

УДК 347.78:004(043.3)

DOI 10.52928/2070-1632-2025-72-3-95-99

АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ ПРАВОВОЙ ОХРАНЫ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ

К.Д. САВИЦКАЯ

(Полоцкий государственный университет имени Евфросинии Полоцкой)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1642-6324>

В статье обобщены теоретические и практические знания о правовой природе мультимедийного произведения как объекта авторского права и выработаны на этой основе теоретические выводы и конкретные предложения по совершенствованию правовой охраны мультимедийных произведений. На основе анализа доктринальных источников выделены признаки мультимедийного произведения. С учетом выделенных признаков, проведено отграничение мультимедийного произведения от базы данных, компьютерной программы, аудиовизуального и составного произведения. Рассмотрена возможность правовой охраны в качестве мультимедийного произведения видеоигр, виртуальных музеев, онлайн-курсов. Предложено авторское определение понятий «мультимедийное произведение», «видеоигра», «виртуальный музей», «онлайн-курс».

Ключевые слова: мультимедийное произведение, видеоигра, виртуальный музей, онлайн-курс, компьютерная программа, авторское право, интеллектуальная собственность.

Введение. Несмотря на широкое вовлечение мультимедийных произведений в жизнь современного общества, до настоящего времени в доктрине не сформировалось четкое понимание, что представляет собой мультимедийное произведение, какова его правовая природа и какие объекты могут охраняться в качестве мультимедийного произведения. Цель исследования: обобщить теоретические и практические знания о правовой природе мультимедийного произведения как объекте авторского права и выработать на этой основе теоретические выводы и конкретные предложения по совершенствованию правовой охраны мультимедийных произведений.

Поставленная цель определила необходимость решения следующих задач:

- 1) определить юридически значимые признаки мультимедийного произведения, позволяющие отграничить его от иных объектов авторского права;
- 2) с учетом выделенных признаков, провести отграничение мультимедийного произведения от базы данных, компьютерной программы, составного и аудиовизуального произведения.
- 3) рассмотреть возможность правовой охраны в качестве мультимедийного произведения видеоигр, виртуальных музеев, онлайн-курсов;
- 4) разработать авторское определение понятий «видеоигра», «виртуальный музей», «онлайн-курс»;
- 5) на основе анализа доктринальных источников, положений законодательства сформулировать предложения, направленные на совершенствование законодательства в сфере правовой охраны мультимедийных произведений.

Основная часть. Отдельные аспекты правовой природы мультимедийных произведений рассматривались в работах белорусских (С.А. Судариков [1] и О.В. Кондакова¹), российских (Е.С. Гринь², А.А. Кузьмин³, Е.В. Куликова⁴, В.В. Терлецкий⁵) и зарубежных ученых (Т. Аплин [2, с. 15], Ф. Годра [3, с. 24], И. Стаматуди [4, с. 20]). Возможность правовой охраны в качестве мультимедийного произведения отдельных видов произведений, была рассмотрена Е.С. Гринь [5, с. 51], Е.А. Мазур [6, с. 74], Т.Ю. Силук [7, с. 153]).

Признавая значимость трудов вышеперечисленных авторов в решении проблем правовой охраны мультимедийных произведений, необходимо отметить, – правовая природа мультимедийного произведения не стала объектом пристального внимания исследователей и требует специального изучения. В белорусской юридической науке отсутствуют комплексные теоретико-правовые исследования мультимедийных произведений.

Методология и методы исследования. Исследование проводилось с использованием комплекса общенаучных, специальных юридических методов. При проведении исследования использован диалектический метод, который позволил изучить мультимедийное произведение в развитии с учетом его объективной обусловленности, изменчивости, взаимозависимости и взаимодействия с другими правовыми явлениями. Для выделения признаков мультимедийного произведения использованы метод дедукции и индукции. При работе с доктринальными источниками использовались общенаучные методы (анализ, синтез, сравнение, обобщение, индукция, дедукция).

¹Кондакова О.В. Аудиовизуальное произведение как объект авторского права по законодательству Республики Беларусь: дис. ... канд. юрид. наук: 12.00.03. – Минск., 2012. – 132 л.

²Гринь Е.С. Мультимедийный продукт как объект авторских прав: дис. ... канд. юрид. наук: 12.00.03. – М., 2012. – 230 л.

³Кузьмин А.А. Проблемы правовой охраны программного обеспечения ЭВМ: дис. ... канд. юрид. наук: 12.00.03. – М., 2001. – 198 л.

⁴Куликова Е.В. Влияние новых технологий на развитие авторского права и смежных прав: договоры, законодательство, практика: дис. ... канд. юрид. наук: 12.00.03. – М., 2001. – 262 л.

⁵Терлецкий В.В. Охрана авторских и смежных прав при использовании охраняемых объектов в цифровых сетях и продуктах мультимедиа: дис. ... канд. юрид. наук: 12.00.03. – М., 2003. – 159 л.

По нашему мнению, под мультимедийным произведением следует понимать выраженное в цифровой форме произведение, в котором посредством компьютерной программы (оригинального программного кода) объединены разнородные объекты интеллектуальной собственности, а воспроизведение и отображение зависит от взаимодействия с пользователем [8, с. 45]. Полагаем, отличительными признаками для мультимедийного произведения являются:

1. Сложность. Мультимедийное произведение представляет собой единый объект правовой охраны, в котором посредством компьютерной программы (оригинального программного кода) объединены разнородные объекты интеллектуальной собственности.
2. Интерактивность. Воспроизведение и отображение мультимедийного произведения зависит от взаимодействия с пользователем.
3. Наличие в структуре мультимедийного произведения компьютерной программы (оригинальный программный код), обеспечивающей его целостное восприятие, существование исключительно в цифровой форме и использование [8, с. 45].

На основании проведенного исследования, считаем, что мультимедийное произведение является самостоятельным объектом авторского права, отличным по своим специфическим признакам от иных видов поименованных объектов, в частности:

– аудиовизуального произведения, поскольку оно не соответствует сущностным признакам мультимедийного произведения: для аудиовизуального произведения интерактивность и наличие в структуре компьютерной программы (оригинального программного кода) не являются обязательными;

– составного произведения по причине несоответствия сущностным признакам мультимедийного произведения: составное произведение может существовать в любой объективной форме; как правило, состоит из однородных объектов авторского права; интерактивность и наличие в структуре компьютерной программы (оригинального программного кода) не являются обязательными;

– базы данных, по причине несоответствия сущностным признакам мультимедийного произведения: база может существовать в любой объективной форме; представляет собой совокупность данных или другой информации; интерактивность и наличие в структуре компьютерной программы (оригинального программного кода) не являются обязательными;

– компьютерной программы, поскольку мультимедийные произведения представляют собой сложный результат творческой деятельности, одним из обязательных компонентов которого является компьютерная программа.

Учеными предлагается в качестве мультимедийного произведения рассматривать: видеоигры, виртуальные музеи, виртуальные экскурсии, онлайн-курсы (А.Г. Королева [9, с. 140], В.В. Лебедь [10, с. 75], В.Н. Лопатин [11, с. 33], Е.А. Москалева [12, с. 245], Т.Ю. Силук [7, с. 153], С.А. Судариков [1, с. 188], Е.А. Мазур [6, с. 74], М.В. Телюкина [13, с. 73], Е.С. Гринь [5, с. 80]). Большинство авторов приводят примерный перечень объектов, которые могут быть отнесены к мультимедийным произведениям. Такой подход представляется обоснованным, поскольку развитие информационных технологий делает возможным появление новых видов мультимедийных произведений, которые ещё не известны праву.

В заключении Исследовательского центра частного права по вопросам толкования и возможного применения отдельных положений части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации указано, что мультимедийными произведениями могут быть названы компьютерные игры, сайты в сети Интернет и т. п. В вышеуказанном заключении отмечено, что при отсутствии прямого определения в законе окончательное представление о том, что включается в эти понятия, будет сформировано лишь судебной практикой⁶. Такой подход представляется необоснованным, поскольку решение суда по конкретному делу в странах романо-германской правовой семьи не является источником права.

Представляется, что для конкретизации объектов, которые могут охраняться в качестве мультимедийного произведения, наиболее оправданным является использование его ключевых признаков. Проанализируем возможность правовой охраны в качестве мультимедийного произведения видеоигры, виртуального музея и онлайн-курса.

Видеоигра. По нашему мнению, видеоигра – это представленная в цифровой форме совокупность разнородных объектов интеллектуальной собственности, образующая единый объект правовой охраны, функционирование и отображение которого зависит от взаимодействия с пользователем, обеспеченного наличием в структуре компьютерной программы (оригинального программного кода). Анализ доктринальных источников, судебной практики, пользовательских и лицензионных соглашений позволяет сделать вывод, что, в зависимости от характеристик, видеоигра может охраняться как компьютерная программа или мультимедийное произведение. Например, компания Lesta Games определяет свои игры «Мир кораблей», «Мир танков», «Tanks blitz» как компьютерную программу⁷. Ряд видеоигр охраняется как мультимедийное произведение (Реквием Онлайн⁸, Чародей⁹, Mozgoparty¹⁰ и др.

⁶ Заключение Исследовательского центра частного права по вопросам толкования и возможного применения отдельных положений части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации // Вестник гражданского права. Науч. журн. – 2007. – № 3, Т. 7. – С. 120-130.

⁷ URL: https://legal.lesta.ru/eula/?_gl=1*1120o5r*_gcl_au*MTkwMzQ3Nzg4Ni4xNjg3NDIyMzU0.

⁸ URL: http://requiem-online.ru/User_Agreement.html.

⁹ URL: https://help.nevosoft.com/help?game_soc=ch_fs.

¹⁰ URL: <https://portal.mozgo.com/userAgr.pdf>.

Считаем целесообразным согласиться с позицией В. В. Архипова, по убеждению которого видеопрограммы, в которых аудиовизуальные отображения «как бы (автоматически) создаются, а не воспроизводятся (в техническом смысле)», допустимо считать исключительно компьютерными программами, однако «если аудиовизуальные отображения воспроизводятся и при этом они были созданы ранее вне данной программы, но впоследствии интегрированы в нее», такие программы будут являться сложным объектом – мультимедийным произведением [14, с. 65].

Виртуальный музей. Исследование работ, посвященных вопросам правовой природы виртуального музея (Я. Бенхаму [15], Г. Миллер [16]), позволяет сделать вывод, что под понятием «виртуальный музей» подразумевается созданная с использованием компьютерных технологий интерактивная модель музея, функционирующая в цифровой среде и репрезентирующая музейные коллекции в цифровой форме. По форме онтологического существования такой музей может являться цифровой репрезентацией реального музея, либо концептуальной конструкцией, не имеющей материального аналога, существующей только в цифровом пространстве. По нашему мнению, отличительными признаками виртуального музея являются следующие:

1. Виртуальный музей существует исключительно в цифровой форме.
2. Основу виртуального музея составляют разнородные охраняемые и неохранные объекты интеллектуальной собственности, данные и информация. Виртуальный музей может содержать: цифровые копии объектов материального и нематериального наследия, входящие в состав музейной экспозиции; оцифрованные физические объекты; объекты, не имеющие материальных аналогов; данные и информацию.
3. Виртуальный музей является интерактивным и позволяет пользователю взаимодействовать с виртуальной экспозицией.
4. Доступ к виртуальному музею может осуществляться через веб-браузер, мобильное приложение, VR/AR устройство.
5. Виртуальный музей создается с помощью компьютерных технологий: основа созданий и функционирования виртуальных музеев – это цифровые инструменты и платформы [17, с. 87].

С учетом обозначенных признаков представляется, что виртуальный музей целесообразно определить следующим образом: представленная в цифровой форме упорядоченная совокупность копий объектов материального и нематериального наследия, оцифрованных физических объектов, а также объектов, не имеющих материального аналога и информации, основанная на интерактивном взаимодействии пользователя с виртуальной средой посредством компьютерной программы.

По нашему мнению, многообразие представленных в сети Интернет виртуальных музеев не позволяет определить единую правовую природу в отношении всех объектов. Так, в настоящее время можно обнаружить множество виртуальных музеев, которые отличаются по наполнению и техническим характеристикам. При установлении правовой природы виртуального музея необходимо учитывать объекты, которые включены в его состав, принадлежность прав на данные объекты, а также творческий вклад лиц, которые принимают участие в создании виртуального музея. Полагаем, отдельные виртуальные музеи будут соответствовать всем признаками мультимедийного произведения и могут получить охрану в качестве такового.

Онлайн-курс. По мнению Н.В. Гречушкиной онлайн-курс – это «организованный целенаправленный процесс, построенный на основе педагогических принципов электронного обучения, реализуемого на основе технических средств современных информационных технологий и представляющего собой логически и структурно завершенную учебную единицу, методически обеспеченную уникальной совокупностью систематизированных электронных средств обучения и контроля» [18, с. 125]. По убеждению К. Бугайчук, онлайн-курс – это интернет-курс с интерактивным участием и открытым доступом, одна из наиболее эффективных форм реализации дистанционных образовательных технологий [19, с. 148]. Представленные в доктрине определения понятия «онлайн-курс» в целом схожи. Основополагающее значение при описании онлайн-курса приобретает факт его размещения и доступности в сети Интернет. В ряде случаев акцент делается также на методическом наполнении онлайн-курса, включении в него образовательных и контрольно-измерительных материалов. В рассматриваемых определениях авторы не конкретизируют каким именно объектом интеллектуальной собственности является онлайн-курс.

Анализ определений, признаков и объектов, которые могут входить в структуру онлайн-курса, позволяют сформулировать его определение. По нашему мнению, онлайн-курс – это выраженный в цифровой форме результат творческой деятельности, представляющий собой совокупность разнородных объектов интеллектуальной собственности и материалов, структурированных в определенной последовательности, образующий единый объект правовой охраны, отображение которого зависит от взаимодействия с пользователем, обеспеченного наличием в структуре компьютерной программы (оригинального программного кода).

При определении правовой природы онлайн-курсов Е.С. Гринь отмечает, что их можно рассматривать как аудиовизуальное или составное произведение, базу данных [20, с. 63–64]. Т. Дзедобоев считает, что онлайн-курс является аудиовизуальным произведением [21]. По мнению В.В. Речкина онлайн-курсы представляет собой мультимедийное произведение [22, с. 281]. В ряде лицензионных договоров онлайн-курс рассматривается как совокупность различных объектов интеллектуальной собственности без уточнения, какой объект представляет сам онлайн-курс¹¹.

¹¹ URL: <https://creatium.academy/agreement>; URL: <https://htmlacademy.ru/docs/courses/license-agreement?ysclid=lopoizki9d525628166>; URL: <https://antitreningi.ru/info/oferta/?ysclid=loqshd0o14336118259>.

Таким образом, исследование доктринальных источников, лицензионных соглашений позволяет выделить основные подходы в отношении правовой природы онлайн-курса. Онлайн курс может охраняться как: аудиовизуальное произведение, база данных, компьютерная программа, составное или мультимедийное произведение.

Заключение. В результате проведенного исследования нами сформулированы следующие выводы:

1. Мультимедийное произведение является самостоятельным объектом авторского права, отличным по своим специфическим признакам от базы данных, компьютерной программы, аудиовизуального и составного произведения.

2. Считаю целесообразным дополнить перечень объектов авторского права мультимедийным произведением. С этой целью необходимо:

1) ст. 992 ГК ч.1 после подпункта 11 дополнить подпунктом 11¹ следующего содержания: «11¹) мультимедийные произведения;»;

2) ст. 6 Закона об авторском праве после абз. 12 п. 5 дополнить абз. следующего содержания: «мультимедийные произведения;»

Реализация данных предложений подчеркнет самостоятельность мультимедийного произведения как объекта авторского права.

3. Для установления возможности охраны объекта авторского права в качестве мультимедийного произведения наиболее оправданным представляется использование его ключевых признаков.

4. Многообразие существующих в настоящее время видеоигр, виртуальных музеев, онлайн-курсов не позволяет определить единую правовую природу для всех рассматриваемых объектов. Анализ судебной практики, лицензионных и пользовательских соглашений продемонстрировал использование правообладателями в отношении видеоигр, виртуальных музеев, онлайн-курсов разных подходов к определению их правовой природы. В зависимости от характеристик, указанные объекты могут охраняться как аудиовизуальное произведение, составное произведение, компьютерная программа, мультимедийное произведение.

5. В случае, если видеоигра, виртуальный музей, онлайн-курс состоят из охраняемых разнородных объектов интеллектуальной собственности, права на которые принадлежат различным субъектам и образуют единое целое произведение, интерактивны, имеют в своей структуре компьютерную программу (оригинальный программный код), они могут охраняться в качестве мультимедийного произведения.

6. Предложены авторские определения:

6.1. видеоигра – представленная в цифровой форме совокупность разнородных объектов интеллектуальной собственности, образующая единый объект правовой охраны, функционирование и отображение которого зависит от взаимодействия с пользователем, обеспеченного наличием в структуре компьютерной программы (оригинального программного кода);

6.2. виртуальный музей – выраженный в цифровой форме сложный результат творческой деятельности, организованное художественное виртуальное пространство, представляющее цифровые версии объектов материального и нематериального наследия, основанное на интерактивном взаимодействии пользователя с виртуальной средой посредством компьютерной программы;

6.3. онлайн-курс – выраженный в цифровой форме результат творческой деятельности, представляющий собой совокупность разнородных объектов интеллектуальной собственности и материалов, структурированных в определенной последовательности и образующих единый объект правовой охраны, отображение которого зависит от взаимодействия с пользователем, обеспеченного наличием в структуре компьютерной программы (оригинального программного кода).

ЛИТЕРАТУРА

1. Судариков С.А. Интеллектуальная собственность. – М.: Изд-во деловой и учеб. лит., 2007. – 800 с.
2. Aplin T. Copyright law in the digital society: the challenges of multimedia. – Bloomsbury Publishing, 2005. – 320 p.
3. Годра Ф. Краткие заметки о правовом режиме произведений мультимедиа // Современное право. – 2001. – № 4. – С. 24–28.
4. Stamatoudi I. A. Copyright and multimedia products: a comparative analysis. – Cambridge: Cambridge Univ. Press, 2001. – 318 p.
5. Гринь Е.С. Авторские права на мультимедийный продукт. – М.: Проспект, 2016. – 123 с.
6. Мазур Е.А. Понятие мультимедийного продукта // Актуальные проблемы российского законодательства: сб. ст. / Моск. ин-т экономики, менеджмента и права. – М., 2011. – Вып. 4. – С. 72–75.
7. Силук Т.Ю. Некоторые проблемы авторских прав на мультимедийные продукты в Российской Федерации // Цифровые технологии в юриспруденции: генезис и перспективы: материалы I Междунар. межвуз. науч.-практ. конф., Москва, 28 февр. 2020 г. / Краснояр. гос. аграр. ун-т; редкол.: Л.В. Бертовский, С.М. Курбатова. – Красноярск, 2020. – С. 152–154.
8. Савицкая К.Д. Понятие и признаки мультимедийного произведения // Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права. – 2024. – № 3. – С. 37–46.
9. Королева А.Г. Субъекты интеллектуальных прав в области технологий виртуальной и дополненной реальности // Актуальные проблемы российского права. – 2020. – № 6(115). – С. 133–142.
10. Лебедь В.В. Мультимедийные продукты в условиях адаптации французских законов об авторском праве к информационным реалиям // Государство и право. – 2014. – № 5. – С. 72–77.
11. Лопатин В.Н. Интеллектуальная собственность: словарь терминов и определений. – М.: ИНИЦ «ПАТЕНТ», 2012. – 150 с.
12. Москалева Е.А. К вопросу о некоторых проблемах правового режима мультимедийного продукта как объекта авторских прав // Научный альманах. – 2018. – № 6-1. – С. 245–247.

13. Телюкина М.В. Цифровое произведение как объект гражданских прав // Право будущего: Интеллектуальная собственность, инновации, Интернет. – 2018. – № 1. – С. 70–76.
14. Архипов В.В. Интеллектуальная собственность в индустрии компьютерных игр: проблемы теории и практики // Закон. – 2015. – № 11. – С. 61–69.
15. Бенхаму Я. Авторское право и музеи в цифровой век // WIPO: [website]. – URL: https://www.wipo.int/wipo_magazine/ru/2016/03/article_0005.html (дата обращения: 04.08.2023).
16. The virtual museum: interactive 3d navigation of a multimedia database / G. Miller [et al.] // J. of Visualization a. Computer Animation. – 1992. – Vol. 3, № 3. – P. 183–197.
17. Савицкая К.Д. Понятие, признаки, правовой режим виртуальных музеев // Вестник Полоцкого государственного университета. Сер. Д, Экономические и юридические науки. – 2022. – № 5. – С. 83–89.
18. Гречушкина Н.В. Онлайн-курс: определение и классификация // Высшее образование в России. – 2018. – № 6. – С. 125–134.
19. Бугайчук К. Массовые открытые дистанционные курсы: история, типология, перспективы // Высшее образование в России. – 2013. – № 3. – С. 148–155.
20. Гринь Е.С. Ты – автор! Что такое авторские и смежные права: науч.-метод. пособие / под ред. Л.А. Новоселовой. – М.: Проспект, 2019. – 96 с.
21. Дзедобов Т.С. Онлайн-образование: как защитить права на разработанные инфопродукты [электронный ресурс]. – URL: <https://vc.ru/legal/790540-onlain-obrazovanie-kak-zashitit-prava-na-razrabotannye-infoproducty> (дата обращения: 14.01.2024).
22. Речкин В.В. Массовые открытые онлайн-курсы как объекты интеллектуальных прав // Ежегодник российского образовательного законодательства. – 2021. – Т. 16, № 21. – С. 278–291.

Поступила 15.09.2025

CURRENT ISSUES OF LEGAL PROTECTION OF MULTIMEDIA WORKS

K. SAVITSKAYA

(*Euphrosyne Polotskaya State University of Polotsk*)

The article summarizes theoretical and practical knowledge about the legal nature of a multimedia work as an object of copyright and develops theoretical conclusions and specific proposals for improving the legal protection of multimedia works on this basis. Based on the analysis of doctrinal sources, the characteristics of a multimedia work are identified. Taking into account the identified characteristics, a distinction is made between a multimedia work and a database, a computer program, an audiovisual and a composite work. The possibility of legal protection of video games, virtual museums, and online courses as a multimedia work is considered. The author's definition of the concepts of a multimedia work, a video game, a virtual museum, and an online course is proposed.

Keywords: multimedia work, video game, virtual museum, online course, computer program, copyright, intellectual property.