

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г.  
ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Кафедра гражданского права и процесса

**Права интеллектуальной собственности и их правовая защита для  
мультимедийного продукта:  
сравнительный анализ Российской Федерации и Республики Беларусь.**

Автореферат бакалаврской работы

студентки 4 курса 432 группы  
направления подготовки 40.03.01 – «Юриспруденция»  
юридического факультета

Жажгалиевой Лилии Альбертовны

Научный руководитель  
доцент кафедры гражданского  
права и процесса  
к.ю.н., доцент

\_\_\_\_\_

*подпись, дата*

Е.Н. Тогузаева

Заведующий кафедрой  
гражданского права и процесса  
к.ю.н., доцент

\_\_\_\_\_

*подпись, дата*

Е.Н. Тогузаева

С а р а т о в  
2023

## Введение

**Актуальность исследования** обусловлена тем фактом, что современные прогрессивные государства характеризуются развитием компьютерных технологий, что, в свою очередь, обуславливает появление таких результатов интеллектуальной деятельности, как мультимедийные продукты. Мультимедиа представляет из себя специфический вид компьютерной технологии, статистической визуальной формы, которая включает в себя составление текста и графика, а также динамическая (музыка, анимация, речь). Распространившаяся во все сферы деятельности человека компьютеризация привела к внедрению в общественную жизнь многочисленных интернет-сайтов, компьютерных игр, интернет-магазинов, онлайн-библиотек. Кроме того, с помощью мультимедийных продуктов появляются новые современные разновидности художественного творчества, а также происходит глобальная коммуникация.

Мультимедийными продуктами являются компьютерные (интерактивные) игры, обучающие компьютерные программы, мультимедиа-реклама, размещенные в Интернете мультимедийные фотографии, тексты, звуковое сопровождение и прочее, энциклопедии, онлайн журналы, телевидение, фонограммы и прочее.

В России в целом институт авторского права не развит в достаточной степени, а мультимедийные продукты сравнительно новая форма объекта авторского права, в связи с чем правовые аспекты защиты авторского права мультимедийных продуктов должным образом не разработаны, отсюда следует актуальность темы настоящего исследования. Кроме того, отметим проблему неурегулированности правовых отношений по поводу мультимедийного продукта. В ГК РФ содержание норм относительно данного объекта интеллектуальных прав носит весьма скудный характер, а именно, дано косвенное определение данного объекта в ст. 1240 ГК РФ в числе остальных сложных объектов. Отдельных норм, регулирующих

именно правоотношения в сфере использования мультимедийных продуктов в ГК РФ не предусмотрено.

Многими авторами отмечается практическая необходимость разрешения вопроса неразработанности норм, касающихся авторских прав на мультимедийный продукт, что также обуславливает существование множества дискуссий в научных трудах.

В связи с вышеизложенным, актуальность выбранной темы выпускной квалификационной работы заключается в отсутствии должного внимания мультимедийным объектам как сложному объекту интеллектуальных гражданских права.

**Объектом исследования** выступают общественные отношения по правовой охране мультимедийных продуктов как объекта интеллектуальной собственности.

**Предметом исследования** являются общественные отношения, возникающие по поводу признания интеллектуальных прав на мультимедийный продукт, а также с охраной данных правоотношений в сравнительном аспекте гражданского законодательства России и Республики Беларусь.

**Целью исследования** исследование основных положений правовой охраны интеллектуальной собственности на мультимедийные продукты, на основе сравнительного анализа гражданского законодательства России и Республики Беларусь, выявление отличительных признаков, выделение проблем в сфере реализации правовой охраны мультимедийных продуктов и внесение предложений по их разрешению.

Соответственно поставленной цели выдвигаются следующие задачи:

- провести анализ понятий «мультимедийный продукт», «мультимедийное произведение» на предмет их идентичности друг другу;

- исследовать мультимедийный продукт как один из сложных объектов интеллектуальных прав;

- изучить специфику субъектного состава авторских прав на мультимедийный объект;

- исследовать авторские права на мультимедийный объект;

- рассмотреть специфику защиты прав на мультимедийные объекты;

- определить проблематику в сфере правовой охраны интеллектуальной собственности на мультимедийные продукты, предложить пути ее решения.

**Методологической основой** выпускной квалификационной работы является такие общенаучные способы как диалектический, формально-логический функциональный, сравнительно-правовой, формально-юридический, методы синтеза, анализа, обобщения. Особое внимание в работе уделено сравнительно-правовому методу, поскольку исследуется гражданское законодательство двух стран – России и Республики Беларусь.

**Степень научной разработанности темы.** Теоретической основой бакалаврской работы послужили научные труды следующих ученых в сфере гражданского права: Жарова А.К., Зенин И.А., Луткова О.В., Щербачева Л.В., Гринь Е.С., Иванова В.А., Тупицын Н.В., Тупицына Е.В., Савицкая К.Д., Карасева И.А., Кузьмина А.И., Моногарова А. В., Новацкий С.В.

Учитывая сложность и многогранность проблемы, автор не стремился к постановке и раскрытию всех аспектов выбранной темы. Работа посвящена рассмотрению ее наиболее важных, концептуальных вопросов, имеющих теоретическое и практическое значение.

**Структура выпускной квалификационной работы** состоит из введения, двух глав: первая глава состоит из двух параграфов, вторая глава состоит из трех параграфов, заключения и списка литературы и использованных источников.

## **Основное содержание работы**

**Во введении** обосновывается выбор темы исследования, ее актуальность, определяются цели и задачи, объект и предмет исследования, излагается методологическая, теоретическая база работы, содержатся сведения о структуре работы.

**Первая глава «Мультимедийный продукт как охраняемый результат интеллектуальной деятельности»** начинается с традиционных вопросов о понятии мультимедийного продукта, его признаках и правовой природе в целом. Глубокое рассмотрение автором данных вопросов позволили сделать правильный вывод о том, что мультимедийный продукт становится составной частью человеческой культуры, но несмотря на это четкого конкретного определения данному явлению в законодательстве нет. Рассмотрев указанные определения, можно сделать вывод о том, что следует говорить именно о мультимедийном произведении, определив его как вид компьютерной технологии, объединяющий в себе различные виды как визуальной, так и виртуальной информации, создаваемые авторами в результате творческой деятельности и являющиеся объектами интеллектуальной собственности в виде единого созданного произведения, а для квалификации того или иного объекта как мультимедийного продукта (произведения) следует иметь в виду совокупность его признаков

Первый параграф «Понятие мультимедийного продукта, его отличительные признаки» раскрывает определение мультимедийного продукта, совокупность признаков, проводится анализ существующих в научной доктрине определений понятия «мультимедийный продукт», в конечном итоге после полноценного анализа научных взглядов выводится конечное определение, с помощью которого можно будет использовать данную категорию в современном процессе.

Согласно ст. 1240 ГК РФ мультимедийный продукт является одним из результатов интеллектуальной деятельности и признается сложным объектом

интеллектуальной собственности. Законодатель оставляет без внимания как понятие мультимедийного продукта, так и круг составляющих его элементов. Отсюда перед нами возникает ряд вопросов, в частности о сущности мультимедийного продукта как охраняемого результата интеллектуальной деятельности. Неопределенность, которая присутствует в правовом поле при нарушении прав авторов мультимедийных продуктов, напрямую негативно отражается в правоприменительной деятельности, в связи с чем требует раскрытия сущности и выработки единого понятия мультимедийного продукта. Так же рассматриваются признаки мультимедийного продукта, среди которых можно отметить его целостность, многосторонность, интерактивность, цифровую форму, виртуальность.

Второй параграф «Мультимедийный объект как один из видов сложных объектов интеллектуальных прав» раскрывает мультимедийный продукт как довольно сложный объект интеллектуальной собственности, поскольку соответствует всем определяющим его признакам, а именно многообъектной структуре сложного объекта в виде сочетания нескольких разнородных результатов интеллектуальной деятельности, но в своем единстве образующих общий объект правовой охраны; многосубъектной структуре сложного объекта, которая означает, что права на результаты интеллектуальной деятельности принадлежат различным субъектам. Сложные объекты интеллектуальной собственности относятся к новым институтам, в связи с чем законодательство, регулирующее данные объекты не развито, что влечет затруднения в правоприменительной деятельности.

В законодательстве неравномерно раскрываются сложные объекты, так аудиовизуальное произведение и базы данных более детально описываются законодателем, но в отношении мультимедийного продукта каких-либо норм в ГК РФ не предусмотрено.

Сложными объектами мультимедийного продукта являются:

- аудиовизуальное произведение;

- виртуальные музеи, экскурсии, библиотеки. При этом применяются голограммы, различные проекции, 3D-панорамы, фотопанорамы.
- интернет-сайты; и т.д.

Мультимедийные продукты создаются с помощью компьютерных технологий, к тому же из перечисленных в ст. 1240 ГК РФ сложных объектов в виде кинофильма, иного аудиовизуального произведения, театрально-зрелищного представления, базы данных ничего не относится к компьютерной игре. При этом отдельно выделяется видеоигра на основании того, что последняя передает игру визуально. Можно сказать, что главная составляющая в компьютерной игре, в видеоигре это техническая составляющая. Разделять данные два понятия нельзя поскольку они являются общим (видеоигра) и частным (компьютерная игра), поскольку все зависит от носителя, где воспроизводится игра. В связи с чем полагается необходимым рассмотреть компьютерную игру как объект мультимедийной продукции, так как правовой статус мультимедийного продукта упрощает работу с игрой как юридическим целым, составленным из множества разных частей (кода, текста, музыки, изображений и т.д.

Говоря о программе ЭВМ, следует сказать, что законодатель сравнивает ее правовой режим с литературным произведением, в связи с чем она представляет собой весьма специфичный объект авторских прав, содержащий в себе аудиовизуальные, дизайнерские и прочие произведения, которые также требуют правовой охраны. В ГК РФ указанный объект отражен в отдельной статье, тем самым законодатель не относит программу ЭВМ к числу сложных объектов интеллектуальных прав, что представляется не совсем понятным, поскольку указанный объект состоит из нескольких результатов интеллектуальной деятельности, которые охраняются разными способами. Если понимать мультимедийный продукт исключительно в качестве программы ЭВМ, то её единственным автором и правообладателем будет являться автор программы, но при этом в создании программы принимают участие другие авторы: художники, дизайнеры, сценаристы. В

таком случае получается, что правовая охрана остальных лиц не будет осуществляться.

Таким образом, отсутствуют четкие и определенные критерии юридической квалификации данных объектов, а также условий их правовой охраны. Множественность элементов в составе сложного объекта интеллектуальной деятельности требует тщательной характеристики понятия и механизма охраны каждого сложного объекта, в том числе мультимедийного продукта.

**Во второй главе «Особенности защиты авторских прав на мультимедийный объект»** определяется круг субъектов мультимедийного продукта, их правовое положение, способы защиты авторских прав, а так же сравнение правового регулирования для мультимедийного продукта по законодательству Республики Беларусь.

Первый параграф «Специфика субъектного состава» раскрывает, кто является субъектами для разных видов мультимедийного продукта. Согласно действующему гражданскому законодательству, таковыми являются:

- лица, которые организовали создание сложного объекта, а также лицо, которое взяло на себя ответственность и инициативу за создание подобного объекта;

- сценарист;

- дизайнер;

- программист;

- композитор;

- владельца сайта;

- продюсер, поскольку указанные субъекты руководят процессом его создания с момента разработки и финансирующие его, а также осуществляющие творческую деятельность;

- технических специалистов в виде провайдеров сайтов,

администраторов, модераторов и прочих следует отнести к факультативным субъектам прав на мультимедийный продукт.

Так же следует отметить новую категорию авторов, участвующих в создании интерактивных онлайн игр:

- авторы;
- правообладатели;
- издатели;
- технические специалисты сети Интернет;
- потребители.

Перечень субъектов права на мультимедийный продукт является открытым и определяется исходя из разновидности данного объекта ввиду их многообразия.

Субъектами права на мультимедийный продукт на основании ст. 1283 ГК РФ выступают также и наследники и иные правопреемники, обладающие исключительным правом на произведение, переходящее по наследству. В соответствии с п.2 ст. 1267 ГК РФ, автор вправе указать лицо, которое по его желанию будет осуществлять охрану авторства, имя автора и неприкосновенность произведения после своей смерти.

Специфика субъектного состава мультимедийного продукта, причастного к его созданию и использованию обусловлена их особым правовым положением. Единого мнения относительно субъектного состава прав на мультимедийный продукт не сложилось, ввиду отсутствия законодательного понимания понятия и содержания мультимедийного продукта. Лишь законодательное закрепление понятия мультимедийного продукта позволит привести к единообразию перечни субъектов прав на мультимедийный продукт.

Во втором параграфе «Авторские права на мультимедийный объект» были изучены разграничения результатов интеллектуальной деятельности.

Организатор мультимедийного продукта руководит его созданием с момента составления проекта продукта и вплоть до введения в гражданский оборот на него исключительных прав. Как правило, финансирование также осуществляет организатор, кроме того, он формирует сам авторский коллектив, отбирает необходимых специалистов для создания мультимедийного продукта, в частности программистов, сценаристов, художников, дизайнеров, актеров, озвучивающих персонажи. Отсюда следует, что правовое положение организатора мультимедийного продукта приравнивается к роли продюсера аудиовизуального произведения.

Исходя из ст. 1240 ГК РФ, ни организатор мультимедийного продукта, ни продюсер не являются авторами сложных объектов ввиду отсутствия творческого вклада в их создание. Но в случае отсутствия организатора и разработки мультимедийного продукта группой авторов на мультимедийный продукт не будут распространяться положения ст. 1240 ГК РФ.

В связи с чем, можно сделать вывод, что формально, продюсер может являться лицом, чьим творческим трудом создан мультимедийный продукт, но при наличии доказательств его реального творческого вклада в сложный объект.

Авторами мультимедийных продуктов должны являться продюсер, сценарист и программист, поскольку их деятельность носит преимущественный творческий характер. Мы полагаем закрепить перечень субъектов, которые могут выступать в качестве авторов прав на мультимедийные продукты в ГК РФ, для чего необходимо создать специальную норму в положениях указанного кодекса.

Третий параграф «Специфика защиты прав на мультимедийные объекты» раскрывает способы защиты авторских прав на мультимедийные продукты.

Основным способом защиты рассматриваемых авторских прав является обращение в суд. При защите авторских прав на интернет-сайты

присутствует неурегулированность со стороны законодателя процесса их защиты, связанная с тем, что в законодательстве отсутствует четкий круг субъектов отношений, складывающихся в сети Интернет, отсутствует разграничение характера и степени ответственности за правонарушения в сети Интернет; присутствует трудность идентификации лица, нарушившего законодательство в сети Интернет. Проблему защиты авторских прав в сети Интернет можно отнести к одной из наиболее актуальных в российском гражданском законодательстве. При защите интернет-сайта как объекта авторских прав отсутствует какая-либо привязка к конкретному лицу, которое бы выступало в качестве собственника Интернет-сайта, что порождает такие негативные моменты как распространение объектов интеллектуальной деятельности без разрешения правообладателя.

Относительно компьютерных игр также следует сказать, что специфика их защиты выражена в том, что при ее реализации на них распространяется статус программы ЭВМ. Усложняет защиту авторского права на компьютерную игру сочетание в ней охраняемых смежных прав, а также тот факт, что игра может быть скопирована не целиком, а частично, в связи с чем доказать нарушение права практически невозможно. В целом, защита мультимедийных продуктов осложнена тем, что они состоят из множества составных частей на каждую из которых есть свой автор.

В четвертом параграфе «Права интеллектуальной собственности и их правовая защита для мультимедийного продукта по законодательству Республики Беларусь» проводится сравнительный анализ правового регулирования авторских прав.

Анализируя правовое регулирование мультимедийного продукта как объекта авторских прав в законодательстве Республики Беларусь, можно сделать вывод о том, в гражданском законодательстве Республики Беларусь есть как схожесть с российскими правовыми нормами гражданского законодательства, которая заключается в неопределенности понятия «мультимедийный продукт», так и различия. Например, в научной

литературе белорусскими авторами употребляется понятие «мультимедийное произведение», однако, если в ГК РФ мультимедийный продукт указан и отнесен к сложным объектам, то в ГК РБ и Законе РБ «Об авторском праве и смежных правах» правовой статус рассматриваемого объекта вовсе не определен, косвенно он приравнивается к аудиовизуальному произведению, но прямого законодательного указания об этом нет. Относительно субъектного состава мультимедийных продуктов мы можем наблюдать в законодательстве Белоруссии проблему малозначительности роли организатора, поскольку в момент создания мультимедийного продукта у него не возникает авторских прав в момент создания мультимедийного продукта. Также авторами отдается главная роль в создании мультимедийного продукта продюсеру и режиссёру, которые обладают статусом организатора, и вносят преимущественный творческий вклад в создание рассматриваемого объекта.

В части защиты авторских прав на мультимедийные продукты в Республике Беларусь можно отметить, что в этой стране в качестве приоритетного способа защиты авторских прав на мультимедийные продукты в Белоруссии используется судебный способ защиты.

В заключении обобщается проделанное исследование и делаются выводы. Следует сказать о том, что нами были достигнуты поставленные цель и задачи, а именно:

1. Проанализировано понятие мультимедийного продукта, сделан вывод о том, что для квалификации того или иного объекта как мультимедийного продукта (произведения) следует иметь в виду совокупность его признаков. Среди признаков мультимедийного продукта мы отметили его целостность, многосторонность, интерактивность, цифровую форму, виртуальность

2. Далее мы исследовали мультимедийный объект как один из видов сложных объектов интеллектуальных прав. Сделали вывод о том, что мультимедийный продукт, безусловно, относится к сложным объектам

интеллектуальной собственности, поскольку соответствует всем определяющим его признакам, а именно многообъектной структуре сложного объекта в виде сочетания нескольких разнородных результатов интеллектуальной деятельности, но в своем единстве образующих общий объект правовой охраны; многосубъектной структуре сложного объекта, которая означает, что права на результаты интеллектуальной деятельности принадлежат различным субъектам.

3. Кроме того, нами была рассмотрена специфика субъектного состава мультимедийного продукта, сделан вывод о том, что он весьма разнообразен, и включает в себя множество субъектов, причастных к его созданию и использованию, которые обладают особым правовым статусом .

4. Исследуя авторские права на мультимедийные продукты, мы отметили, что в качестве организатора мультимедийного продукта надлежит выделять лишь продюсера, который осуществляет основную организаторскую деятельность по его созданию. В связи с чем, можно сделать вывод, что формально, продюсер может являться лицом, чьим творческим трудом создан мультимедийный продукт, но при наличии доказательств его реального творческого вклада в сложный объект.

5. Далее мы изучили специфику защиты прав на мультимедийные продукты, а именно были рассмотрены основные способы защиты авторских прав на мультимедийные продукты.

6. И в завершении исследования нами был осуществлен анализ правового регулирования мультимедийного продукта по гражданскому законодательству Республики Беларусь. Сделан вывод о том, что оно не отвечает последним тенденциям развития цифровой экономики по созданию и использованию мультимедийных продуктов подобно гражданскому законодательству нашей страны. В гражданском законодательстве Республики Беларусь мы отметили схожесть с российскими правовыми нормами гражданского законодательства, которая заключается в неопределенности понятия «мультимедийный продукт». Относительно

субъектного состава мультимедийных продуктов мы можем наблюдать в законодательстве Белоруссии проблему малозначительности роли организатора, поскольку в момент создания мультимедийного продукта у него не возникает авторских прав. Указанная проблематика присутствует и в нашем законодательстве, о чем мы говорили ранее в работе. Также белорусскими исследователями отдается главная роль в создании мультимедийного продукта продюсеру и режиссёру, которые обладают статусом организатора, и вносят преимущественный творческий вклад в создание рассматриваемого объекта. В части защиты авторских прав на мультимедийные продукты в Республике Беларусь нами отмечено, что в этой стране отсутствует современная система управления правами авторов мультимедийных произведений, подобно созданному в России Российскому обществу мультимедиа и цифровым сетям. В качестве приоритетного способа защиты авторских прав на мультимедийные продукты в Белоруссии используется судебный способ защиты.

Необходимо подытожить, что современное российское и белорусское законодательство в части авторских прав на мультимедийные продукты нуждается в серьезной доработке и совершенствовании.