
ПРАВОВОЙ СТАТУС ПРОИЗВЕДЕНИЙ МУЛЬТИМЕДИА

О.В. Кондакова

Понятие «произведения мультимедиа» получило широкое распространение в конце XX в., однако до сих пор не нашло отражения ни в белорусском, ни в международном законодательстве. Объединив в себе посредством компьютерных программ результаты различных видов творчества, переведенные в цифровой формат, этот вид произведений претендует на то, чтобы быть выделенным в самостоятельную категорию произведений, охраняемых авторским правом.

Проблемы правового статуса произведений мультимедиа затрагиваются в работах ученых С. Сударикова, Л. Подшибихина, К. Леонтьева, Ф. Годра, А. Люка и др. [8, 6, 2, 4]. Однако вопрос о выделении таких произведений в отдельную категорию либо причислении их к какой-либо из существующих в законодательстве категорий произведений остается открытым. Так, некоторые американские ученые полагают, что произведения мультимедиа «во многих случаях могут рассматриваться – в целом – как аудиовизуальные произведения» [11; с. 44], а руководитель отдела Института Макса Планка С. Левински называет базы данных как наиболее подходящую кандидатуру для отождествления с ними [1; с. 78].

В связи со сравнительной новизной понятия «произведения мультимедиа» и отсутствием единого подхода к определению его правового статуса актуальным представляется последовательное изучение данного вопроса.

Конец XX в. был ознаменован появлением новой формы хранения информации – цифровой. С одной стороны, ее универсальность привела к невиданной интенсификации процессов информационного обмена и бурному развитию информационного общества, с другой – породила много новых социально-экономических и правовых проблем.

Для авторского права появление цифровой формы хранения информации вкупе со связанным с ним распространением персональных компьютеров и созданием глобальных

коммуникационных сетей означает возникновение новых видов произведений, новых способов их распространения, модификации и даже фальсификации. В данной статье речь пойдет о новом виде произведений, существующих исключительно в цифровой форме, – произведениях мультимедиа.

Термин «мультимедиа» этимологически восходит к латыни, он образован соединением двух слов: *multum* – много и *media* (мн. ч. от *medium*) – средоточие, среды. Таким образом, дословно «мультимедиа» означает «многие среды» или «многосредный», а произведения мультимедиа в буквальном смысле – это произведения, появляющиеся на пересечении нескольких воспринимаемых человеком сред. Очевидно, однако, что подобное определение ввиду его обобщенности и множественности возможных толкований не может быть использовано в праве.

Заметим, что проблема дефинирования произведений мультимедиа неоднократно обсуждалась в последние годы, но дать исчерпывающего определения, которое удовлетворило бы всех участников дискуссий, высветило все грани данного феномена и могло претендовать на легализацию, пока не удалось. Приведем лишь некоторые из предложенных в последнее время дефиниций. Произведения мультимедиа – «объекты, создаваемые для использования с помощью технических средств (в том числе интерактивных устройств, воспроизводящих звуки или изображения), представляющие собой объединение различных способов представления информации (в том числе в интерактивном виде), делающие одновременно доступными для восприятия в разных сочетаниях устные или письменные тексты, графику, мультипликацию, музыку, фотографические изображения, видеoinформацию, иные звуки или изображения» [6, с. 33]; «...Совокупность множества произведений и (или) объектов смежных прав, предназначенных для использования с помощью технических средств (в том числе интерактивных устройств), которые делают одновременно

доступными для восприятия в разных сочетаниях литературные, музыкальные, фотографические и иные произведения и (или) объекты смежных прав, а также иные звуки и (или) изображения» [10; с. 33]; «...обычные классические произведения (аудиовизуальные, литературные, музыкальные или графические), преобразованные в цифровую форму при помощи средств обработки данных, включающее программное обеспечение, а также в подавляющем большинстве случаев базы данных» [2; с. 62].

Как видим, данные определения заметно различаются и, следовательно, множества произведений, охваченные каждым из них, не могут быть равными между собой тождественно. Такого рода неопределенность позволяет некоторым авторам предлагать уход от попыток выяснения того, что же именно следует считать произведением мультимедиа, в сторону решения практической задачи охраны каждого конкретного класса произведений (например, видеоигр или интернет-сайтов) в рамках действующего законодательства: причисления их к аудиовизуальным произведениям, компьютерным программам либо базам данных.

Как отмечает Е. Куликова, «отсутствие четкого определения понятия «мультимедиа» свидетельствует о том, что нет возможности выделить его характерные черты». И далее, со ссылкой на мнение П. Сиринелли, она утверждает: «таким образом... выделение произведений «мультимедиа» в качестве самостоятельной категории произведений было бы преждевременно» [3; с. 34].

Обращая внимание на ту же неопределенность, Е. Моргунова называет и механизмы, которые могли бы использоваться для охраны произведений мультимедиа: «достаточно сложно сформулировать определение мультимедийного произведения. До сих пор ни в одном национальном законодательстве нет положений, которые касались бы мультимедиа. Некоторые исследователи говорят, о том, что необходимо приравнять мультимедийное произведение к аудиовизуальному произведению, другие предлагают взять за основу определение базы данных» [5; с. 35–36]. С. Судариков в контексте национального законодательства делает схожий вывод: «особенностью современного законодательства Республики Беларусь об авторском праве и смежных правах является то, что мультимедийные произведения могут считаться объектом охраны, прежде всего как базы данных

или же как аудиовизуальные произведения. Дело в том, что по внутренней структуре мультимедийные произведения представляют собой базы данных, а по внешнему восприятию – аудиовизуальные произведения» [8; с. 243]. Таким образом, можно выделить две существенно различные точки зрения на произведения мультимедиа: согласно одной из них произведения такого рода являются самостоятельной категорией произведений и могут претендовать на соответствующее закрепление в законодательстве; согласно другой – базисом для которой является суждение о невозможности сформулировать легальное определение, произведения мультимедиа следует признать подклассом какой-либо из существующих категорий произведений, например, аудиовизуальных.

На наш взгляд, для того чтобы принять одну из этих точек зрения, необходимо ответить на вопрос о наличии либо отсутствии у произведений мультимедиа черт, которые могли бы указывать на их качественное отличие от категорий произведений, ныне законодательно признаваемых.

Систематизируя имеющуюся информацию, выделим основные признаки мультимедийных произведений:

- во-первых, они представляют собой объединение выраженных в цифровой форме разных видов произведений и информации;
- во-вторых, для их использования необходимо применение специальных технических устройств;
- в-третьих, их использование всегда сопряжено с исполнением оригинального программного кода;
- в-четвертых, произведения мультимедиа существуют исключительно в цифровой форме.

Заметим, что два первых признака не являются характерными только для мультимедиа: некоторые произведения, например аудиовизуальные, также имеют комплексный характер, могут быть переведены в цифровую форму и требовать для своего использования какой-либо специальной техники. Что касается третьего признака, то он, безусловно, может быть выделен в качестве отличительного для произведений мультимедиа, так как наличие оригинального программного кода необходимо для установления уникальной творческой связи между использованными элементами, характерной для такого вида произведений. Иначе говоря, произведения мультимедиа в принципе не могут существовать

и использоваться без программы (оригинального программного кода), в то время как иные произведения, например аудиовизуальные, которые созданы с помощью какого-либо программного обеспечения, могут использоваться и в конечном счете используются без него.

Четвертый признак отмечает тот факт, что произведения мультимедиа, которые созданы только в цифровой форме, не могут подобно классическим произведениям сменить ее на иную. Так, например, аудиовизуальное произведение, существующее в форме последовательности кадров на киноплёнке может быть с легкостью оцифровано или перезаписано на видеоплёнку, где отсутствуют отдельные кадры, в то время как перевод мультимедийного произведения на носители подобные киноплёнке нам представляется невозможным.

Таким образом, круг произведений мультимедиа является вполне определенным. Однако возникает весьма важный вопрос: не являются ли мультимедийные произведения лишь простой суммой программной оболочки и иных произведений (аудиовизуальных, музыкальных и пр.), выраженных в цифровой форме?

На наш взгляд, ответ на этот вопрос должен быть отрицательным. Скорость развития мультимедиа, которая тесно связана с бурными темпами информатизации общества, постепенно приводит к тому, что разделение мультимедийного произведения на составляющие становится все более затруднительным, и уже нельзя не замечать, качественные изменения в его структуре, так как продукты, получаемые в результате творческой деятельности по созданию мультимедиа, обретают совершенно новую ценность и все дальше отходят от простой суммы использованных элементов. Характерным в этом смысле является развитие взглядов на видеоигры (один из наиболее заметных видов мультимедиа) в судебной практике разных лет.

Так, в деле «Стерн Электроникс» против Кауфмана (1982 г.) американский суд посчитал возможным определить совокупность звуков и образов видеоигры как аудиовизуальное произведение и счел возможным отделить его от компьютерной программы. При этом защиту в соответствии с квалификацией в качестве аудиовизуального произведения получало только повторяющееся чередование существенной части звуков и изображений, поскольку из-за влияния игрока на сюжет повторяется только часть звуков и изображений [12].

Аналогичный подход был предложен судом и в деле «Вильямс Электроникс» против «Артик Интернэшнл» [13]. В данном случае ответчик отстаивал мнение о невозможности защиты аудиовизуальной части компьютерной видеоигры как аудиовизуального произведения на основании того, что в игре отсутствует постоянный набор чередующихся звуков и изображений, иначе говоря, нет «фильма» в классическом понимании, поскольку в зависимости от действий игрока сюжет меняется. Суд же отметил, что значительная часть звуков и изображений определенным образом чередуется на экране, причем определенные повороты сюжета сохраняются и остаются неизменными вне зависимости от действий игрока. Это позволило охранять аудиовизуальную часть видеоигры в качестве аудиовизуального произведения.

Обратим внимание на то, что данное решение нельзя признать универсальным: при условии, что программная часть игры допускает бесконечное количество поворотов сюжета, а визуальная часть формируется программой динамически из некоторых элементарных графических изображений, эти части не смогут быть разделены в соответствии с данным критерием.

Именно поэтому в 1997 г. Каннский суд (Франция) уже не смог провести границу между аудиовизуальной и программной частями видеоигры. Суд заявил, что «...видеоигра могла бы быть рассмотрена как аудиовизуальное произведение, которое сводится к последовательной смене кадров — немых либо озвученных. Однако при этом необходимо иметь в виду, что речь идет все же об объекте более комплексном, композиционном, который включает также в качестве обязательного элемента программное обеспечение в оболочке игры. Именно это программное обеспечение, дающее логические инструкции, выраженные в специальном коде, понятном микропроцессору, позволяет тем самым использовать данную программу и управлять игрой... Таким образом, поскольку это программное обеспечение является первостепенной, основной составляющей в таком специфическом комплексном продукте, который мы назовем видеоигрой, то следствием этого, несомненно, должно быть предоставление видеоиграм защиты особого рода, созвучной защите, предоставляемой программному обеспечению» [9; с.11].

Таким образом, суд признал качественно иной характер видеоигры по сравнению с

классическими произведениями, создаваемыми для зрительного восприятия. Как уже было сказано, данное замечание может быть распространено на все произведения мультимедиа.

Следует особо подчеркнуть, что изложенная выше цепочка умозаключений о необходимости выделения мультимедиа в качестве самостоятельной категории произведений отнюдь не указывает на возможность лишения защиты произведений, которые входят в состав мультимедийных. Напротив, каждый элемент, использованный при создании произведения мультимедиа, должен, на наш взгляд, пользоваться самостоятельной защитой, т.е. авторы ранее существовавших произведений, включенных в мультимедийное произведение, сохраняют на них авторское право и могут использовать их отдельно от мультимедийного, как это характерно для аудиовизуальных произведений. Однако защите следует предоставлять и объекту в целом, причем качественное отличие произведений мультимедиа от иных произведений, охраняемых авторским правом, должно привести к доработке существующего законодательства и выделению таких произведений в отдельную категорию. Заметим, что российский законодатель уже сделал первые шаги в этом направлении, очень осторожно введя в проект Гражданского кодекса понятие «мультимедийный продукт», рассматриваемый как некий сложный объект результата интеллектуальной деятельности [7, ст. 1240].

С нашей точки зрения, придание самостоятельного статуса произведениям мультимедиа позволит избежать многих потенциальных проблем, связанных с их причислением к иным категориям произведений.

Так, в случае отождествления с аудиовизуальными произведениями возникает весь-

ма трудный вопрос, касающийся перечня авторов. Как отмечают С. Подшибихин и К. Леонтьев «однозначное приравнивание мультимедийных произведений к аудиовизуальным необоснованно обнадеживает создателей продуктов мультимедиа в том, что в отношении их будут применены те же презумпции перехода прав, которые установлены для изготовителей аудиовизуальных произведений. В отношении мультимедийных произведений невозможно предусмотреть на законодательном уровне перечень их авторов, как это сделано в отношении аудиовизуальных произведений. Для мультимедийных произведений подобная законодательная конструкция не подходит в связи с широким разнообразием их видов и вариантов создания» [6; с. 31].

Суммируя сделанные ранее выводы, отметим, что:

1) произведения мультимедиа обладают признаками, указывающими на их качественное отличие от произведений ныне законодательно признаваемых, и поэтому не могут отождествляться с аудиовизуальными или иными «классическими» произведениями. К таким признакам мы относим в первую очередь существование мультимедийных произведений исключительно в цифровой форме, а также то, что их использование всегда связано с исполнением оригинального программного кода;

2) произведения мультимедиа должны быть выделены как самостоятельная категория произведений;

3) каждый элемент, использованный при создании произведения мультимедиа должен пользоваться самостоятельной защитой, если он соответствует законодательным критериям ее предоставления.

ЛИТЕРАТУРА

1. Авторское и смежное право в Европейском союзе и Российской Федерации. Вып. 1: Сб. докл. и дискуссий по материалам междунаро-д. семинаров по вопросам охраны интеллектуальной собственности в сфере культуры и искусства (май–ноябрь 1996) / отв. ред. Ю.К. Титов. М., 1997.
2. Годра, Ф. Краткие заметки о правовом режиме произведений мультимедиа // Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права. 2001. № 6. С.61–65.
3. Куликова, Е.В. Влияние новых технологий на развитие авторского права и смежных прав: дис. ... канд. юрид. наук: 12.00.03. М.: РГБ, 2001.
4. Люка, А. Авторское право и цифровые компьютерные технологии // Материалы TACIS [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.avin.ru/tacis.php?law=6>. Дата доступа: 10.02.2007.

5. *Моргунова, Е.А.* Коллективное управление авторскими правами на современном этапе / Под общ. ред. И.А. Близнаца. М.: ИНИЦ Роспатента, 2005.
6. *Подшибихин, Л., Леонтьев, К.* Продукты мультимедиа: правовые проблемы и экономические перспективы // Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права. 2002. №9. С.19–35.
7. Проект: Гражданский Кодекс Российской Федерации. Часть четвертая (Интеллектуальная собственность) [Электронный ресурс] / Правовая информация. Режим доступа: <http://www.internet-law.ru/law/projects/gk-4-rf-2.htm>. Дата доступа: 12.01.2007.
8. *Судариков, С.А.* Основы авторского права. Минск: Амалфея, 2000.
9. Судебное решение от 19 декабря 1997 г. // *Petites affiches*. 1999. № 230. P. 10–12.
10. *Терлецкий, 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.: РГБ, 2003.
11. *Bruce, A.* Lehman Intellectual Property and the National Information Infrastructure. The Report of the Working Group on Intellectual Property Rights // [Electronic resource]. 1995. Mode of access: <http://www.uspto.gov/web/offices/com/doc/ipnii/>. Date of access: 07.02.2007.
12. *Stern Electronics, Inc. V. Kaufman* 669 F. 2d 852, 213 U.S.P.Q. 443 (2d Cir. 1982) // Patent Arcade [Electronic resource]. 2005. Mode of access: <http://www.patentarcade.com/2005/06/case-stern-elec-v-kaufman-2nd-cir-1982.html>. Date of access: 10.02.2007.
13. *Williams Electronics Inc. V. «Artic International Inc»*. 685 F. 2d 870 (3d Cir. 1982) // United States Court of Appeals [Electronic resource]. 2005. Mode of access: <http://www.studentweb.law.ttu.edu/cochran/cochran/Cases%20&%20Readings/Copyright-UNT/Copy'ability/williams.htm>. Date of access: 10.02.2007.

РЕЗЮМЕ

В статье исследуется правовая природа новых видов объектов авторского права – произведений мультимедиа; выделяются их характерные признаки, обосновывается необходимость предоставления правовой защиты в качестве самостоятельной категории объектов авторского права и делается вывод о том, что произведения мультимедиа обладают чертами, указывающими на их качественное отличие от законодательно признаваемых произведений, и поэтому они не могут отождествляться с аудиовизуальными или иными «классическими» произведениями.

SUMMARY

Technical practicability to transfer any product to the digital form has given to the third parties unlimited opportunities for compilation and transformations of objects of the copyright. It has led to creation of a new category of products called “multimedia works”.

There is no uniform approach in understanding of this object yet. Some researchers think, that it is necessary to equate the multimedia works to audiovisual works, others suggest to take definition of a database as the basis, the third allocate them as an independent category of objects of the copyright.

The article investigates the legal nature of multimedia works, singles out their properties. The necessity to grant the legal protection to multimedia works as an independent category of objects of the copyright is proved. The following conclusion is made that multimedia works possess the features specifying their qualitative difference from legislatively recognized products and consequently they cannot be assimilated with audiovisual works or other «classic» objects.

* Статья поступила в редакцию 14 февраля 2007 г.