УДК 347.783 **DOI https://doi.org/10.32782/2522-9656/2026-20-6**

Котков Ігор Олександрович,
аспірант
Науково-дослідного інститут інтелектуальної власності
Національної академії правових наук України
ORCID ID: 0009-0006-4098-7294

ПРАВОВЕ РЕГУЛЮВАННЯ ВИКОРИСТАННЯ ФОТОГРАФІЧНИХ ТВОРІВ У ВІДЕОІГРАХ В ЄВРОПЕЙСЬКОМУ СОЮЗІ

LEGAL REGULATION OF THE USE OF PHOTOGRAPHIC WORKS IN VIDEO GAMES IN THE EUROPEAN UNION

Анотація. Стрімкий розвиток індустрії відеоігор зумовлює активне використання різних об'єктів інтелектуальної власності в контексті створення та дистрибуції відеоігор. Фотографічні твори можуть інтегруватися безпосередньо в ігрове середовище як самостійні візуальні елементи або використовуватися як основа для створення персонажів, предметів, текстур, архітектурних об'єктів та інших складових відеогри. Крім того, розвиток індустрії відеоігор сприяє поширенню нових видів об'єктів авторського права, таких як віртуальна фотографія, що порушує питання щодо визначення правового статусу та можливості самостійної правової охорони таких об'єктів авторського права.

У статті досліджується правове регулювання використання фотографічних творів у відеоіграх у Європейському Союзі. Так, було проаналізовано положення нормативно-правових актів ЄС щодо відтворення творів, доведення їх до загального відома публіки, критеріїв оригінальності фотографій та строків їхньої охорони. Особливу увагу було приділено практиці Суду Європейського Союзу, особливостям ліцензування фотографічних творів, можливості додаткової охорони фотографій відповідно до національного законодавства держав-членів ЄС, а також правовим аспектам створення віртуальної фотографії у відеоіграх. Окремо було розглянуто підходи до визначення оригінальності віртуальної фотографії та можливості її визнання самостійним об'єктом авторського права залежно від творчого внеску автора й функціональних можливостей відеогри.

В статті визначаються правові умови використання фотографічних творів у відеоіграх у Європейському Союзі, зокрема досліджуються критерії оригінальності, особливості ліцензування та випадки допустимого використання без дозволу правовласника. За результатами дослідження було визначено основні правові аспекти, які необхідно враховувати під час використання фотографічних творів у відеоіграх, а також розглянуті питання, пов'язані з охороною авторського права на віртуальні фотографії.

Ключові слова: авторське право, відеоігри, право Європейського Союзу, фотографічний твір, ліцензування.

Abstract. The rapid development of the video game industry has led to the widespread use of various intellectual property objects in the creation and distribution of video games. Photographic works may be incorporated directly into the game environment as independent visual elements or used as a basis for creating characters, objects, textures, architectural features, and other components of a video game. Furthermore, advances in gaming technologies have contributed to the emergence of new types of copyright-protected subject matter, such as virtual photography, raising questions regarding the legal status of such works and their eligibility for independent legal protection.

This article examines the legal framework governing the use of photographic works in video games in the European Union. It analyses the provisions of EU legislation concerning the reproduction of works, their communication to the public, the criteria for the originality of photographs, and the duration of their protection. Particular attention is paid to the case law of the Court of Justice of the European Union, the licensing of photographic works, the possibility of additional protection for photographs under the national laws of EU Member States, and the legal aspects of creating virtual photography in video games. Approaches to determining the originality of virtual photography and the possibility of recognising it as an independent object of copyright protection, depending on the author’s creative contribution and the functional capabilities of the video game, are also examined.

The article identifies the legal conditions for the use of photographic works in video games in the European Union, focusing in particular on the criteria for originality, the specific aspects of licensing, and the circumstances in which use without the right holder’s permission is permitted. The findings identify the key legal aspects that must be considered when using photographic works in video games and outline issues relating to the copyright protection of virtual photography.

Key words: copyright, videogames, European Union Law, photographic work, licensing.

Постановка проблеми. Об’єкти авторського права, в тому числі фотографічні твори, можуть ставати невід’ємною частиною відеоігор або використовуватися під час розробки окремих візуальних елементів відеогри. Також сучасні відеоігри створюють можливості для формування віртуальних фотографій, що за певних обставин можуть охоронятись авторським правом.

Зазначені процеси зумовлюють необхідність визначення умов правової охорони фотографічних творів, обсягу виключних майнових прав правовласників і правових підстав для використання відповідних матеріалів у складі відеоігор. Особливого значення набувають питання отримання дозволів на використання фотографій, дотримання умов ліцензійних договорів, застосування винятків та обмежень авторського права, а також визначення строків охорони таких об’єктів.

У Європейському Союзі правове регулювання відповідних відносин ґрунтується на гармонізованих нормах авторського права та національному законодавстві держав-членів ЄС. При цьому відмінності в національних підходах до охорони фотографій, які не відповідають критеріям оригінальності на рівні ЄС, можуть впливати на правомірність їх використання.

Метою статті є визначення особливостей правового регулювання використання фотографічних творів у відеоіграх у Європейському Союзі. Для досягнення поставленої мети передбачається проаналізувати критерії охорони авторського права на фотографічні твори, положення щодо відтворення та доведення творів до загального відома публіки, особливості ліцензування й застосування винятків та обмежень авторського права, а також визначити правові аспекти використання фотографій після закінчення строку їх охорони та створення віртуальної фотографії у відеоіграх.

Матеріали та метод. Матеріалами дослідження є нормативно-правові акти Європейського Союзу та Німеччини у сфері авторського права, практика

Суду Європейського Союзу, а також наукові праці українських та іноземних науковців, присвячені використанню об'єктів інтелектуальної власності у відеоіграх.

Окремі аспекти використання об'єктів інтелектуальної власності у відеоіграх досліджувалися у працях українських та іноземних науковців. Зокрема, О. В. Улітіна та Є. С. Якуша розглядали відеогру як комплексний об'єкт авторського права, а Є. В. Литвиненко та Я. В. Твердохліб досліджували проблеми захисту авторського права на ігровий контент. Габріеле Ароні (Gabriele Aroni) аналізував межі охорони авторського права на зображення, створені у відеоіграх, зокрема питання оригінальності та правового статусу віртуальної фотографії.

Важливе значення для визначення критеріїв оригінальності фотографічних творів має практика Суду Європейського Союзу, зокрема рішення у справі Eva-Maria Painer v Standard VerlagsGmbH and Others (C-145/10). Підходи Суду Європейського Союзу до визначення умов охорони творів також мають значення для аналізу можливості охорони окремих елементів фотографічних творів та меж їх правомірного використання.

Питання використання фотографічних творів у відеоіграх потребують подальшого дослідження з огляду на постійний розвиток індустрії відеоігор, поєднання у відеоіграх різних об'єктів авторського права, особливості їх цифрового розповсюдження та відмінності між національними режимами правової охорони фотографій.

У дослідженні застосовано формально-юридичний метод для аналізу положень законодавства Європейського Союзу у сфері авторського права та визначення особливостей їх застосування під час використання фотографічних творів у відеоіграх. Методи аналізу та синтезу були використані для опрацювання положень законодавства Європейського Союзу та національного законодавства Німеччини й визначення особливостей їх застосування до фотографічних творів, що використовуються у відеоіграх. Метод узагальнення застосовано для формулювання висновків щодо правових умов використання фотографічних творів у відеоіграх, зокрема щодо необхідності отримання дозволу правовласника, можливості застосування винятків і обмежень авторського права, строків охорони та визначення правового статусу віртуальних фотографій.

Результати. Відеоігри є комплексними цифровими продуктами, під час створення яких можуть бути використані різні об'єкти інтелектуальної власності. Під час розробки відеоігор фотографічні твори можуть бути використані як самостійні об'єкти шляхом інтеграції в ігрове середовище, наприклад, у вигляді фотографій, картин, плакатів, зображень та інших візуальних елементів. Також фотографії можуть бути використані як основа для створення

зовнішності персонажів, ігрових предметів, архітектурних об’єктів, одягу, транспортних засобів та інших візуальних елементів.

Улітіна О. В. та Якуша Є. С. в своїй роботі «Відеогра як об’єкт авторського права в креативних індустріях: іноземний досвід» доречно вказують, що для створення гри необхідні такі творчі елементи як зображення, музика, які є окремими об’єктами авторського права, тому можна стверджувати, що відеогра є складеним об’єктом, а для її регулювання необхідно використовувати комплексний підхід [1, с. 43].

Основним нормативним актом, що встановлює гармонізовані правила охорони авторського права в Європейському Союзі, є Директива 2001/29/ЄС Європейського Парламенту і Ради від 22 травня 2001 року про гармонізацію окремих аспектів авторського права і суміжних прав в інформаційному суспільстві (далі – Директива 2001/29/ЄС) [2].

Стаття 2 Директиви 2001/29/ЄС регулює питання щодо права на відтворення, що є особливо важливим в контексті правового регулювання використання фотографічних творів у відеоіграх в Європейському Союзі, оскільки на практиці фотографічні твори стають безпосередньою частиною відеогри як комплексного цифрового продукту шляхом включення у її цифрову копію. Так, стаття 2 Директиви 2001/29/ЄС вказує на необхідність передбачення авторам права дозволяти або забороняти пряме або опосередковане, тимчасове або тривале відтворення будь-якими засобами і в будь-якій формі, повністю або частково, їхніх творів.

Стаття 3 Директиви 2001/29/ЄС передбачає надання авторам виключного права дозволяти або забороняти будь-яке повідомлення до загального відома публіки їхніх творів за допомогою дротових чи бездротових засобів, у тому числі надання доступу публіці до їхніх творів у спосіб, за якого представники публіки можуть отримати доступ до таких творів з будь-якого місця і у будь-який час за їх власним вибором. Це положення має важливе значення в контексті правового регулювання авторського права у відеоіграх, оскільки зазвичай відеоігри доводяться до загального відома необмеженому колу осіб, а основним способом їх поширення наразі є цифрові платформи.

Оскільки розробники відеоігор часто використовують різні види фотографій під час розробки відеоігор, важливим аспектом є визначення правового статусу фотографічних творів.

У рішенні Суду Європейського Союзу (Третя палата) від 1 грудня 2011 року у справі Eva-Maria Painer v Standard VerlagsGmbH and Others було розглянуто питання щодо охорони фотографічних портретів авторським правом. Було зазначено, що фотографія може охоронятись авторським правом, якщо вона є власним інтелектуальним творінням автора, яка відображає його особистість через вільні та творчі рішення. До таких рішень можуть належати

вибір ракурсу, освітлення, композиції, фону, пози зображеної особи та моменту фотографування. Водночас сама по собі наявність технічних навичок або виконання фотографії відповідно до суто технічних вимог не є достатньою для встановлення її оригінальності [3].

У справі Infopaq International A/S v Danske Dagblades Forening (C-5/08) Суд Європейського Союзу розглянув питання охорони авторських прав фрагментів газетних статей, які відтворювалися в процесі сканування та підготовки інформаційних витягів. Так, було зазначено, що навіть частина твору може охоронятися авторським правом, якщо містить елементи, які виражають інтелектуальну творчість автора [4]. Хоча ця справа не стосується безпосередньо фотографічних творів, підхід, сформульований Судом Європейського Союзу можна використовувати в контексті визначення меж правомірного відтворення частин охоронюваних творів, наприклад, фотографічних творів, під час створення відеоігор.

Директива 2006/116/ЄС Європейського Парламенту і Ради від 12 грудня 2006 року про строк охорони авторського права та деяких суміжних прав (далі – Директива 2006/116/ЄС) має важливе значення для визначення правового режиму фотографічних творів, що використовуються під час розробки відеоігор. Відповідно до статті 6 Директиви 2006/116/ЄС фотографії, які є оригінальними творами в тому сенсі, що вони є власним інтелектуальним творінням автора, охороняються відповідно до статті 1 Директиви 2006/116/ЄС. В той же час стаття 6 Директиви 2006/116/ЄС встановлює, що держави-члени ЄС можуть передбачати охорону й інших фотографій [5].

Можна зробити висновок, що правовий статус фотографії залежить не лише від критеріїв оригінальності, встановлених правом Європейського Союзу, а й від особливостей національного законодавства відповідної держави-члена ЄС, яким передбачена правова охорона такої фотографії.

Яскравим прикладом охорони інших фотографій є законодавство Німеччини. Так, Закон про авторське право та суміжні права в Німеччині від 9 вересня 1965 року (далі – Urheberrechtsgesetz) надає охорону не лише фотографічним творам, що відповідають критеріям оригінальності, а й іншим фотографіям [6]. Так, Розділ 72 Urheberrechtsgesetz встановлює, що фотографії та вироби, виготовлені способом, подібним до фотографування, охороняються відповідно до положень Частини 1 Urheberrechtsgesetz , що застосовуються до фотографічних творів, а строк охорони таких фотографій становить 50 років після їх опублікування або першого правомірного доведення до відома публіки.

За загальним правилом, використання фотографічного твору у відеогрі потребує отримання дозволу від правовласника, оскільки такі дії можуть передбачати відтворення фотографічного твору та включення до складу цифрового продукту з метою подальшого розповсюдження серед необмеженого кола

осіб. Відсутність відповідного дозволу може становити порушення авторського права, якщо використання фотографії охоплюється виключними майновими правами правовласника та не підпадає під передбачені законодавством винятки та обмеження.

В своїй роботі «Проблеми захисту авторського права на ігровий контент» Литвиненко Є. В. та Твердохліб Я. В доречно підкреслюють на прикладі судового кейсу Resident Evil 4, що якщо розробник гри використовує ілюстрації або зображення, захищені авторським правом, без дозволу, його можуть звинуватити в порушенні авторських прав [7, с. 190].

Для правомірного використання фотографічних творів у відеогрі на практиці найчастіше отримується ліцензія шляхом укладення відповідного договору. Така ліцензія може передбачати способи використання фотографічного твору, територію та строк дії, можливість комерційного використання, внесення змін, можливість використання у рекламних матеріалах та інші істотні умови щодо використання фотографічних творів та включення до складу відеогри.

В своїй роботі «Проблеми захисту авторського права на ігровий контент» Литвиненко Є. В. та Твердохліб Я. В вказують, що за ліцензійним договором виключне право не відчужується, а надаються окремі правомочності на певних умовах, згідно з чим у науці найчастіше проводять аналогію ліцензійного договору та договору оренди [7, с. 191].

В той же час розробники відеоігор можуть використовувати фотографічні твори без згоди правовласника за наявності передбачених законом винятків та обмежень авторського права або після закінчення строку охорони відповідного твору, визначених законодавством.

Стаття 5 Директиви 2001/29/ЄС визначає винятки та обмеження виключних прав авторів, в тому числі щодо фотографічних творів. Застосування відповідних винятків залежить від конкретних обставин використання фотографічного твору та умов, передбачених законодавством. Так, відповідно до статті 5(5) Директиви 2001/29/ЄС винятки та обмеження, передбачені параграфами 1–4 статті 5 Директиви 2001/29/ЄС необхідно застосовувати лише в окремих особливих випадках, які не суперечать звичайному використанню твору або іншого об’єкта і не завдають необґрунтованої шкоди законним інтересам правоволодільця.

Строки охорони фотографічних творів регулюються Директивою 2006/116/ЄС, яка визначає строки охорони авторського права та деяких суміжних прав. Якщо строк охорони, передбачений Директивою 2006/116/ЄС, закінчився, використання фотографічного твору може не потребувати дозволу правовласника на підставі авторського права, однак відповідний статус необхідно перевіряти з урахуванням наявної інформації щодо обставин створення твору, а також інших вимог законодавства ЄС та національного законодавства держав-членів ЄС.

В своїй роботі «Відеогра як об'єкт авторського права в креативних індустріях: іноземний досвід» Улітіна О. В. та Якуша Є. С. вказують, що «важливою частиною відеогри є аудіовізуальний ряд, який створюється на основі та завдяки іншим об'єктам авторського права – сценарію, ілюстраціям, музичним творам, а також технології CGI (computer-generated imagery, в перекладі – зображення, згенероване комп'ютером), до якої також залучаються актори» [1, с. 42].

Враховуючи те, що сучасні відеоігри можуть мати різноманітне та естетично привабливе графічне наповнення, фотозображення можуть формуватись безпосередньо у відеоіграх шляхом створення знімків екрану (скріншотів).

Відома французька компанія з виробництва відеоігор Ubisoft проводить конкурси фотографій, зроблених всередині відеоігор компанії. В 2022 році компанія Ubisoft провела виставку фотографій, зроблених в іграх, в Нью-Йорку [8]. Отже, з огляду на зростання популярності виставок і конкурсів віртуальних фотографій, створених у відеоіграх, постає питання щодо визначення правового статусу таких зображень та можливості надання їм самостійної охорони авторським правом.

В своїй роботі «Who Owns the (Virtual) View? The Copyright Boundaries of Digital Games Images» Габріеле Ароні вказує, що «той факт, що така важлива інституція, як Центр Помпіду, приймала виставку віртуальної фотографії, має бути достатнім доказом того, що віртуальна фотографія може досягати такого ступеня оригінальності, який дозволяє розглядати її як самостійний твір мистецтва, а отже, як об'єкт, що належить автору. Однак, на думку Габріеле Ароні, можна стверджувати, що не всі приклади віртуальної фотографії демонструють достатній рівень оригінальності, щоб вважатися результатом творчої діяльності автора, а не розробників цифрової гри» [9, с. 255].

Габріеле Ароні вважає, що в іграх, які не дозволяють змінювати положення камери або пропонують обмежений діапазон можливих візуальних результатів, створення зображення шляхом знімка екрана гри можна розглядати радше як сукупність готових елементів, ніж як оригінальне компонування. В той же час Габріеле Ароні наголошує на тому, що деякі роботи, такі як ретельно сплановані та створені зображення, подібні до робіт «Skeletal Mesh» та «No Man's Land (Variant) from No Man's Sky» Дункана Гаррiса (Duncan Harris) та серії фотографій «Flying and floating» Роберта Овервега (Robert Owerweg), можуть розглядатися як самостійні твори так само, як і фотографії, зроблені в реальному світі [9, с. 255].

Висновки. За результатами дослідження встановлено, що правове регулювання використання фотографічних творів у відеоіграх у Європейському Союзі передбачає врахування як особливостей правової охорони фотографічних творів, так і специфіки їх включення до складу відеоігри як комплексного цифрового продукту. Так, правомірність використання фотографічних творів

залежить від правового статусу відповідної фотографії, обсягу виключних майнових прав, наявності дозволу правовласника та можливості застосування передбачених законодавством винятків і обмежень.

Важливу роль у регулюванні відповідних відносин відіграють Директива 2001/29/ЄС, яка, серед іншого, визначає правила щодо відтворення творів, доведення їх до загального відома публіки та винятків і обмежень авторського права, а також Директива 2006/116/ЄС, яка регулює строки охорони авторського права та деяких суміжних прав. При цьому важливо наголосити, що стаття 6 Директиви 2006/116/ЄС допускає можливість надання державами-членами ЄС додаткової охорони іншим фотографіям. Так, наприклад, Німеччина надає охорону не лише фотографічним творам, що відповідають критеріям оригінальності, а й іншим фотографіям.

За загальним правилом, включення фотографічного твору до складу відеогри та її подальше розповсюдження можуть потребувати дозволу правовласника. На практиці відповідний дозвіл може надаватися на підставі ліцензійного договору, умови якого можуть передбачати дозволені способи використання фотографії, територію та строк дії ліцензії, можливість внесення змін, комерційного використання та включення твору до рекламних матеріалів. В той же час використання фотографій без окремого дозволу може бути правомірним за наявності застосовного законодавчого винятку чи обмеження або після закінчення строку охорони відповідних прав за законом, за умови здійснення перевірки правового статусу відповідного фотографічного твору.

Окремо були досліджені віртуальні фотографії, що створюються у відеоіграх шляхом створення знімків екрану (скріншотів), які за умови відповідності критерію оригінальності можуть охоронятись авторським правом.

Таким чином, правомірне використання фотографічних творів у відеоіграх потребує комплексної оцінки норм права Європейського Союзу, застосовного національного законодавства, строків охорони та умов набуття прав на відповідні фотографічні твори. Перевірка оригінальності й правового статусу фотографій, належне оформлення ліцензій є важливими передумовами дотримання авторського права під час розробки, використання та розповсюдження відеоігор.

Перелік використаних джерел:

1. Улітіна О. В., Якуша Є. С. Відеогра як об’єкт авторського права в креативних індустріях: іноземний досвід. *Вісник НТУУ «КПІ». Політологія. Соціологія. Право*. 2023. № 4 (60). С. 40–46. DOI: https://doi.org/10.20535/2308-5053.2023.4(60).296977.

2. Директива 2001/29/ЄС Європейського Парламенту і Ради від 22 травня 2001 року про гармонізацію певних аспектів авторського права та суміжних прав в інформаційному суспільстві. URL: https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A02001L0029-20190606

3. Рішення Суду Європейського Союзу (Третя палата) від 1 грудня 2011 року у справі Eva-Maria Painer v Standard VerlagsGmbH and Others. URL: https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=celex:62010CJ0145

4. Рішення Суду Європейського Союзу (Четверта палата) від 16 липня 2009 року у справі Infopaq International A/S проти Danske Dagblades Forening, C-5/08, ECLI:EU:C:2009:465. URL: https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:62008CJ0005

5. Директива 2006/116/ЄС Європейського Парламенту і Ради від 12 грудня 2006 року про строк охорони авторського права та деяких суміжних прав. URL: https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A02006L0116-20111031

6. Закон про авторське право та суміжні права в Німеччині від 9 вересня 1965 року. URL: https://www.gesetze-im-internet.de/englisch_urhg/englisch_urhg.html

7. Литвиненко Є. В., Твердохліб Я. В. *Проблеми захисту авторського права на ігровий контент. Аналітично-порівняльне правознавство*. 2024. № 5. С. 188–192. DOI: https://doi.org/10.24144/2788-6018.2024.05.29.

8. Ubisoft #Photomode. MNSTR. URL: https://www.mnstr.com/our-work/ubisoft-photomode

9. Aroni G. Who Owns the (Virtual) View? The Copyright Boundaries of Digital Games Images. Exploring the Boundaries of Law. Cham : Springer, 2025. P. 243–256. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-031-69990-0_15

References:

1. Ulitina, O. V., & Yakusha, Ye. S. (2023). Videohra yak obiekt avtorskoho prava v kreatyvnykh industriiakh: inozemnyi dosvid [Video game as an object of copyright in the creative industries: Foreign experience]. *Visnyk NTUU "KPI". Politolohiia. Sotsiolohiia. Pravo,* (4[60]), 40–46. DOI: https://doi.org/10.20535/2308-5053.2023.4(60).296977.

2. Directive 2001/29/EC of the European Parliament and of the Council of 22 May 2001 on the harmonisation of certain aspects of copyright and related rights in the information society. (2001). Retrieved from: https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A02001L0029-20190606.

3. Court of Justice of the European Union. (2011, December 1). Eva-Maria Painer v. Standard VerlagsGmbH and Others (Case C-145/10). Retrieved from: https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=celex:62010CJ0145.

4. Court of Justice of the European Union. (2009, July 16). Infopaq International A/S v. Danske Dagblades Forening (Case C-5/08, ECLI:EU:C:2009:465). Retrieved from: https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:62008CJ0005.

5. Directive 2006/116/EC of the European Parliament and of the Council of 12 December 2006 on the term of protection of copyright and certain related rights. (2006). Retrieved from: https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A02006L0116-20111031.

6. Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte (Urheberrechtsgesetz) [Act on Copyright and Related Rights (Copyright Act)] (Germany, 1965). Retrieved from: https://www.gesetze-im-internet.de/englisch_urhg/englisch_urhg.html.

7. Lytvynenko, Ye. V., & Tverdokhlib, Ya. V. (2024). Problemy zakhystu avtorskoho prava na ihrovyi kontent [Problems of copyright protection for gaming content]. *Analitychno-porivnialne pravoznavstvo,* (5), 188–192. DOI: https://doi.org/10.24144/2788-6018.2024.05.29.

8. MNSTR. (n.d.). Ubisoft #Photomode. Retrieved October 12, 2026, from https://www.mnstr.com/our-work/ubisoft-photomode.

9. Aroni G. Who Owns the (Virtual) View? The Copyright Boundaries of Digital Games Images. Exploring the Boundaries of Law. Cham : Springer, 2025. P. 243–256. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-031-69990-0_15

Дата першого надходження статті до видання: 10.10.2026
Дата прийняття статті до друку після рецензування: 26.10.2026
Дата публікації (оприлюднення) статті: 26.11.2026

Стаття поширюється на умовах ліцензії відкритого доступу (CC BY 4.0)