авторських прав на двовимірний твір образотворчого мистецтва, створений за допомогою штучного інтелекту під назвою «Théâtre D'oréga Spatial» («Work»). Адже він містив більше ніж мінімальну кількість вмісту зображення, створеного за допомогою генеративної системи штучного інтелекту Midjourney [12].

У Сполучених Штатах Америки також існує доктрина добросовісного використання (fair use), яка є одним із ключових принципів, що регулюють питання законного використання творів, що захищені авторським правом, зокрема, штучним інтелектом також. Вона дозволяє використання захищених творів у певних випадках без згоди правовласника, за умови, що таке використання відповідає критеріям добросовісності.

Висновки

На основі проведеного дослідження правових режимів охорони «неоригінальних» об'єктів за законодавством ЄС можна зробити висновок, що твори образотворчого мистецтва, згенеровані технологіями ШІ, повинні охоронятися в межах права інтелектуальної власності. Інтенсивність впровадження європейського законодавства безпосередньо впливає на формування правового режиму охорони творів образотворчого мистецтва в Україні. Проте започаткування в національному законодавстві унікального правового режиму sui generis для творів образотворчого мистецтва, які згенеровані комп'ютерними програмами без участі людини, є правовим режимом, що застосовується лише в Україні. Спільною ознакою та вектором визначення правового режиму є наявність чи відсутність участі людини в процесі генерування творів образотворчого мистецтва. Наявність дій людини, яка проявляється в оригінальності реалізації ідей та завдань у створенні таких об'єктів, дозволяє поширити режим авторсько-правової охорони на такі результати. Загалом, захист прав на твори образотворчого мистецтва, згенеровані комп'ютерними програмами,

потребує уважного аналізу та правового підходу. Оскільки ШІ стає все більш потужним і здатним до створення складних творів мистецтва, юридичні та етичні аспекти цієї проблеми стають дедалі складнішими, вимагаючи від законодавців і правозахисників гнучкого підходу та відкритості до нових рішень, зокрема при визначенні значення достатності обсягу творчих рішень у створенні творів образотворчого мистецтва, створених з використанням штучного інтелекту.

Література

1. Біла Книга, Government BI та курс для студентів-медиків: плани Мінцифри у сфері AI на 2024 рік. Кабінет Міністрів України. Міністерство цифрової трансформації. URL: <https://www.kmu.gov.ua/news/bilaknyha-government-bi-ta-kurs-dlia-studentiv-medykiv-plany-mintsyfry-u-sferi-ai-na-2024-rik> (Дата звернення 08.07.2024 рік)

2. Пилипчук В.Г., Баранов О.А., Гиляка О.С. Проблема правового регулювання у сфері штучного інтелекту в контексті розвитку законодавства Європейського Союзу. Вісник Національної академії правових наук України. Том 29, № 2. 2022. С. 35-62.

3. Баранов О.А. *Інтернет речей і штучний інтелект: витоки проблеми правового регулювання. IT-право: проблеми та перспективи розвитку в Україні*: збірник матеріалів II Міжнародної науково-практичної конференції (Львів, 17 листопада 2017 р.). Львів: Львівська політехніка, 2017. С. 18–42

4. Про авторське право і суміжні права: Закон України від 23.12.1993 р. №3792-XII. Дата оновлення 01.01.2023. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3792-12#Text> (дата звернення 16.06.2024)

5. Концепція розвитку цифрової економіки та суспільства України на 2018-2020 роки: Розпорядження Кабінету Міністрів України від від 17.01.18 р. № 67-р. URL: <https://www.kmu.gov.ua/ua/npas/pro-shvalennya-konceptiyi-rozvitku-cifrovoyi-ekonomiki-ta-suspilstva-ukrayini-na-2018-2020-roki-ta-zatverdzhennya-planu-zahodiv-shodo-yiyi-realizaciy>

6. Rezolucja Parlamentu Europejskiego z dnia 20 października 2020 r. in the case of intellectual property rights due to the development of artificial intelligence

technology. Retrieved from: (2020/2015 (INI)) https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2020-0277_PL.html [in Polish] (last accessed 11.07.2024)

7. Directive (EU) 2019/790 of the European Parliament and of the Council of 17 April 2019 on copyright and related rights in the Digital Single Market and amending Directives 96/9/EC and 2001/29/EC. (Text with EEA relevance.). OJ L 130. 17.5.2019. P. 92-125.

8. White paper. On Artificial Intelligence - A European approach to excellence and trust. European Commission. Brussels, 19.02.2020 COM(2020) 65 final. URL: https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/commission-white-paperartificial-intelligence-feb2020_e (дата звернення 11.07.2024)

9. Глосарій ВОІВ URL: <https://www.wipo.int/publications/en/details.jsp?id=361>

10. Закон Великобританії Про авторське право, промислові зразки і патенти. URL: <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/1988/48/contents> (дата звернення 11.07.2024)

11. New Rembrandt' to be unveiled in Amsterdam - The Guardian, 05.04 2016. URL: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2016/apr/05/newrembrandt-to-be-unveiled-in-amsterdam> (дата звернення 11.07.2024)

12. Second Request for Reconsideration for Refusal to Register Théâtre D'opéra Spatial (SR # 1-11743923581; Correspondence ID: 1-5T5320R) URL: <https://fingfx.thomsonreuters.com/gfx/legaldocs/byprrrqkqxr/AI%20COPYRIGHT%20REGISTRATION%20decision.pdf> (дата звернення 11.07.2024)

SUMMARY

The article examines the issue of the legal regime of works of fine art created using artificial intelligence. The conducted research allows us to assert the equivalence of the concepts of "object generated by computer programs" and "object generated by artificial intelligence". The importance of determining the national and foreign legal regime of works of fine art, which, as a result of their creation (generation) by computer programs, acquire a certain objective form, is proved. The importance of determining the national and foreign legal regime of works of fine art, which, as a result of their creation (generation) by computer programs, acquire a certain objective form, is proved. The main distinguishing features necessary to determine the legal regime of such an object are the presence or absence of direct participation of an individual in their creation, as well as the absence of violations in relation to other objects used in this process. However, there are currently no clear criteria for determining the sufficiency or insufficiency of direct human creative participation in the creation of works of fine art created using artificial intelligence. The indirect actions of a person in the process of generating works of fine art cannot be an independent basis for the extension of copyright protection to them. In particular, the creation of a computer program that will be used in the process of generating a work of fine art, as well as other processes with human participation.

Ключові слова: правовий режим, твори образотворчого мистецтва, комп'ютерна програма, право sui generis, майнові права, штучний інтелект.