

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ ОТРАСЛЕЙ ПРАВА

Е.С. Котенко*

ПОНЯТИЕ И ПРИЗНАКИ МУЛЬТИМЕДИЙНОГО ПРОДУКТА

Аннотация. В статье анализируются новые результаты интеллектуальной деятельности, создаваемые с помощью компьютерных технологий. В настоящее время необходимо определить их правовую природу. В результате анализа особенностей правового регулирования отношений, связанных с использованием таких результатов интеллектуальной деятельности, как компьютерные игры, интернет-сайты, виртуальные музеи и др., автор приходит к выводу, что они являются разновидностью мультимедийного продукта.

В работе предложено определение понятия мультимедийного продукта как выраженного в электронной (цифровой) форме объекта авторских прав, который включает в себя несколько охраняемых результатов интеллектуальной деятельности (программа для ЭВМ, произведения изобразительного искусства, музыкальные произведения и др.) и с помощью компьютерных устройств функционирует в процессе взаимодействия с пользователем. Выделены основные признаки этого результата интеллектуальной деятельности (сложность, виртуальность, интерактивность). При этом обосновывается точка зрения, согласно которой отсутствие одного из названных признаков не позволяет квалифицировать объект как мультимедийный продукт.

Ключевые слова: юриспруденция, мультимедийный продукт, сложный объект, интеллектуальные права, интерактивность, виртуальность, программа для ЭВМ, база данных, интернет-сайт, аудиовизуальное произведение.

Распространение объектов мультимедиа во многих сферах жизнедеятельности привело к тому, что появилось значительное количество исследований, анализирующих такие объекты с позиций различных областей знания. Подобные исследования часто проводятся в психологии, где рассматриваются вопросы влияния продуктов мультимедиа на психику людей (в части зависимости от компьютерных игр)¹.

Указанные объекты стали изучаться как явление культуры², жанр современного искусства³. Это связано с тем, что в сети Интернет

2009; Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал. 1999. Т. 20. № 1. С. 86–102; Фомичева Ю.В., Шмелев А.Г., Бурмистров И.В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми // Вестник МГУ. Сер. 14. Психология. 1991. № 3. С. 27–39.

² Шлыкова О.В. Культура мультимедиа. М., 2004. С. 12.

³ Югай И.И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX–XXI веков: дис. ... канд. искусствоведения. СПб., 2008.

¹ Колотилова И.В. Индивидуально-психологические характеристики подростков, увлеченных ролевыми компьютерными играми: дис. ... канд. психол. наук. М.,

существует множество сайтов музеев, содержащих экспозиции и выставки, а также предоставляющих возможность участия в виртуальной экскурсии⁴. Так, у Государственного Русского музея есть свой «виртуальный филиал» (интернет-сайт), который был создан для приобщения населения к ценностям отечественной художественной культуры, расширения и углубления знаний об истории русского искусства⁵. На сайте музея для посетителей представлены: научно-информационная зона (в ней собраны печатные издания музея, видеофильмы об истории русского искусства); образовательная зона (здесь транслируются лекции ведущих научных сотрудников для разных категорий посетителей); так называемый мультимедийный кинотеатр (в данном разделе представлены виртуальные экскурсии по музею, электронные презентации экспозиций, как имеющихся в реальном музее, так и созданных виртуально). На базе таких музеев проводятся выставки и фестивали электронного искусства. В связи с этим некоторые авторы отмечают, что в настоящее время появился «феномен сетевого художника и сетевой художественной жизни»⁶.

С помощью компьютерной графики и использования объектов мультимедиа появляются возможности воссоздавать произведения живописи, кино и фотографии, применять новейшие технологии в художественном образовании, предоставлять свободный доступ к разнообразным ресурсам русского или зарубежного изобразительного искусства, музейного дела и культуры. Таким образом формируется единое культурно-информационное пространство. В литературе отмечается, что подобные виртуальные музеи увеличивают интерес молодежной аудитории к классическому и современному искусству⁷.

В связи с этим О.В. Шлыкова определяет мультимедиа как новую форму, выступающую «не столько продуктом “технологической революции”, сколько цифровым воплощением идей,

которые присутствуют в разных видах искусства и деятельности на протяжении тысячелетий»⁸. Автор рассматривает социокультурные аспекты развития объектов мультимедиа и отмечает, что они «порождают новые формы художественного творчества»⁹. Появляется новое искусство, «которое не находило своих перспектив реализации в традиционных рамках изобразительного искусства, экранных видах культуры и т.д.»¹⁰.

Распространение также получили сайты виртуальных библиотек и архивов¹¹.

Внимание к мультимедийным продуктам возросло в связи с развитием отечественной игровой индустрии¹². Некоторые авторы, характеризуя сетевое искусство, выделяют такое явление, как виртуальная художественная культура¹³. Отмечается, что ее появление явилось следствием глобализации компьютерных технологий, которые с 90-х гг. прошлого века стали чаще использоваться в области художественного творчества¹⁴.

По мнению И.И. Югай, ярким примером такой культуры является компьютерная игра, благодаря которой «в сферу творческого замысла автора включаются фундаментальные характеристики создаваемой реальности, ее пространственно-временные отношения, явления и процессы, невозможные в реальности вследствие своих физических характеристик»¹⁵. В настоя-

⁸ Там же. С. 26.

⁹ Там же. В настоящее время развивается так называемое компьютерное искусство (Иванов В.Н., Батраков А.С. Трехмерная компьютерная графика. М., 1995).

¹⁰ Шлыкова О.В. Указ. соч. С. 26. В литературе такое направление получило название сетевого искусства (там же. С. 41).

¹¹ Сайт Российской государственной библиотеки // URL: <http://www.rsl.ru>; сайт Президентской библиотеки имени Б.Н. Ельцина в разделе «Виртуальные выставки и экскурсии» // URL: <http://www.prlib.ru/Pages/virtuale.aspx> (дата обращения – 10 октября 2012 г.).

¹² Ежегодно в России проводятся выставки разработчиков компьютерных игр (сайт международной выставки интерактивных развлечений «Игромир 2012» // URL: <http://www.igromir-expo.ru/> (дата обращения – 10 октября 2012 г.); сайт конференции разработчиков игр «КРИ-2012» // URL: <http://www.kriconf.ru/2012/> (дата обращения – 10 октября 2012 г.).

¹³ Виртуальная художественная культура определяется как совокупность жанров и комплекс технологических и художественных средств, обеспечивающих погружение зрителя с помощью интерактивности и моделирующих механизмов в концептуально новое пространство произведения, созданного и существующего на основе компьютерной виртуальной реальности (Шлыкова О.В. Указ. соч. С. 166).

¹⁴ Югай И.И. Указ. соч. С. 4, 22.

¹⁵ Там же. С. 59–60; Например, пространство активно используется в играх для создания особых ситуаций, фор-

⁴ Сайт «Музеи онлайн» // URL: <http://musei-online.blogspot.com>; сайт Государственной Третьяковской галереи. URL: <http://www.tretyakovgallery.ru> и др. (дата обращения – 10 октября 2012 г.).

⁵ Реализация проекта «Русский музей: виртуальный филиал» начиналась совместно с комплексной программой сотрудничества музея с музеями российских городов. В настоящее время этот проект имеет 87 виртуальных филиалов, которые работают в музеях, университетах и учреждениях дополнительного образования и культуры в России и за рубежом (сайт Государственного Русского музея // URL: <http://www.rusmuseum.ru/museum> (дата обращения – 10 октября 2012 г.).

⁶ Шлыкова О.В. Указ. соч. С. 31.

⁷ Там же. С. 12–14, 203–217.

щее время существует большое количество таких игр, которые классифицируются по жанрам (приключения, квесты и т.п.) и иным критериям. Авторы создают игры с красочными «виртуальными мирами», у которых есть своя история, персонажи, цели и задачи¹⁶. При их создании используются способы, которые применяются и в других видах искусства.

Помимо этого, исследуемые объекты используются в педагогической сфере при работе со специальными образовательными программами для изучения отдельных предметов¹⁷.

Получив широкое распространение во многих областях, рассматриваемые объекты в должной мере не исследуются в современной юридической науке. В связи с этим отсутствует четкое понимание, что представляет собой мультимедийный продукт, каков его правовой режим, как осуществляются и защищаются права авторов и иных лиц, участвующих в его создании.

Общественные отношения, возникающие по поводу мультимедийных продуктов, в должной мере в российском законодательстве не урегулированы. Понятие мультимедийного продукта упоминается в ст. 1240 ГК РФ наряду с другими сложными объектами¹⁸. Однако в отличие от аудиовизуального произведения (ст. 1263 ГК РФ) и единой технологии (гл. 77 ГК РФ) каких-либо норм, посвященных мультимедийному продукту и театрально-зрелищному представлению, в ГК РФ не содержится.

В проекте федерального закона о внесении изменений в ГК РФ также не предлагается изменений в отношении «кристаллизации» (термин В.А. Дозорцева)¹⁹ понятия мультимедийного

продукта (п. 1 ст. 1240 ГК РФ в ред. проекта)²⁰.

В заключении Исследовательского центра частного права при Президенте РФ по вопросам толкования и возможного применения отдельных положений части четвертой ГК РФ (далее — заключение Исследовательского центра частного права) указывалось, что «сложными объектами могут быть признаны только такие представления или такой мультимедийный продукт, которые, с одной стороны, представляют собой единое целое (единый объект), а с другой стороны, имеют сложный состав (структуру), образуемый из совокупности разнородных результатов интеллектуальной деятельности»²¹. При этом авторы отмечают, что «при отсутствии прямого определения в законе окончательное представление о том, что включается в эти понятия, будет сформировано лишь *судебной практикой* (выделено мной. — Е.К.)»²².

Однако российская судебно-арбитражная практика не выработала единого подхода в отношении правовой природы рассматриваемых объектов. В частности, можно встретить дела, где мультимедийным продуктом называется не результат интеллектуальной деятельности, а носитель, на котором он выражен, что очевидно противоречит п. 1 ст. 1227 ГК РФ²³. В целом отечественная судебная практика идет по пути признания исследуемого объекта базой данных или программой для ЭВМ²⁴. Это приводит к тому, что

мирования необычных впечатлений. Так, в игре может быть предложено путешествие по затонувшему дворцу, затерянному миру или по историческим местам (игры «Warside», «Tomb Raider», «Prince of Persia» и др.).

¹⁶ Сайт игры «World of Warcraft» // URL: <http://eu.battle.net.wow.ru.game> (дата обращения – 10 октября 2012 г.).

¹⁷ Например, компания «1С-СофтКлуб» занимается разработкой образовательных программ по различным дисциплинам // URL: <http://games.1c.ru>; сайт компании «Новый Диск» // URL: <http://www.nd.ru.company.about>.

¹⁸ Предложение о закреплении легальной дефиниции рассматриваемого объекта, высказанное во втором чтении проекта части четвертой ГК РФ в Государственной Думе, было оставлено без внимания (Белая книга. История и проблемы кодификации законодательства об интеллектуальной собственности. Сборник документов, материалов и научных статей / под ред. В.Н. Лопатина. М., 2007. С. 89–90).

¹⁹ Дозорцев В.А. Интеллектуальные права: Понятие. Система. Задачи кодификации. Сборник статей. М., 2005. С. 153.

²⁰ Проект № 47538-6 Федерального закона «О внесении изменений в Гражданский кодекс Российской Федерации, отдельные законодательные акты Российской Федерации и о признании утратившими силу отдельных законодательных актов (положений законодательных актов) Российской Федерации» // URL: <http://asozd2.duma.gov.ru>.

²¹ Вестник гражданского права. 2007. № 3. С. 124.

²² Там же.

²³ Постановление Десятого арбитражного апелляционного суда от 27 февраля 2010 г. по делу № А41-6117/09 // СПС «КонсультантПлюс».

²⁴ Определение Высшего Арбитражного Суда РФ (далее – ВАС РФ) от 21 марта 2011 г. № ВАС-2706/11 по делу № А40-41186/10-143-352; Определение ВАС РФ от 7 декабря 2009 г. № ВАС-12993/09 по делу № А56-32809/2008; постановление Федерального арбитражного суда (далее – ФАС) Северо-Западного округа от 31 июля 2009 г. по делу № А56-32809/2008; постановление ФАС Московского округа от 1 апреля 2010 г. № КГ-А40/1714-10 по делу № А40-81876/09-27-689; постановление Девятого арбитражного апелляционного суда от 8 февраля 2010 г. № 09АП-28436/2009 по делу № А40-92328/09-87-526; постановление Девятого арбитражного апелляционного суда от 3 августа 2009 г. № 09АП-12653/2009-ГК по делу № А40-93933/08-51-821; постановление Седьмого арбитражного апелляционного суда от 12 августа 2010 г. № 07АП-4932/10 по делу № А45-1336/2010; решение Ар-

его режим не определяется по нормам о сложном объекте (ст. 1240 ГК РФ). На наш взгляд, такая квалификация юридически некорректна, поскольку база данных — это составное произведение, что означает признание авторских прав лишь на осуществленный подбор или расположение материалов (п. 2 ст. 1260 ГК РФ)²⁵, а мультимедийный продукт — единое произведение.

Если ограничиться представлением о рассматриваемом объекте как о программе для ЭВМ²⁶, в качестве единственного его автора, а значит, единственного правообладателя будет признаваться только программист — автор программы для ЭВМ. Но в процессе создания мультимедийных продуктов (например компьютерных игр) принимает участие большое количество людей: сценаристы, художники, композиторы и др. При таком подходе их творческий вклад в создание сложного результата интеллектуальной деятельности остается без правовой охраны.

На наш взгляд, указанная выше квалификация исследуемого объекта связана с тем, что в настоящее время термин «мультимедиа» является популярным и широко используемым (результат широкого (вольного) толкования понятия исследуемого объекта). Более того, чем больше он употребляется применительно к той или иной области, тем «более загадочным, многообещающим, но несколько расплывчатым становится его содержание»²⁷. Так, в сети Интернет распространено использование этого термина в отношении видеороликов, новостных материалов, мультфильмов, музыки и т.п. Метафорично описал многозначность понимания мультимедиа Р. Лерберг в 1994 г. на примере притчи о слепых и слоне²⁸. Неопределенность термина

«мультимедиа» приводит к неоднозначности в понимании мультимедийных продуктов.

Отсутствие легального определения понятия «мультимедийный продукт» при упоминании этой категории в части четвертой ГК РФ вызвало много споров в науке относительно корректности данного термина. По мнению некоторых авторов, он является неточным, поскольку термин «продукт» обычно используется в отношении вещей, в то время как «мультимедийный продукт» означает некий результат интеллектуальной деятельности независимо от его материального носителя. В связи с этим предлагается заменить термин, используемый законодателем, на мультимедийное произведение²⁹.

В соответствии со ст. 2 Бернской конвенции по охране литературных и художественных произведений от 9 сентября 1886 г. (далее — Бернская конвенция) в качестве объектов авторских прав охраняются именно произведения³⁰. Это положение нашло отражение и в части четвертой ГК РФ, где указывается, что объектами авторских прав являются произведения науки, литературы и искусства (п. 1 ст. 1259 ГК РФ). В связи с этим при характеристике исследуемого объекта часто употребляется словосочетание «мультимедийное произведение»³¹.

Использование законодателем термина «продукт», по-видимому, обусловлено наличием в составе рассматриваемого результата интеллектуальной деятельности «специфического объекта авторского права»³² — программы для ЭВМ (пп. 2 п. 2 ст. 1225 ГК РФ). В литературе подчеркивается, что данный объект «не является произведением»³³, а лишь

битражного суда г. Москвы от 23 июля 2007 г. по делу № А40-23014/07-51-86 // СПС «КонсультантПлюс».

²⁵ Комментарий к Гражданскому кодексу РФ, части четвертой (постатейный) / отв. ред. Л.А. Трахтенгерц. М., 2009. С. 159 (автор комментария — В.О. Калятин).

²⁶ Гришаев С.П. Интеллектуальная собственность. М., 2004. С. 240; Корнеев В.А. Программы для ЭВМ, базы данных и топологии интегральных микросхем как объекты интеллектуальных прав. М., 2010. С. 103.

²⁷ Шлыкова О.В. Указ. соч. С. 8.

²⁸ Слепым предложили дотронуться до слона и рассказать, каким им представляется это животное. Первый из них, дотронувшись до хобота, сказал, что слон похож на канат; второй коснулся ноги и утверждал, что он такой же, как ствол дерева; третий, прикоснувшись к уху, посчитал, что слон похож на пальмовый лист; четвертый, дотронувшись до бока слона, полагал, что он такой же, как стена; наконец, последний коснулся хвоста и сказал, что слон похож на змею. Они верно описали свои чувства, но были не правы по существу.

Автор подчеркивает, что в настоящее время сущность мультимедиа понимается так же, как и в примере со слонем: каждый рассматривает это понятие применительно к своей ситуации (Stamatoudi I.A. Copyright and multimedia products: a comparative analysis (Cambridge studies in intellectual property rights). UK. 2002. P. 1).

²⁹ Бабарыкин П.В. Совершенствование правового регулирования сложных объектов в сети Интернет. С. 83–84 // URL: <http://www.nlr.ru/news/>; дата обращения — 10 октября 2012 г.

³⁰ Бюллетень международных договоров. 2003. № 9 // СПС «КонсультантПлюс».

³¹ Толстой В.С. Гражданское информационное право. М., 2009 // СПС «КонсультантПлюс»; Каминская Е.И. Охрана авторским правом части произведения // Журнал российского права. 2009. № 2. С. 47, 48, 54.

³² Комментарий к части четвертой Гражданского кодекса РФ (поглавный) / под ред. А.Л. Маковского. М., 2008. С. 396 (автор комментария — Е. А. Павлова).

³³ Комментарий к части четвертой Гражданского кодекса РФ / под ред. Л.А. Трахтенгерц. С. 153 (автор ком-

охраняется как литературное произведение (абз. 13 п. 1 ст. 1259 ГК РФ)³⁴. Выделение этого объекта в отдельную статью, с точки зрения некоторых авторов, обусловлено следующими причинами:

1) с экономической точки зрения он очень важен;

2) программы для ЭВМ сложны и требуют детального правового регулирования³⁵.

В.А. Дозорцев предлагал использовать для дефиниции всех результатов интеллектуальной деятельности обобщающий термин «интеллектуальный продукт» с дифференциацией их на «художественный продукт», «интеллектуально-промышленный продукт», «авторский продукт» и иные³⁶.

И. Стаматуди пишет, что термин «product» («продукт») имеет экономическую нагрузку. Подчеркивая особую значимость процесса коммерциализации прав на рассматриваемый объект, его серьезный потенциал в современной экономике, автор приходит к выводу, что именно термин «мультимедийный продукт» является наиболее удачным для его обозначения³⁷.

Более того, изучаемый объект представляет собой произведение искусства; употребление законодателем термина «продукт» само по себе не означает, что весь сложный комплексный результат интеллектуальной деятельности лишен творческой природы и не должен охраняться как произведение.

В культурологической литературе исследуемый результат интеллектуальной деятельности обозначается с помощью словосочетания «объект мультимедиа»³⁸, которое, на наш взгляд, может использоваться для характеристики его художественных свойств. Однако употребление в правовой литературе

ментария – П.В. Степанов).

³⁴ По словам Е.А. Павловой, «программы для ЭВМ – это результаты интеллектуальной деятельности, обладающие существенной спецификой. Подобное уточнение не противоречит ст. 4 Договора ВОИС по авторскому праву и п. 1 ст. 10 Соглашения ТРИПС, которые также содержат лишь указание на то, что программы для ЭВМ должны охраняться как литературные произведения и на них должны в связи с этим распространяться положения Бернской конвенции» (Комментарий к части четвертой Гражданского кодекса РФ / под ред. А.Л. Маковского. С. 396).

³⁵ Гаврилов Э.П., Еременко В.И. Комментарий к части четвертой Гражданского кодекса РФ. М., 2009. С. 197.

³⁶ Дозорцев В.А. Указ. соч. С. 55.

³⁷ Автор использует термин «multimedia product» («мультимедийный продукт»). (Stamatoudi I. A. Op. cit. P. 6–9).

³⁸ Шлыкова О.В. Указ. соч. С. 5, 12, 55 и далее.

таких терминов, как «мультимедиапродукт»³⁹, «мультимедийный проект»⁴⁰ является юридически некорректным.

Термины «мультимедийное произведение» и «мультимедийный продукт» обозначают одно и то же явление, могут использоваться в качестве синонимов в юридической науке при характеристике исследуемого объекта⁴¹. Дискуссия в данном случае сводится к спору об удачности применения того или иного словосочетания. Однако наиболее актуальной задачей науки является определение содержания данного понятия, а не выявление термина.

Некоторые авторы считают нужным отказаться от поиска исчерпывающего и единственно верного определения рассматриваемого объекта или сравнения трактовок мультимедиа как программы, компьютерного оснащения и нового вида художественного творчества. С точки зрения представителей такого подхода необходимо рассматривать мультимедийные продукты не с описательной, а с функциональной стороны, т.е. нахождения законных способов создания, использования и охраны объекта. Однако авторы сами опровергают указанный тезис, предлагая в конце работы «в первом приближении» определение его понятия⁴².

Для того чтобы создавать, использовать и охранять результаты интеллектуальной деятельности, нужно четко понимать, о чем идет речь. Без определения понятия объекта научный поиск в целом лишается смысла, поскольку будет являться отвлеченным рассуждением о свойствах, признаках и проявлениях некой непонятной для исследователя сущности, подобной слону из притчи.

Согласно словарю иностранных слов мультимедиа (от лат. *multum* — много; *medium* — центр, средоточие) представляет собой единую совокупность:

1) программных и аппаратных средств, обеспечивающих воспроизведение на дисплее видео- и аудиоинформации, полученных разными

³⁹ Добрякова Н.И. О некоторых вопросах договорного регулирования создания учебных произведений, предусмотренных частью четвертой Гражданского кодекса РФ // Правовые вопросы связи. 2008. № 1. С. 18–19.

⁴⁰ Авалян Р.М., Подольный А.В. Договоры об интеллектуальной собственности (с учетом всех изменений 2008 г.). М., 2008 // СПС «КонсультантПлюс».

⁴¹ Подобной точки зрения придерживается И. Стаматуди, указывая на то, что термины «произведения» и «продукт» в данном случае являются взаимозаменяемыми (Stamatoudi I. A. Op. cit. P. 6).

⁴² Подшибихин Л., Леонтьев К. Продукты мультимедиа: правовые проблемы и экономические перспективы // Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права. 2002. № 9. С. 20.

способами из разных источников информации по каналам связи и используемых при обучении, в компьютерных играх, для создания базы данных справочного характера и др.;

2) нескольких видов средств массовой информации (радио, кино, телевидения и др.), используемых в информационных и выразительных целях⁴³.

Термином «мультимедиа» также обозначаются разнообразные средства передачи информации — текст, звук, изображение, анимация⁴⁴; информационная технология, основанная на совместном использовании различных видов информации, — графической, текстовой акустической, видео с диалоговым управлением⁴⁵.

По мнению И. Вернер, первые упоминания о мультимедиа появились в 1970 г. и применялись к книгам, журналам, рекламным телепередачам, средствам массовой информации⁴⁶. Этот термин обозначал «совокупность средств для обработки и представления видео-, аудио- и печатной информации»⁴⁷. Автор отмечает, что по прошествии времени понятие мультимедиа стали рассматривать в широком смысле и подразумевать под ним, помимо названных, и компьютерные средства обработки информации⁴⁸.

В настоящее время наиболее распространено понимание мультимедиа с технической точки зрения, определяется как «особый вид компьютерной технологии, который объединяет в себе как традиционную статическую визуальную информацию (текст, графику), так и динамическую — речь, музыку, видеофрагменты, анимацию и т.п.»⁴⁹. Мультимедиа также рассматривают в качестве цифрового воплощения идей, которые присутствуют в разных видах искусства и деятельности⁵⁰.

⁴³ Захаренко Е.Н., Комарова Л.Н., Нечаева И.В. Новый словарь иностранных слов. 2008. С. 549.

⁴⁴ Адамчик В.В. Словарь иностранных слов. Минск, 2008. С. 603.

⁴⁵ Бабенко В.С. Виртуальная реальность: Толковый словарь терминов. СПб., 2006. С. 56.

⁴⁶ Вернер И. Все о мультимедиа. Киев, 1996. С. 5.

⁴⁷ Там же. С. 7.

⁴⁸ Там же.

⁴⁹ Шлыкова О.В. Указ. соч. С. 9–10; Об определении понятия мультимедиа см.: Семенова Н.Г. Мультимедийные обучающие системы лекционных курсов: теоретические основы создания и применения в процессе обучения студентов технических вузов электротехническим дисциплинам: автореф. дис. ... д-ра пед. наук. Астрахань, 2007. С. 3; Хлызова Н.Ю. Мультимедиа и его возможности в организации процесса обучения студентов английскому языку // Педагогическая теория, эксперимент, практика / ред. Т.А. Стефановская. Иркутск, 2008. С. 275–286.

⁵⁰ Шлыкова О.В. Указ. соч. С. 26.

О.В. Шлыкова определяет мультимедийные продукты как «документы, несущие в себе информацию разных типов и предполагающие использование специальных технических устройств для их создания и воспроизведения»⁵¹.

Мультимедиа рассматривается так же, как «программа интерактивного типа для ЭВМ» и понимается как «программа для всех видов персональных ЭВМ (в том числе для телевизионных игровых компьютерных приставок), основанная на диалоговом (интерактивном) взаимодействии пользователя с ЭВМ»⁵².

Н.А. Савченко обращает внимание на широкое применение термина мультимедиа и приводит несколько его пониманий: 1) технология, описывающая порядок разработки, функционирования и применения средств обработки информации разных типов; 2) информационный ресурс, созданный на основе технологий обработки и представления информации разных типов; 3) компьютерное программное обеспечение, функционирование которого связано с обработкой и представлением информации разных типов; 4) компьютерное аппаратное обеспечение, с помощью которого становится возможной работа с информацией разных типов⁵³.

Таким образом, авторы, характеризуя феномен мультимедиа, понимают под ним средства обработки информации или компьютерную технологию. Такое понимание мультимедиа соответственно отражается в различных определениях понятия мультимедийного продукта, которые предлагаются в юридической литературе.

Л. Подшибихин, К. Леонтьев рассматривают мультимедийные продукты как объекты, создаваемые для использования с помощью технических средств, представляющие собой объединения различных способов представления информации, делающие одновременно доступными для восприятия в разных сочетаниях устные или письменные тексты, графику, мультипликацию, музыку, фотографические изображения, видеoinформацию, иные звуки или изображения. Авторы выделяют два признака рассматриваемого объекта: объединение разных видов информации, выраженных в цифровой форме; необходи-

⁵¹ Там же. С. 138.

⁵² Постановление Правительства РФ «О ставках вознаграждения исполнителям за некоторые виды использования исполнения (постановки)» от 17 мая 1996 г. № 614 // СПС «КонсультантПлюс».

⁵³ Савченко Н.А. Использование мультимедиа-технологий в общем среднем образовании (сайт проекта «Информатизация системы образования» в разделе «Основы мультимедиа» // URL: <http://www.ido.rudn.ru/nfpk/mult/mult1.html>; дата обращения – 10 октября 2012 г.

мость применения специальных технических устройств для его использования⁵⁴.

Е.С. Басманова определяет мультимедийный продукт как «многофункциональную компьютерную систему, включающую в себя произведения различного рода: текстовые, графические, музыкальные, аудиовизуальные и др.»⁵⁵

Ф. Годра пишет, что рассматриваемый объект представляет собой «обычное классическое произведение (аудиовизуальное, литературное, музыкальное или графическое), преобразованное в цифровую форму при помощи средств обработки данных, включающее программное обеспечение, а также в подавляющем большинстве случаев базу данных»⁵⁶.

И. Стаматуди определяет его как продукт или объект, который на едином носителе в цифровой форме объединяет как минимум два из следующих элементов: текст, звук, неподвижные или движущиеся изображения, компьютерную программу и другие данные. При этом пользователь может воздействовать на содержание этого объекта⁵⁷. Автор отмечает, что изначально существовали объекты мультимедиа «первого поколения» (например, электронные энциклопедии, электронные базы данных), которые могут охраняться как традиционные объекты по действующему законодательству. Однако в настоящее время в связи с развитием техники появились объекты «второго поколения» (компьютерные игры, интернет-сайты и др.), и именно они требуют детального изучения и предоставления особой правовой охраны⁵⁸.

Проблемы определения понятия исследуемого объекта обсуждались не только на национальном, но и на международном уровне. В п. 43 Зеленой книги Европейской комиссии от 19 июля 1995 г. «Авторское право и смежные права в информационном обществе» (Green Paper on Copyright and Related Rights in the Information Society) отмечалось, что мультимедийные продукты — это комбинации данных и объектов различных видов, таких как изображения (неподвижные или в движении), текст, музыка и программное обеспечение⁵⁹.

Работа по исследованию новых продуктов мультимедиа проводилась в США. В 1995 г. специальная рабочая группа подготовила обширный доклад, посвященный направлениям развития законодательства об интеллектуальной собственности (Белую книгу по интеллектуальной собственности)⁶⁰. В этом документе указывается на необходимость внесения изменений в действовавшее на тот момент законодательство США с тем, чтобы обеспечить наиболее адекватное правовое регулирование отношений, возникающих по поводу новых объектов в цифровой сфере. Согласно докладу рабочей группы мультимедийными продуктами являются сочетания нескольких различных элементов или видов работ в единой среде (например на CD-ROM). К таким элементам относятся: текст (литературное произведение), звук (музыкальное произведение), неподвижные изображения (произведения живописи) и движущиеся изображения (аудиовизуальное произведение)⁶¹.

Как следует из приведенных дефиниций, большинство авторов определяют мультимедийный продукт как сложное произведение, состоящее из различных результатов интеллектуальной деятельности; указывают на то, что он выражается в электронной (цифровой) форме. При этом некоторые авторы с учетом позиции ряда судебных органов отмечают, что квалифицирующим признаком рассматриваемого объекта является наличие особой роли пользователя в его функционировании.

Для юридически корректной дефиниции рассматриваемого понятия должно использоваться так называемое реальное определение. Таковым признается определение, раскрывающее существенные признаки предмета⁶².

На наш взгляд, под мультимедийным продуктом следует понимать выраженный в элек-

http://europa.eu/documentation/official-docs/green-papers/index_en.htm (дата обращения: 10.10.2012). Впоследствии подобные позиции были отражены в юридической литературе. См., напр.: Hugenholtz P. Bernt. Copyright and Multimedia. Licensing in the digital era. Congreso Europeo Derecho Audiovisual Seville, October 1996.

⁶⁰ Lehman B., Brown R. Intellectual Property and the National Information Infrastructure: The Report of the Working Group on Intellectual Property Rights United States. U.S. Patent and Trademark Office, Washington D.C., September 1995. Сайт: Бюро регистрации авторских прав в США, в разделе «документы» // URL: <http://www.uspto.gov/web/offices/com/doc> (дата обращения - 10 октября 2012 г.).

⁶¹ Lehman B., Brown R. Op. cit. P. 42.

⁶² В отличие от реального номинальным (от лат. nomen – имя) является определение, посредством которого взамен описания какого-либо предмета вводится новый термин (имя), объясняется значение термина, его происхождение и т.п. (Кириллов В.И., Старченко А.А. Логика / под ред. В.И. Кириллова. М., 2008. С. 48).

⁵⁴ Подшибихин Л., Леонтьев К. Указ. соч. С. 33.

⁵⁵ Басманова Е.С. Интернет-сайт как объект имущественных прав: дис. ... канд. юрид. наук. М., 2010. С. 98.

⁵⁶ Годра Ф. Краткие заметки о правовом режиме произведения мультимедиа / пер. с фр. О. Прониной // Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права. 2002. № 6. С. 64.

⁵⁷ Stamatoudi I. A. Op. cit. P. 20, 211.

⁵⁸ Ibid. P. 21.

⁵⁹ Green Paper Copyright and Related Rights in the Information Society COM (95) 382 final, Brussels, July 1995 // URL:

тронной (цифровой) форме объект авторских прав, который включает в себя несколько охраняемых результатов интеллектуальной деятельности (программа для ЭВМ, произведения изобразительного искусства, музыкальные произведения и др.) и с помощью компьютерных устройств функционирует в процессе взаимодействия с пользователем.

Родовым признаком мультимедийного продукта является наличие в его структуре нескольких охраняемых результатов интеллектуальной деятельности, которое позволяет отнести его к категории сложного объекта (ст. 1240 ГК РФ). Категория «сложный объект» является новеллой части четвертой ГК РФ, однако идеи о понятии такого объекта выдвигались задолго до ее принятия. Большинство авторов рассматривали феномен «сложности» результатов интеллектуальной деятельности применительно к кинофильмам. Так, М.В. Гордон указывал на «сложную структуру» кинематографического произведения, которое состоит из различных результатов интеллектуальной деятельности⁶³; М.И. Никитина отмечала, что фильм представляет собой комплексное произведение, которое объединяет ряд самостоятельных произведений литературы и искусства⁶⁴.

И.В. Савельева писала, что в связи с развитием коллективного творчества появились разного рода составные, «сложные и комплексные произведения» (выделено мной. — Е.К.)⁶⁵. В качестве примеров приводились аудиовизуальное произведение и театральная постановка. Такие категории рассматриваются автором как произведения «синтетического искусства» («пространственно-временные» произведения), представляющие собой «органическое соединение разных искусств или видов искусства в единое художественное целое, не сводимое к сумме составляющих его компонентов»⁶⁶.

Нормы действующей части четвертой ГК РФ во многом основываются на теоретических положениях, разработанных известным российским цивилистом В.А. Дозорцевым. Как он отмечал, «с развитием техники появились весьма сложные объекты, которые, как правило, просто не могут быть созданы одним лицом, к тому же они составляют продукт разнородной

деятельности. Их формирование является результатом многослойного процесса, когда одни лица своей творческой деятельностью создают элементы, используемые на втором этапе уже другими лицами для создания комплексного объекта в целом»⁶⁷.

В.А. Дозорцев писал, что правовой режим единого, но в то же время сложного («многослойного») результата, который включает в себя разнородные объекты, обладает существенными особенностями. Каждый из участников процесса его создания «творит свое произведение ... и все вместе они образуют новый объект»⁶⁸.

Во многом эти идеи были восприняты и разрабатываются в современных исследованиях.

Е.С. Басманова в качестве признаков сложного объекта выделяет следующие: 1) множественность охраняемых результатов интеллектуальной деятельности, входящих в его состав; 2) многослойность, или усложненность, структуры такого объекта⁶⁹.

Е.В. Грушина указывает на пять признаков сложного объекта:

1) он должен быть включен в исчерпывающий перечень объектов, не подлежащий расширительной трактовке и состоящий из четырех элементов: аудиовизуального произведения, театрально-зрелищного представления, мультимедийного продукта и единой технологии;

2) в качестве лиц, организовавших создание сложных объектов, могут выступать как физические, так и юридические лица различных организационно-правовых форм. Если такого организатора нет, нормы ст. 1240 ГК РФ не должны применяться;

3) в составе сложного объекта должно быть более двух результатов интеллектуальной деятельности;

4) целостность сложного объекта, которая означает стабильность его объективной формы, воспроизводимость;

5) наличие неделимых творческих вкладов в создание сложного объекта (в этом проявляется отличие от составных и производных произведений) — особой формы соавторства, называемой некоторыми цивилистами творческим преобразованием содержания воспринятого произведения в новую художественную форму⁷⁰.

На наш взгляд, признаки сложного объекта должны характеризовать его с содержательной, а не с формальной стороны. С этой точки зрения к числу таких признаков не следует, например,

⁶³ См.: Гордон М.В. Советское авторское право. М., 1955. С. 194–195; Автор также называл «сложным» произведение, которое состоит из самостоятельных частей (там же. С. 45–46).

⁶⁴ Никитина М.И. Авторское право на произведения науки, литературы и искусства. Казань, 1972. С. 58.

⁶⁵ Савельева И.В. Правовое регулирование отношений в области художественного творчества. М., 1986. С. 49.

⁶⁶ Там же. С. 31, 39.

⁶⁷ Дозорцев В.А. Указ. соч. С. 146–147.

⁶⁸ Там же. С. 147.

⁶⁹ Басманова Е.С. Указ. соч. С. 81, 84.

⁷⁰ Грушина Е.В. Сложные объекты как новая категория // Законодательство. 2009. № 2. С. 28.

относить наличие организатора (простейшее аудиовизуальное произведение может создаваться трудом одного лица). Так, в заключении Исследовательского центра частного права, как отмечалось, указывается, что сложными могут быть признаны только такие объекты, которые представляют собой единое целое (т.е. обладают признаком единства) и в то же время имеют сложный состав (структуру), образуемый совокупностью разнородных охраняемых результатов интеллектуальной деятельности⁷¹.

Мультимедийный продукт обладает всеми признаками сложного объекта, является единым произведением. Единство выражается в том, что различные разнородные результаты интеллектуальной деятельности входят в структуру нового самостоятельного объекта как целостного произведения. В этом заключается отличие данного объекта от включающего в себя, как правило, однородные объекты составного произведения, которое не является самостоятельным: авторские права составителя сборника распространяются лишь на осуществленный подбор или расположение материалов (составительство) (п. 2 ст. 1260 ГК РФ), и в силу юридической фикции охраняются как права на самостоятельные объекты (п. 4 ст. 1260 ГК РФ). Сложный объект также отличается от составного произведения тем, что новое составное произведение может быть создано путем иного подбора или расположения тех же материалов (п. 6 ст. 1240 ГК РФ). Целостность сложного объекта В.А. Дозорцев охарактеризовал следующим образом: «Многослойный интеллектуальный продукт существует *в целом*, включает все составляющие, *без любого из них его объективно нет* (выделено мной. — Е.К.), хотя многие элементы могут быть использованы и обособленно, отдельно»⁷². Так, в компьютерной игре разнородные результаты интеллектуальной деятельности (сценарий, музыка, персонажи, компьютерные программы и др.) «наслаиваются» друг на друга и образуют единое художественное произведение.

«Многослойность» мультимедийного продукта означает, что он имеет сложную структуру. Исследуемый объект состоит из разнородных результатов интеллектуальной деятельности, являющихся самостоятельными объектами авторских прав (программ для ЭВМ, литературных произведений, произведений изобразительного искусства и др.), поэтому охраняемых объектов в его составе должно быть не менее двух. С нашей точки зрения, обязательным элементом, ко-

торый должен входить в структуру мультимедийного продукта, является программа для ЭВМ, так как именно этот объект играет решающую роль в процессе «наслоения» нескольких результатов интеллектуальной деятельности друг на друга. Различные изображения, звуки и другие элементы соединяются с компьютерной программой, образуя мультимедийный продукт.

Следующим отличительным признаком мультимедийного продукта является виртуальность. В настоящее время категория «виртуальность» используется практически во всех сферах общественной жизни. Согласно толковым словарям «виртуальный» означает «возможный»: условный, кажущийся, например виртуальный образ (в компьютерных играх)⁷³; «пребывающий в скрытом состоянии и могущий проявиться, случиться; возможный»⁷⁴.

Виртуальность в современном понимании используется в философии, психологии, физике, экономике, геологии, медицине, архитектуре и других областях знания. Применение этого термина настолько многогранно, что «это наводит на мысль о тотальной виртуализации всего и вся — вплоть до метафизических оснований мира в целом»⁷⁵.

Прежде чем рассматривать современное содержание понятия виртуальности необходимо кратко осветить историческое развитие данной категории⁷⁶. Этимологию термина «виртуальный» в философской литературе возводят к римскому стоицизму. Римляне обозначали им состояние душевного подъема воина, силу, воинскую доблесть, проявляемую в бою⁷⁷. С.И. Орехов, анализируя использование термина *virtus*, указывает, что он встречается уже в работах Марка Туллия Цицерона. В частности, Цицерон отмечает, что «самая главная из всех добродетелей — та мудрость (*virtus*), которую греки называли *sophia*»⁷⁸.

Категория виртуальности разрабатывалась и в контексте разрешения фундаментальных проблем средневековой философии: конституирования сложных вещей из простых; энер-

⁷³ Ожегов С.И. Толковый словарь русского языка / под ред. проф. Л.И. Скворцова. М., 2011. С. 81.

⁷⁴ Ушаков Д.Н. Большой толковый словарь современного русского языка. М., 2005. С. 78.

⁷⁵ Таратута Е.Е. Философия виртуальной реальности. СПб., 2007. С. 7.

⁷⁶ Котенко Е.С. Виртуальность как признак мультимедийного продукта: методологический анализ // Актуальные проблемы российского права. 2011. № 3 (20). С. 138–147.

⁷⁷ Лосев А.Ф. Эллинистически-римская эстетика I–II вв. н.э. М., 1979. С. 32.

⁷⁸ Цицерон. Об обязанностях // Лосев А.Ф. Эллинистически-римская эстетика I–II вв. н.э. М., 1979. С. 374.

⁷¹ Заключение Исследовательского центра частного права. С. 124.

⁷² Дозорцев В.А. Указ. соч. С. 147.

гетической составляющей акта действия; соотношения потенциального и актуального.

В схоластике виртуальное обретает категориальный статус в ходе переосмысления платоновской и аристотелевской парадигм; было зафиксировано наличие определенной связи (посредством *virtus*) между реальностями, находящимися на различных уровнях в собственной иерархии (Фома Аквинский, Иоанс Дунс Скот и др.)⁷⁹.

Анализ схоластической концепции виртуального бытия философами эпохи Возрождения проводится на основе трактатов Фомы Аквинского. Представитель этого времени Николай Кузанский раскрывает виртуальность в виде троичной конструкции на примере орехового дерева⁸⁰.

Новое время внесло свои акценты в конструирование понятия виртуального. Представляется, что намечается возвращение к ранее указанному понятию *virtus*, однако оно имеет иное смысловое значение. Воинская доблесть и слава уже не преобладают в понимании виртуального, как это было ранее. Представители этого времени рассматривают исследуемое понятие в качестве силы и могущества (Г.В. Лейбниц, А. Бергсон)⁸¹.

Во второй половине XX в. новое понимание виртуальности возникло почти одновременно в нескольких сферах науки и техники: в квантовой физике были открыты виртуальные частицы, в компьютерной технике появилось понятие виртуального объекта (например виртуальная машина).

Как следствие компьютерного прогресса, был определен термин «виртуальная реальность» для обозначения особых компьютеров, дающих пользователю интерактивное стереоскопическое изображение⁸². Были сделаны важные шаги в осмыслении данной категории; основной заслугой этого времени признается то, что виртуальность начала использоваться в ее компьютерном понимании⁸³. Категории вир-

туальность и виртуальная реальность в литературе стали рассматриваться неразрывно, как правило, при характеристике сети Интернет⁸⁴. Это вызвало много дискуссий в современной российской философии и социальной теории относительно определения понятия «виртуальный» и его соотношения с виртуальной реальностью.

В литературе отмечается, что понимание виртуальности в новом компьютерном значении привело к «состоянию десемантизации»⁸⁵, в котором оно находится в современном русском языке, а также в европейских языках.

Несмотря на достаточно отличающиеся друг от друга подходы к определению понятия виртуальности, необходимо сформулировать такую дефиницию этого явления, которая могла бы быть использована при его характеристике как признака мультимедийного продукта.

На основании проведенного анализа исторического становления понятия виртуальности и современных подходов к его определению в целях настоящего исследования можно выделить несколько характеристик виртуальности:

1) содержательную — свойство идеального объекта, означающего создание с помощью компьютерных технологий имитации объективной реальности или отображения мира, вымышленного автором;

2) формально-юридическую — определяющую выражение результата интеллектуальной деятельности в электронной (цифровой) форме и возможность его функционирования с помощью компьютерных устройств.

При этом под объективной реальностью понимается весь материальный мир в целом, во всех его формах и проявлениях, который существует независимо от человеческого сознания и первично по отношению к нему⁸⁶. Имитация означает копирование объекта реального мира, сделанное в подражание настоящему таким образом, что его можно принять за настоящее, за образец⁸⁷.

Вместе с тем следует отметить, что исследуемые объекты могут быть созданы лишь с помощью компьютерной программы (программы для ЭВМ), выражаются в электронной (цифровой) форме и функционируют с помощью компьютерных устройств. Сами компью-

системами в разделе «сборники статей» // URL: <http://tvvlibrary.narod.ru/papers/2010/03.pdf> (дата обращения – 10 октября 2012 г.).

⁸⁴ Таратута Е.Е. Указ. соч. С. 120–132.

⁸⁵ Там же. С. 2.

⁸⁶ Философский словарь / под ред. М.М. Розенталя и П.Ф. Юдина. М., 1968. С. 256.

⁸⁷ Ушаков Д.Н. Указ. соч. С. 306.

⁷⁹ Носов Н.А. Виртуальная реальность // Вопросы философии. 1999. № 10. С. 154.

⁸⁰ Кузанский Н. О видении Бога. Соч.: в 2 т. Т. 2. М., 1980. С. 33–94.

⁸¹ Таратута Е.Е. Указ. соч. С. 37.

⁸² Носов Н.А. Указ. соч. С. 157. Е.Е. Таратута отмечает, что термин «виртуальная реальность» был введен в начале 80-х гг. XX в. Ж. Ланье для обозначения трехмерных моделей реальности, создаваемых при помощи компьютера и передающих эффекты полного в ней присутствия человека (Таратута Е.Е. Указ. соч. С. 49).

⁸³ Делез Ж. Различие и повторение. СПб., 1998. С. 98; Он же. Симулякр и античная философия // Логика смысла. М., 1995. С. 333; Трофимов В.В., Панкова Д. Категориальный анализ термина «виртуальность» // Сайт библиотеки книг и статей по управлению организационными

теры выступают в качестве средства конструирования.

В мультимедийном продукте может имитироваться объективная реальность (виртуальные музеи, библиотеки и др.), отображаться мир, вымышленный автором (современные компьютерные игры)⁸⁸.

Помимо компьютерных игр, признак виртуальности, на наш взгляд, также присущ интернет-сайту. Существуют различные виды интернет-сайтов: сайт-визитка, корпоративный сайт, интернет-порталы, сайты-хостинги, бизнес-сайты, рекламные сайты, сайты социальных сетей и др. Все они создаются с помощью компьютерных технологий и могут представлять собой как имитацию объективной реальности (сайты галерей, выставок, музеев, интернет-магазинов и др.), так и отображение вымысла автора (персональные сайты и т.п.). Поэтому интернет-сайт можно рассматривать как виртуальный объект, существующий в рассматриваемой среде, с которым взаимодействуют пользователи.

Анализируемая в данном аспекте виртуальность может быть свойственна многим объектам современного искусства (например, произведениям так называемого компьютерного искусства: мультфильмах, фильмах, созданных с помощью компьютерной анимации, цифровой живописи, гипертекстовой литературе и др.). Вместе с тем произведения, являющиеся результатами интеллектуальной деятельности и обладающие признаком виртуальности, на наш взгляд, не могут быть квалифицированы как мультимедийные продукты. Например, картина, созданная художником на компьютере, не должна рассматриваться как мультимедийный продукт только при наличии признака виртуальности, так как она не может признаваться сложным объектом в смысле ст. 1240 ГК РФ, а является произведением изобразительного искусства.

Следовательно, виртуальность в предложенном нами понимании является одним из существенных признаков мультимедийного продукта, но, помимо исследуемого объекта, находит свое отражение и в других результатах интеллектуальной деятельности. Таким образом, для определения понятия мультимедийного продукта необходимо выявление иных его признаков.

Наиболее важным признаком мультимедийного продукта является интерактивность. Тер-

мин интерактивный (от англ. interactive — взаимодействующий) означает: 1) относящийся к взаимодействию с компьютером, к диалогу «человек — машина», позволяющий осуществлять такое взаимодействие; 2) диалоговый, осуществляющий взаимодействие между человеком и средствами массовой информации, например интерактивная телепередача и опрос⁸⁹.

Категория интерактивности изучается в социологии, педагогике, информатике и программировании, философии и др.⁹⁰ В литературе это понятие определяется и как предоставление ученику возможности активного взаимодействия с мультимедиаресурсами, указывая на то, что диалог является одним из составляющих элементов интерактивности⁹¹.

В повседневной жизни повсеместно начинают использоваться интерактивные устройства, например система «Умный дом» (комплексное управление жилым домом с использованием высокотехнологичных изобретений). Действия по управлению могут совершаться с помощью различных средств (пульт, компьютер и др.). Взаимодействие человека с жилым пространством происходит путем ввода соответствующих команд.

Упростилась система взаимодействия «человек — компьютер»; с помощью современных технологий компьютерные устройства становятся более простыми в использовании (например, сенсорное управление в планшетных компьютерах и др.). Высокая степень интерактивности также проявляется и в голосовом управлении, когда техника «понимает» команды, которые задает пользователь (например в современных навигаторах). Еще одним ярким примером является устройство Kinect, разработанное к игровой приставке Xbox. С помощью Kinect пользователь взаимодействует с такой приставкой без игрового пульта или клавиатуры. При этом осуществляется полное трехмерное распознавание движений тела, мимики лица и голоса человека, с помощью чего происходит управление игрой.

В юридической литературе термин «интерактивность» рассматривают применительно к сфере сети Интернет. Например, И.М. Рассолов отмечает, что «право виртуального пространства предполагает растущее

⁸⁹ Захаренко Е.Н., Комарова Л.Н., Нечаева И.В. Указ. соч. С. 321.

⁹⁰ Адвокат: навыки профессионального мастерства. С. 482.

⁹¹ Котенко Е.С. Интерактивность мультимедийного продукта как условие его коммерциализации // Бизнес и право: проблемы науки и практики: материалы всероссийской научно-практической конференции. Н.Новгород, 2011. С. 147–153.

⁸⁸ С помощью современных технических средств можно «погрузиться» в виртуальную реальность, в которой субъект не будет различать вещи и события действительного и виртуального мира: мир дан ему непосредственно в его ощущениях, а они оказываются на этом уровне неразличимыми (Рузавин Г.И. Виртуальность // Новая философская энциклопедия: в 4 т. Т. 1. М., 2000. С. 444.

взаимодействие, интерактивность и динамизм явлений в сетях»⁹². Представляется, что понятия интерактивности и взаимодействия являются тождественными, поэтому следует руководствоваться одним из этих терминов.

Категория интерактивности упоминалась в абз. 11 п. 2 ст. 16 ранее действовавшего Закона РФ от 9 июля 1993 г. «Об авторском праве и смежных правах» применительно к праву на доведение произведения до всеобщего сведения, при котором исполнитель имел право сообщать его таким образом, при котором любое лицо могло иметь доступ к нему в интерактивном режиме из любого места и в любое время по своему выбору.

В судебной практике интерактивный режим определяют как распространение программ для ЭВМ (компьютерных игр) в сети Интернет «путем предложения их к продаже неограниченному кругу пользователей»⁹³.

Анализируя данное положение, В.О. Калятин отмечал: «Понять, что имели в виду под “интерактивным режимом” авторы Закона, очень трудно. Учитывая, что действующее российское законодательство не содержит такого понятия, нельзя было вводить новый термин, от которого зависит возможность применения нового авторского правомочия»⁹⁴.

Интерактивность рассматривается нами как свойство результата интеллектуальной деятельности, означающее, что мультимедийный продукт функционирует в процессе взаимодействия с пользователем. Например, компьютерная игра функционирует только в процессе взаимодействия игрока с самой игрой (в отличие от фильма, она не воспроизводится в заранее подготовленной зафиксированной форме). Интерактивность позволяет игроку «погрузиться» с помощью компьютерных технологий в созданное автором пространство, воспринимать произведение «изнутри» благодаря тому, что пользователь активно участвует в процессе прохождения игры (изучает сценарий, обстоятельства жизни своего персонажа, задания, которые необходимо выполнить, чтобы дойти до финала игры, и т.д.), может сам выбирать направление развития сюжетной линии.

⁹² Рассолов И.М. Право и Интернет. Теоретические проблемы. М., 2009. С. 212.

⁹³ Постановление Девятого арбитражного апелляционного суда от 6 сентября 2010 г. № 09АП-3371/2010-ГК по делу № А40-56362/08-93-236; постановление Девятого арбитражного апелляционного суда от 30 июля 2010 г. № 09АП-2511/2010 по делу № А40-71749/08-133-474 // СПС «КонсультантПлюс».

⁹⁴ Калятин В.О. Закон об авторском праве: использование произведений в Интернете // Патенты и лицензии. 2004. № 12. С. 6–7.

Интерактивность проявляется также и в иных объектах. Например, в настоящее время в сети Интернет, как указывали, создаются сайты виртуальных музеев, где пользователям предлагаются виртуальные экскурсии, возможность поиска интересующей информации. Для ознакомления с содержанием таких сайтов следует совершить ряд действий. Для того чтобы пройти виртуальную экскурсию по музею, необходимо управлять компьютерной программой. Подобное взаимодействие дает возможность изучить как сам музей, созданный в электронной (цифровой) форме, так и экспонаты, представленные в таком музее⁹⁵. Рассматриваемый признак в большинстве случаев проявляется при взаимодействии пользователя с интернет-сайтом. Так, в настоящее время существует большое количество сайтов, где пользователям предоставляется возможность самим создавать, изменять какие-либо предметы и т.д.

Мультимедийные продукты начали появляться не так давно, и именно свойство интерактивности является большим достижением в области компьютерных технологий, обеспечившим повсеместное распространение таких объектов. Если объект может функционировать без взаимодействия с пользователем, то в большинстве случаев речь идет не о мультимедийном продукте, а об ином результате интеллектуальной деятельности (например аудиовизуальном произведении). Так, при просмотре фильма пользователь «потребляет» заранее подготовленный объект, он не может влиять на его содержание и сюжет (то же происходит при просмотре театрально-зрелищного представления). Поэтому он выступает в роли зрителя. Пользователь мультимедийного продукта, наоборот, является не зрителем, а активным участником процесса взаимодействия, посредством чего этот продукт функционирует.

Необходимо отметить, что не все интернет-сайты обладают явно выраженным признаком интерактивности (например так называемые сайты-визитки, предназначенные исключительно для их просмотра). Объекты, созданные в электронной (цифровой) форме, обладающие признаками виртуальности и сложности, при отсутствии признака интерактивности не могут быть квалифицированы как мультимедийные продукты. В то же время интерактивность может быть у многих результатов интеллектуальной деятельности, выра-

⁹⁵ Сайт виртуальных туров (экскурсий) в музеи всего мира, в разделе «Музеи онлайн» // URL: <http://musei-online.blogspot.com>; сайт Государственного Эрмитажа URL: <http://www.hermitagemuseum.org>; сайт «Открытие Кремля» // URL: <http://tours.kremlin.ru> (дата обращения – 10 октября 2012 г.).

женных в электронной (цифровой) форме, но не все такие объекты могут рассматриваться как мультимедийные продукты (например, электронная карта в музее, магазине).

Таким образом, для квалификации того или иного объекта как мультимедийного продукта следует иметь в виду совокупность его признаков.

Библиография:

1. Авалян Р.М., Подольный А.В. Договоры об интеллектуальной собственности (с учетом всех изменений 2008 г.). — М., 2008.
2. Адамчик В.В. Словарь иностранных слов. — Минск, 2008.
3. Адвокат: навыки профессионального мастерства / под ред. Л.А. Воскобитовой, И.Н. Лукьяновой, Л.П. Михайловой. — М., 2006.
4. Бабенко В.С. Виртуальная реальность: Толковый словарь терминов. — СПб., 2006.
5. Басманова Е.С. Интернет-сайт как объект имущественных прав: дис. ... канд. юрид. наук. — М., 2010.
6. Белая книга: история и проблемы кодификации законодательства об интеллектуальной собственности. Сборник документов, материалов и научных статей / под ред. В.Н. Лопатина. — М., 2007.
7. Вернер И. Все о мультимедиа. — Киев, 1996.
8. Гаврилов Э.П. Комментарий к Закону об авторском праве и смежных правах (постатейный). — М., 2005.
9. Годра Ф. Краткие заметки о правовом режиме произведения мультимедиа / пер. с фр. О. Проиной // Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права. — 2002. — № 6.
10. Гордон М.В. Советское авторское право. — М., 1955.
11. Гришаев С.П. Интеллектуальная собственность: учеб. пособие. — М., 2004.
12. Грушина Е.В. Сложные объекты как новая категория // Законодательство. — 2009. — № 2.
13. Делез Ж. Различие и повторение. — СПб., 1998.
14. Делез Ж. Симулякр и античная философия // Логика смысла. — М., 1995.
15. Добрякова Н.И. О некоторых вопросах договорного регулирования создания учебных произведений, предусмотренных частью четвертой Гражданского кодекса РФ // Правовые вопросы связи. — 2008. — № 1.
16. Дозорцев В.А. Интеллектуальные права: Понятие. Система. Задачи кодификации. Сборник статей. — М., 2005.
17. Заключение Исследовательского центра частного права по вопросам толкования и возможного применения отдельных положений части четвертой Гражданского кодекса РФ // Вестник гражданского права. — 2007. — № 3.
18. Захаренко Е.Н., Комарова Л.Н., Нечаева И.В. Новый словарь иностранных слов. — М., 2008.
19. Иванов В.Н., Батраков А.С. Трехмерная компьютерная графика. — М., 1995.
20. Калятин В.О. Закон об авторском праве: использование произведений в Интернете // Патенты и лицензии. — 2004. — № 12.
21. Каминская Е.И. Охрана авторским правом части произведения // Журнал российского права. — 2009. — № 2.
22. Колотилова И.В. Индивидуально-психологические характеристики подростков, увлеченных ролевыми компьютерными играми: дис. ... канд. психол. наук. — М., 2009.
23. Комментарий к Гражданскому кодексу РФ, части четвертой (постатейный) / отв. ред. Л.А. Трахтенгерц. — М., 2009.
24. Комментарий к части четвертой Гражданского кодекса РФ (поглавный) / под ред. А.Л. Маковского. — М., 2008.
25. Корнеев В.А. Программы для ЭВМ, базы данных и топологии интегральных микросхем как объекты интеллектуальных прав. — М., 2010.
26. Котенко Е.С. Виртуальность как признак мультимедийного продукта: методологический анализ // Актуальные проблемы российского права. — 2011. — № 3 (20).
27. Котенко Е.С. Интерактивность мультимедийного продукта как условие его коммерциализации // Бизнес и право: проблемы науки и практики: материалы всероссийской научно-практической конференции. — Н.Новгород, 2011.
28. Кузанский Н. О видении Бога. Сочинения: в 2 т. Т. 2. — М., 1980.
29. Лосев А.Ф. Эллинистически-римская эстетика I–II вв. н.э. — М., 1979.

30. Никитина М.И. Авторское право на произведения науки, литературы и искусства. — Казань, 1972.
31. Носов Н.А. Виртуальная реальность // Вопросы философии. — 1999. — № 10.
32. Подшибихин Л., Леонтьев К. Продукты мультимедиа: правовые проблемы и экономические перспективы / Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права. — 2002. — № 9.
33. Рассолов И.М. Право и Интернет. Теоретические проблемы. — М., 2009.
34. Рузавин Г.И. Виртуальность // Новая философская энциклопедия: в 4 т. Т. 1. — М., 2000.
35. Савельева И.В. Правовое регулирование отношений в области художественного творчества. — М., 1986.
36. Семенова Н.Г. Мультимедийные обучающие системы лекционных курсов: теоретические основы создания и применения в процессе обучения студентов технических вузов электротехническим дисциплинам: автореф. дис. ... д-ра пед. наук. — Астрахань, 2007.
37. Таратута Е.Е. Философия виртуальной реальности. — СПб., 2007.
38. Толстой В.С. Гражданское информационное право. — М., 2009.
39. Фомичева Ю.В., Шмелев А.Г., Бурмистров И.В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми // Вестник МГУ. Сер. 14. Психология. — 1991. — № 3.
40. Хлызова Н.Ю. Мультимедиа и его возможности в организации процесса обучения студентов английскому языку // Педагогическая теория, эксперимент, практика / ред. Т.А. Стефановская. — Иркутск, 2008.
41. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал. — 1999. — № 1.
42. Шлыкова О.В. Культура мультимедиа. — М., 2004.
43. Югай И.И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX–XXI веков: дис. ... канд. искусствоведения. — СПб., 2008.
44. Hugenholtz P. Bernt. Copyright and Multimedia. Licensing in the digital era. Congreso Europeo Derecho Audiovisual Seville, October 1996.
45. Lehman B., Brown R. Intellectual Property and the National Information Infrastructure: The Report of the Working Group on Intellectual Property Rights United States. U.S. Patent and Trademark Office, Washington D.C., September 1995.
46. Stamatoudi I.A. Copyright and Multimedia Products: A Comparative Analysis. Cambridge University Press. 2003.

References (transliteration):

1. Avelyan R.M., Podol'nyy A.V. Dogovory ob intellektual'noy sobstvennosti (s uchetom vsekh izmeneniy 2008 g.). — М., 2008.
2. Adamchik V. V. Slovar' inostrannykh slov. — Minsk, 2008.
3. Advokat: navyki professional'nogo masterstva / pod red. L.A. Voskobitovoy, I.N. Luk'yanovoy, L.P. Mikhaylovoy. — М., 2006.
4. Babenko V.S. Virtual'naya real'nost': Tolkovyy slovar' terminov. — SPb., 2006.
5. Basmanova E.S. Internet-sayt kak ob'ekt imushchestvennykh prav: dis. ... kand. yurid. nauk. — М., 2010.
6. Belaya kniga: istoriya i problemy kodifikatsii zakonodatel'stva ob intellektual'noy sobstvennosti. Sbornik dokumentov, materialov i nauchnykh statey // pod redaktsiey doktora yuridicheskikh nauk Lopatina V.N. М., Izdanie Soveta Federatsii, 2007.
7. Verner I. Vse o mul'timedia. — Kiev, 1996.
8. Gavrillov E.P. Kommentarii k Zakonu ob avtorskom prave i smezhnykh pravakh (postateyny). — М., 2005.
9. Godra F. Kratkie zametki o pravovom rezhime proizvedeniya mul'timedia (per. s fr. O. Proninoy) // Intellektual'naya sobstvennost'. Avtorskoe pravo i smezhnye prava. — 2002. — № 6.
10. Gordon M.V. Sovetskoe avtorskoe pravo. — М.: Gosyurizdat, 1955.
11. Grishaev S.P. Intellektual'naya sobstvennost': Uchebnoe posobie. — М., 2004.
12. Grushina E.V. Slozhnye ob'ekty kak novaya kategoriya // Zakonodatel'stvo. — 2009. — № 2.
13. Delez Zh. Razlichie i povtorenie. — SPb.: TOO TK Petropolis, 1998.
14. Delez Zh. Simulyakr i antichnaya filosofiya // Logika smysla. — М., 1995.
15. Dobryakova N.I. O nekotorykh voprosakh dogovornogo regulirovaniya sozdaniya uchebnykh proizvedeniy, predusmotrennykh chast'yu chetvertoy Grazhdanskogo kodeksa RF // Pravovye voprosy svyazi. — 2008. — № 1.

16. Dozortsev V.A. *Intellectual'nye prava: Ponyatie. Sistema. Zadachi kodifikatsii. Sbornik statey / Issled. tsentr chastnogo prava.* — M.: Statut, 2005.
17. *Aklyuchenie Issledovatel'skogo tsentra chastnogo prava po voprosam tolkovaniya i vozmozhnogo primeneniya otdel'nykh polozheniy chasti chetvertoy Grazhdanskogo kodeksa Rossiyskoy Federatsii // Vestnik grazhdanskogo prava.* — 2007. — № 3.
18. Zakharenko E.N., Komarova L.N., Nechaeva I.V. *Novyy slovar' inostrannykh slov.* — M., 2008.
19. Ivanov V.N., Batrakov A.S. *Trekhmernaya komp'yuternaya grafika.* — M., 1995.
20. Kalyatin V.O. *Zakon ob avtorskom prave: ispol'zovanie proizvedeniy v Internete // Patenty i litsenzii.* — 2004. — № 12.
21. Kaminskaya E.I. *Okhrana avtorskim pravom chasti proizvedeniya // Zhurnal rossiyskogo prava,* — 2009. — № 2.
22. Kolotilova I.V. *Individual'no-psikhologicheskie kharakteristiki podrostkov, uvlechennykh rolevymi komp'yuternymi igrami: diss. ... kand. psikhologicheskikh nauk.* — M., 2009.
23. *Kommentariy k Grazhdanskomu kodeksu Rossiyskoy Federatsii, chasti chetvertoy (postateynny) / otv. red. L.A. Trakhtengerts.* — M., 2009.
24. *Kommentariy k chasti chetvertoy Grazhdanskogo kodeksa Rossiyskoy Federatsii (poglavnyy) / pod red. A.L. Makovskogo.* — M., 2008.
25. Korneev V.A. *Programmy dlya EVM, bazy dannykh i topologii integral'nykh mikroskhem kak ob'ekty intellektual'nykh prav.* — M.: Statut, 2010.
26. Kotenko E.S. *Virtual'nost' kak priznak mul'timediynogo produkta: metodologicheskii analiz // Aktual'nye problemy rossiyskogo prava.* — 2011. — № 3 (20).
27. Kotenko E.S. *Interaktivnost' mul'timediynogo produkta kak uslovie ego kommertsializatsii // Biznes i pravo: problemy nauki i praktiki: materialy vserossiyskoy nauchno-prakticheskoy konferentsii.* — N., 2011.
28. Kuzanskiy N. *O videnii Boga. Sochineniya v 2 tomakh. T. 2.* — M., 1980.
29. Losev A.F. *Ellinisticheski - rimskaya estetika I–II vv. n.e.* — M., 1979.
30. Nikitina M.I. *Avtorskoe pravo na proizvedeniya nauki, literatury i iskusstva.* — Kazan', 1972.
31. Nosov N.A. *Virtual'naya real'nost' // Voprosy filosofii.* — 1999. — № 10.
32. Podshibikhin L., Leont'ev K. *Produkty mul'timedia: pravovye problemy i ekonomicheskie perspektivy / Intellektual'naya sobstvennost'. Avtorskoe pravo i smezhnye prava.* — 2002. — № 9.
33. Rassolov I.M. *Pravo i Internet. Teoreticheskie problemy.* — M., 2009.
34. Ruzavin G.I. *Virtual'nost' // Novaya filosofskaya entsiklopediya: V 4 t. T. 1.* — M., 2000.
35. Savel'eva I.V. *Pravovoe regulirovanie otnosheniy v oblasti khudozhestvennogo tvorchestva.* — M., 1986.
36. Semenova N.G. *Mul'timediynye obuchayushchie sistemy lektсионnykh kursov: teoreticheskie osnovy sozdaniya i primeneniya v protsesse obucheniya studentov tekhnicheskikh vuzov elektrotekhnicheskimi distsiplinami: avtoref. diss. ... dokt. ped. nauk.* — Astrakhan', 2007.
37. Taratuta E.E. *Filosofiya virtual'noy real'nosti.* — SPb., 2007.
38. Tolstoy V.S. *Grazhdanskoe informatsionnoe pravo.* — M., 2009.
39. Fomicheva Yu.V., Shmelev A.G., Burmistrov I.V. *Psikhologicheskie korrelyaty uvlechennosti komp'yuternymi igrami // Vestnik MGU. Ser 14. Psikhologiya.* — 1991. — № 3.
40. Khlyzova N.Yu. *Mul'timedia i ego vozmozhnosti v organizatsii protsessa obucheniya studentov angliyskomu yazyku // Pedagogicheskaya teoriya, eksperiment, praktika / red. T.A. Stefanovskaya.* — Irkutsk, 2008.
41. Shapkin S.A. *Komp'yuternaya igra: novaya oblast' psikhologicheskikh issledovaniy // Psikhologicheskii zhurnal,* — 1999. — № 1.
42. Shlykova O.V. *Kul'tura mul'timedia.* — M., 2004.
43. Yugay I.I. *Komp'yuternaya igra kak zhanr khudozhestvennogo tvorchestva na rubezhe XX-XXI vekov: diss. ... kand. iskusstvovedeniya.* — SPb., 2008.
44. Hugenholtz P. Bernt. *Copyright and Multimedia. Licensing in the digital era. Congreso Europeo Derecho Audiovisual Seville, October 1996.*
45. Lehman B., Brown R. *Intellectual Property and the National Information Infrastructure: The Report of the Working Group on Intellectual Property Rights United States. U.S. Patent and Trademark Office, Washington D.C., September 1995.*
46. Stamatoudi I.A. *Copyright and Multimedia Products: A Comparative Analysis. Cambridge University Press. 2003.*