

**Розгон Ольга Володимирівна**

*кандидат юридичних наук, доцент, провідний науковий співробітник НДІ правового забезпечення інноваційного розвитку*

*НАПрН України*

*ORCID: 0000-0001-6739-3927*

## **ПРАВОВІ АСПЕКТИ ТЕХНОЛОГІЇ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ У СФЕРІ МУЗЕЙНОЇ СПРАВИ**

У цій праці аналізується такий вид цифрових технологій у сфері музейної справи, як технологія віртуальної реальності. Автором робиться висновок, що слід відмежовувати об'єктивну реальність, яка є підвидом віртуальної реальності. А також звертається увага на суперечливу правову природу мультимедійних продуктів як різновидів складних об'єктів інтелектуальних прав, що виникають при використанні у цифровому середовищі. Оскільки мультимедійний продукт складається з різномірних об'єктів інтелектуальної власності, де головну роль у створенні єдиної структури мультимедійного продукту відіграє комп'ютерна програма, яка є обов'язковим елементом у його складі та з'єднується із зображеннями, звуками тощо, саме тому він завжди втілюється в електронній (цифровій) формі.

**Ключові слова:** цифрові технології, музей, технологія віртуальної реальності, мультимедійний продукт.

**Rozghon Olha**

*PhD, Associate Professor, Leading Researcher of Scientific and Research Institute of Providing Legal Framework for the Innovative Development of NALS of Ukraine*

*ORCID: 0000-0001-6739-3927*

## **LEGAL ASPECTS OF VIRTUAL REALITY TECHNOLOGY IN THE FIELD OF MUSEUM AFFAIRS**

This paper analyzes such a type of digital technology in the field of museum business as virtual reality technology. The author concludes that we should distinguish between objective reality, which is a subspecies of virtual reality. Attention is also drawn to the contradictory legal nature of multimedia products

as varieties of complex intellectual property rights that arise when used in the digital environment. Because a multimedia product consists of disparate objects of intellectual property, where the main role in creating a single structure of a multimedia product is played by a computer program, which is a mandatory element in its composition and connects with images, sounds, etc., that is why it is always embodied in electronic (digital) form.

**Keywords:** digital technologies, museum, virtual reality technology, multimedia product.

У сучасних музеях отримують свій розвиток різні цифрові технології та *мультимедіа*, які стають важливим компонентом успіху.

Використання цих технологій в експозиційному просторі музею дозволяє реалізовувати як освітню, так і комунікативну функції такої установи [1].

Цифровізація визначається також як процес упровадження цифрових технологій, тому зазначимо, що *цифрові технології* (англ. Digital technology) — це технології, засновані на поданні сигналів дискретними смугами аналогових рівнів, а не у вигляді безперервного спектра, які використовуються в обчислювальній цифровій електроніці, перш за все комп'ютерах, у різних сферах електротехніки, таких як ігрові автомати, робототехніка, автоматизація, вимірювальні прилади, радіо- і телекомунікаційні пристрої, та багатьох інших цифрових пристроях [2].

Досить актуальним є такий вид цифрових технологій у сфері музейної справи, як *технологія віртуальної реальності*.

Під *віртуальною реальністю* розуміють технологію створення за допомогою комп'ютерних технологій *імітації об'єктивної реальності* або відображення світу через Інтернет, аудіовізуальні, електронні засоби комунікації, зокрема, у технології віртуальної реальності здійснюються *технології 3D-моделювання*, наприклад, у British Museum.

*Технологія віртуальної реальності* може бути застосована за допомогою *гаджетів*: окуляри віртуальної реальності, *шолом доповненої реальності*, відеоокуляри доповненої реальності тощо.

Існує проблема використання у віртуальній реальності такого різновиду складного об'єкта, як *база даних*, яка є джерелом формування елементів віртуальної реальності, що спостерігається на

прикладі *створення мобільних додатків*, які надають доступ до підвиду віртуальної реальності — так званої *доповненої реальності* («augmented reality») (технологія, за допомогою якої через вебкамеру можна отримати на аркуші паперу *3D-проекцію експоната*, наприклад, у J. Paul Getty Museum).

До *підвиду віртуальної реальності* відносять також *об'єктивну реальність*, під якою розуміється весь матеріальний світ у цілому, в усіх його формах і проявах, який існує незалежно від людської свідомості та первинно по відношенню до неї [3, с. 139] (наприклад, *віртуальний музей*).

Правові аспекти *віртуальної реальності* насамперед обумовлені використанням у цифровому середовищі визнаних законодавцем різновидів *складних об'єктів інтелектуальних прав* (перш за все *мультимедійних продуктів*), а також появою принципово нових явищ, зокрема віртуальних об'єктів, що створюються або придбаваються користувачами комп'ютерних технологій.

Переважає більшість дослідників зазначають, що *мультимедійний продукт* — це складний об'єкт, який виражається в електронній (цифровій) формі [4, с. 32].

Відповідно, *мультимедійний продукт* складається з *різномірних об'єктів інтелектуальної власності*, де головну роль у створенні єдиної структури мультимедійного продукту відіграє *комп'ютерна програма*, яка є обов'язковим елементом у його складі та з'єднується із зображеннями, звуками тощо, саме тому він завжди втілюється в електронній (цифровій) формі.

Але для того, щоб результат інтелектуальної діяльності можна було кваліфікувати як *мультимедійний продукт*, необхідно, щоб усі його ознаки були взяті в сукупності. Зокрема, він є «багатошаровим», тобто має складну структуру, при його створенні використовуються різні результати інтелектуальної діяльності, які є *самостійними об'єктами авторських прав*; відрізняється своєю віртуальністю, яка передбачає створення імітації об'єктивної реальності або відтворення вигаданих явищ за допомогою комп'ютерних технологій, інтерактивністю, яка становить собою функціонування *мультимедійного продукту* у процесі взаємодії з користувачем.

Не можна застосувати до продуктів мультимедіа якийсь зі встановлених законом режимів творів, оскільки тут будуть переплітатися норми про складні об'єкти, програми для ЕОМ, аудіовізуальні твори. Необхідно враховувати специфіку конкретних об'єктів, включених до складу мультимедійного продукту як складного об'єкта [5, с. 348].

Саме мультимедійний продукт як складний об'єкт (найчастіше у вигляді комп'ютерних ігор) є основою для формування *віртуальної реальності*. *Віртуальна реальність* включає різні об'єкти, які можна умовно поділити на дві основні групи: *перша група* безпосередньо пов'язана з категорією складного об'єкта інтелектуальних прав. *Другу групу об'єктів*, які включаються до *віртуальної реальності*, становлять ті, що створені або придбані користувачем *мультимедійного продукту*.

При цьому *сам мультимедійний продукт нерідко помилково* кваліфікується як програма для ЕОМ або база даних, а база даних розглядається як складний твір [6, с. 601].

Розуміння під *віртуальною реальністю* усього вебпростору, зокрема *всіх інтернет-сайтів, є некоректним*, незважаючи на те, що вебсайт може бути її частиною [7, с. 43]. Розміщений у мережі інтернет *вебсайт, наприклад, музею*, містить лише певний набір інформації і не може становити *віртуальну реальність*, при цьому є одним із *різновидів мультимедійного продукту*. Його віднесення до *складного об'єкта* видається цілком коректним, оскільки більшості сучасних сайтів притаманна ознака інтерактивності [8, с. 145].

Отже, цифрові технології мають потенціал запропонувати нові засоби щодо використання музейних культурних цінностей шляхом демонстрування технології віртуальної реальності.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Клементьева Н. В. Информационные технологии в современном музейном пространстве. *Научное обозрение*. 2018. № 1. С. 1–8. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/informatsionnye-tehnologii-v-sovremennom-muzeynom-prostranstve>.

2. Манфред Шпитцер. Антимозг: цифровые технологии и мозг. АСТ, 2015. 288 с. URL: [http://www.al24.ru/wp-content/uploads/2013/12/%D0%BC%D0%B0%D0%BD\\_1.pdf](http://www.al24.ru/wp-content/uploads/2013/12/%D0%BC%D0%B0%D0%BD_1.pdf).

3. Котенко Е. С. Виртуальность как признак мультимедийного продукта: методологический анализ. *Актуальные проблемы российского права*. 2011. № 3. С. 138–147. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/virtualnost-kak-priznak-multimediynogo-produkta-metodologicheskii-analiz/viewer>.
4. Савинцева Л. А. Авторское право на музыкальные произведения в Российской Федерации и Великобритании: дис. ... канд. юрид. наук. Москва, 2005. 200 с.
5. Безмятенный Д. В., Плиева С. Э. Некоторые проблемы правового режима объектов мультимедиа. *Молодой ученый*. 2014. № 5. С. 347–349.
6. Котенко Е. С. Понятие и признаки мультимедийного продукта. *Lex russica*. 2013. № 6. С. 601–615.
7. Энтин В. Л. Авторское право в виртуальной реальности (новые возможности и вызовы цифровой эпохи). Москва: Статут, 2017. 216 с.
8. Абдуллина Э. И. Правовые аспекты создания и использования сложных объектов интеллектуальных прав в виртуальной реальности. *Актуальные проблемы российского права*. 2017. № 9. С. 147–152.

## REFERENCES

1. Klementyeva, N. V. (2018). Informatsionnyye tekhnologii v sovremennom muzeynom prostranstve. *Nauchnoye obozreniye - Scientific Review, 1, 1–8*. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/informatsionnye-tehnologii-v-sovremennom-muzeynom-prostranstve> [in Russian].
2. Manfred Shpittser. (2015). Antimozg: tsifrovyye tekhnologii i mozg. AST. URL: [http://www.al24.ru/wp-content/uploads/2013/12/%D0%BC%D0%B0%D0%BD\\_1.pdf](http://www.al24.ru/wp-content/uploads/2013/12/%D0%BC%D0%B0%D0%BD_1.pdf) [in Russian].
3. Kotenko, E. S. (2011). Virtualnost kak priznak multimediynogo produkta: metodologicheskii analiz. *Aktualnyye problemy rossiyskogo prava - Actual problems of Russian law, 3, 138–147*. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/virtualnost-kak-priznak-multimediynogo-produkta-metodologicheskii-analiz/viewer> [in Russian].
4. Savintseva, L. A. (2005). Avtorskoye pravo na muzykalnyye proizvedeniya v Rossiyskoy Federatsii i Velikobritanii. *Extended abstract of candidates thesis*. Moskva [in Russian].
5. Bezmyatenny, D. V., Pliyeva, S. E. (2014). Nekotoryye problemy pravovogo rezhima obyektov multimedia. *Molodoy uchenyy - Young scientist, 5, 347–349* [in Russian].
6. Kotenko, E. S. (2013). Ponyatiye i priznaki multimediynogo produkta. *Lex russica, 6, 601–615* [in Russian].

7. Entin, V. L. (2017). Avtorskoye pravo v virtualnoy realnosti (novyye vozmozhnosti i vyzovy tsifrovoy epokhi). Moskva: Statut [in Russian].

8. Abdullina, E. I. (2017). Pravovyye aspekty sozdaniya i ispolzovaniya slozhnykh obyektov intellektualnykh prav v virtualnoy realnosti. *Aktualnyye problemy rossiyskogo prava - Actual problems of Russian law*, 9, 147–152 [in Russian].