

УДК 359.89(495+100)

**Канатов Танат Канатович**

доктор юридических наук, ассоциированный профессор,  
кафедра гражданского права,  
Московский государственный университет  
имени М.В. Ломоносова

[natan82008@mail.ru](mailto:natan82008@mail.ru)

**Tanat K. Kanatov**

Dr. Ph. D., Associate Professor  
Lomonosov Moscow State University  
Faculty of Law,  
Department of Civil Law  
natan82008@mail.ru

### **Мультимедиа как объект исключительных прав в странах ЕАЭС**

#### **Multimedia as an object of exclusive rights in the EEU countries**

***Аннотация.** В данной статье рассматриваются вопросы мультимедиа как объекта исключительных прав в законодательстве стран ЕАЭС. Следует отметить то, что процесс унификации и гармонизации начался с 1 января 2015 года подписанием Договора о Евразийском экономическом союзе, первоначально, политическими лидерами Российской Федерации, Республики Казахстан и Республики Беларусь, что ознаменовало начало нового исторического этапа межгосударственного сотрудничества и формирование, на этот раз, интеграционной модели законодательства в сфере регулирования исключительных прав в законодательстве стран ЕАЭС.*

***Ключевые слова:** мультимедиа, программы ЭВМ, компьютерные игры, базы данных, законодательство, исключительные права, ЕАЭС.*

***Annotation.** This article discusses the issues of multimedia as an object of exclusive rights in the legislation of the EEU countries. It should be noted that the process of unification and harmonization began on January 1, 2015 with the signing of the Treaty on the Eurasian Economic Union, signed initially by the political leaders of the Russian Federation, the Republic of Kazakhstan and the Republic of Belarus, marked the beginning of a new historical stage of interstate cooperation and the formation of an integration model of legislation in the field of regulation of exclusive rights in the legislation of the EEU countries.*

***Keywords:** multimedia, computer programs, computer games, databases, legislation, exclusive rights, the EEU.*

В настоящее время термин «мультимедиа» является неоднозначным. Легального определения «мультимедийный продукт» в законодательстве Союза нет, и данная терминология вызывает много споров. Термин «продукт»

используется в отношении вещей, в то время как «мультимедийный продукт» скорее означает результат интеллектуальной деятельности независимо от его материального носителя. В связи с этим, некоторые правоведы предлагают заменить термин, используемый законодателем, на «мультимедийное произведение»[1].

Согласно Новому 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 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 (например, радио, кино, телевидения и др.), используемых в информационных и выразительных целях[2].

Термином «мультимедиа» также обозначает разнообразные средства передачи информации — текст, звук, изображение, анимация, информационная технология, основанная на совместном использовании различных видов информации — графической, текстовой, акустической, видео с диалоговым управлением[3].

В настоящее время наиболее распространено понимание мультимедиа с технической точки зрения. При этом данная категория 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.[4].

В зарубежной юридической литературе мультимедийный продукт определяют как компьютеризированную комбинацию цифровых объектов, представляющих собой текст или графические изображения, а также, последовательный поток информации (аудио- и видеозапись), с которой пользователь может взаимодействовать в различной степени множеством способов [5].

Исходя из вышеперечисленных определений мультимедиа — это средства обработки информации или компьютерные технологии. Однако это не объясняет сложности определения и использования мультимедийного продукта в патентном праве. Как объект авторского права мультимедийный продукт не подразумевает наличия технического решения в рамках концепции современного законодательства стран ЕАЭС. Например, по положениям п. 5 ст. 1350 ГК РФ программы для ЭВМ не могут рассматриваться как изобретения.

Если проблемы определения мультимедийного продукта стали обсуждаться в странах ЕАЭС сравнительно недавно, то в Европе и США сведения о них можно найти в п. 43 Зеленой книги Европейской Комиссии от 19.07.1995 г. «Авторское право и смежные права в информационном обществе» (Green Paper on Copyright and Related Rights in the information

Society). В документе отмечалось, что мультимедийные продукты — это комбинация данных и объектов различных видов, таких как изображения (неподвижные или в движении), текст, музыка и программное обеспечение[6].

Относительно направлений совершенствования правового режима мультимедийного продукта в законодательстве стран ЕАЭС следует, прежде всего, определиться с его позицией в системе объектов исключительных прав, а также, поддержать Е.С. Котенко, которая полагает, что поскольку мультимедийный продукт является результатом сложного и длительного процесса его создания, следует максимально конкретизировать права и обязанности организатора создания данного продукта[7].

Весьма противоречивым является правовой режим использования такой разновидности мультимедиа, как компьютерная игра. В законодательстве стран ЕАЭС она никак не определена, а судебная практика идет по пути признания компьютерной игры программой для ЭВМ или базой данных. На нее распространяется режим литературного произведения (ст. 1261 ГК РФ), тогда как в судебной практике США компьютерные игры признаются аудиовизуальными произведениями как объекты авторского права. Во Франции правовая природа компьютерных игр определяется как компьютерные программы и аудиовизуальные произведения.

В целях гармонизации и унификации законодательных норм законодателям стран ЕАЭС целесообразно признать компьютерную игру мультимедийным продуктом и аудиовизуальным произведением, поскольку она соответствует всем предусмотренным в отношении таких объектов признакам.

В целом, в законодательстве стран Союза использование объектов исключительных прав, связанных с цифровой средой, нуждается в особом внимании и дополнительной регламентации.

Обычно, цифровые объекты ассоциируют с такими понятиями, не имеющими материальной формы, как «программа ЭВМ» (или «компьютерная программа»), «база данных», «блокчейн» и т.д. Но определенности с этими объектами нет в международном праве, ни в гражданском законодательстве стран ЕАЭС. Так, в международном праве согласно ст. 4 Договора ВОИС по авторскому праву, компьютерные программы охраняются как литературные произведения в смысле ст. 2 Бернской конвенции, такая охрана распространяется на эти объекты ИС независимо от способа или формы их выражения. В ст. 10 Соглашения по торговым аспектам прав интеллектуальной собственности говорится, что программы для электронно-вычислительных машин, как исходный текст, так и объектный код, охраняются как литературные произведения в соответствии с Бернской Конвенцией (1971 г.).

Однако программа для ЭВМ по сравнению с литературными произведениями имеет минимум два отличия:

- 1) по природе;
- 2) по правовому режиму.

По своей природе особенности программ для ЭВМ вытекают из их предназначения, их используют для функционирования ЭВМ и других компьютерных устройств. Особенности правового режима состоят в предписании добровольной, а не обязательной регистрации программ ЭВМ в соответствии с установленной законом процедурой[8].

Но трактовки термина «программа для ЭВМ» в странах Союза различаются. Согласно ст. 1261 ГК РФ, «Программой для ЭВМ является представленная в объективной форме совокупность данных и команд, предназначенных для функционирования ЭВМ и других компьютерных устройств в целях получения определенного результата, включая подготовительные материалы, полученные в ходе разработки программы для ЭВМ, и порождаемые ею аудиовизуальные отображения».

Казахстанский закон определил программу для ЭВМ иначе, согласно п. 40 ст. 1 Закона РК «Об авторском праве и смежных правах», это «набор команд, выраженный в виде слов, схем или в любой иной форме выражения, при записи которого на машиночитаемый материальный носитель обеспечивается выполнение или достижение ЭВМ определенной задачи или результата, включая подготовительные материалы, природа которых такова, что программа для ЭВМ является их результатом на более поздней стадии».

В ст. 4 Закона КР «Об авторском праве и смежных правах» программа для ЭВМ определена как «совокупность инструкций или правил, выраженных словами, цифрами, кодами, символами, знаками или в какой-либо другой форме, предназначенных для функционирования ЭВМ и других компьютерных устройств для достижения определенной цели или результата». Белорусский законодатель в статье 13 «Авторское право на компьютерную программу» Закона РБ «Об авторском праве и смежных правах» данное понятие не раскрыл. Статья 3 Закона РА «Об авторском праве и смежных правах» ограничилась указанием на то, что компьютерная программа является объектом авторского права, наряду с литературными и научными произведениями (подп. «а» п. 3 ст. 3).

#### ***Литература:***

1. *Бабарыкин П. В. Совершенствование правового регулирования сложных объектов в сети Интернет. С.83-84; Режим доступа: <http://www.nlr.ru/news> (дата обращения: 15.07.2021).*

2. *Новый словарь иностранных слов / Е.Н. Захаренко, Л.Н. Комарова, И.В. Нечаева. — М.: ООО ИФ «Азбуковник», 2008. С.549.*

3. *Бабенко В.С. Виртуальная реальность: Толковый словарь терминов. - СПб., 2006. С.56.*

4. *См.: Семенова Н.Г. Мультимедийные обучающие системы лекционных курсов: теоретические основы создания и применения в процессе обучения студентов технических вузов электротехническим дисциплинам: автореф. дис... докт. пед. наук: 13.00.02 / Н.Г. Семенова. - Астрахань, 2007. — 38 с.*

5. *Aplin T. Copyright law in the Digital society. The challenges of multimedia / T. Aplin. - Oxford, 2005. P. 15.*

6. *Green Paper on Copyright and Related Rights in the information Society COM (95) 382 final, Brussels, July 1995. [Электронный ресурс]. URL: [http://europa.eu/documentation/official-docs/green-papers/index\\_en.html](http://europa.eu/documentation/official-docs/green-papers/index_en.html) (дата обращения 15.07.2021).*

7. См.: Котенко Е.С. *Мультимедийный продукт как объект авторских прав : дис ... канд. юрид. наук : 12.00.03 / Е.С. Котенко. - М., 2012. - 230 с.*

8. Кондратьева Е. А. *Программа ЭВМ как особый объект авторских прав / Е.А. Кондратьева // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. - 2015. - № 1. - С. 146-151.*

**Literature:**

1. Babarykin PV *improving the legal regulation of complex objects on the Internet. P. 83-84; Mode of access: <http://www.nlr.ru/news> (date accessed: 15.07.2021).*

2. *New dictionary of foreign words / E. N. Zakharenko, L. N. Komarov, V. I. Nechaev. — М.: ООО if "Azbukovnik", 2008. С. 549.*

3. Babenko V. S. *Virtual reality: dictionary of terms. - St. Petersburg, 2006. p. 56.*

4. See: Semenova N. G. *Multimedia training systems of lecture courses: theoretical foundations of creation and application in the process of teaching students of technical universities to electrical disciplines: abstract of the dissertation of the doctor of pedagogical sciences: 13.00.02 / N. G. Semenova. - Astrakhan, 2007. - 38 p.*

5. Aplin T. *Copyright law in the Digital society. The challenges of multimedia / T. Aplin. - Oxford, 2005. p. 15.*

6. *Green Paper on Copyright and Related Rights in the information Society COM (95) 382 final, Brussels, July 1995. [electronic resource]. URL: [http://europa.eu/documentation/official-docs/green-papers/index\\_en.html](http://europa.eu/documentation/official-docs/green-papers/index_en.html) (accessed 15.07.2021).*

7. See: Kotenko E. S. *Multimedia product as an object of copyright: dis ... cand. jurid. Science : 12.00.03 / E. S. Kotenko. - М., 2012. - 230 p.*

8. Kondratieva E. A. *Computer program as a special object of copyright / E. A. Kondratieva // Bulletin of the Nizhny Novgorod University named after N. I. Lobachevsky. - 2015. - No. 1. - pp. 146-151.*