

## К ВОПРОСУ ОБ ОТГРАНИЧЕНИИ ПРОГРАММЫ ДЛЯ ЭВМ ОТ МУЛЬТИМЕДИЙНОГО ПРОДУКТА

В.С. Штукарев

аспирант, Российская государственная академия интеллектуальной собственности,  
*pixel.develop@yandex.ru*

**Аннотация.** В статье проанализированы теоретические положения ученых по теме исследования, отражена проблема, связанная с квалификацией мультимедийного продукта в качестве программы для ЭВМ. Автор применяет грамматический способ толкования к отдельной части definicции «программа для ЭВМ» и приходит к выводу, что компьютерная программа претендует на образ результата интеллектуальной деятельности, который передается, демонстрируется потребителю, но не на исходный результат интеллектуальной деятельности, который может принадлежать другому автору, что дает возможность говорить о том, что программа для ЭВМ не способна охватить все признаки мультимедийного продукта. Полученные результаты исследования позволяют: отграничить сложный объект – мультимедийный продукт от программы для ЭВМ; исключить расширительное толкование definicции «программа для ЭВМ».

**Ключевые слова:** программа для ЭВМ, мультимедийный продукт, мультимедиа, результаты интеллектуальной деятельности, сложный объект, интеллектуальная собственность.

**Abstract.** The article analyzes theoretical provisions of scientists on the topic of research, reflects the problem associated with the qualification of a multimedia product as a computer program. The author applies the grammatical method of interpretation to a separate part of the definition «computer program» and comes to the conclusion that the computer program claims to the image of the result of intellectual activity, which is transferred, demonstrated to the consumer, but not to the original result of intellectual activity, which may belong to another author, which makes it possible to say that the computer program is not able to cover all the features of a multimedia product. The obtained results of the study allow: to distinguish the complex object multimedia product from the computer program; to exclude an expansive interpretation of the definition of «computer program».

**Keywords:** computer program, multimedia product, multimedia, results of intellectual activity, complex object, intellectual property.

В условиях всеобщей цифровизации своих экономик разными странами мира и всеобъемлющего развития технологий индустрии медиа все чаще встают вопросы об ограничении одних объектов интеллектуальных прав от других. Этот процесс связан с тем, что на базе одного из видов результатов интеллектуальной деятельности (далее – РИД) человека могут компоноваться в группы и другие РИД. Правоприменитель получает «ин-

теллектуальный продукт», который удовлетворяет расширитальному толкованию его базового объекта и одновременно соотносится с одним из видов сложного объекта, предусмотренных в Гражданском кодексе РФ (далее – ГК РФ). Так, например, в российской правоприменительной практике современные компьютерные игры относят к программам для ЭВМ, а не к мультимедийным продуктам, что говорит о недостаточном ограничении этих двух объектов.

С учетом стремительного развития рынка видеоигр, разработки компанией VK своего игрового движка Nau Engine, поддержкой государством некоторых игровых проектов, появлением отечественного онлайн-сервиса цифровой дистрибуции компьютерных игр, созданием интерактивно-развлекательных приложений с большим многообразием используемых РИД, распространением по всей стране виртуальных музеев и интерактивных цифровых библиотек можно с уверенностью утверждать, что общественных отношений в этих областях будет становиться все больше. Таким образом, необходимо исследовать понятия «программа для ЭВМ» и «мультимедийный продукт» с целью понимания их природы и логического отделения.

Если обратиться к действующему законодательству Российской Федерации, то можно установить, что оно не содержит дефиниций: «мультимедиа», «мультимедийный продукт». Присутствуют только упоминания, но раскрытие признаков посредством ввода исчерпывающих достаточных понятий не осуществляется. Чтобы провести разграничительную линию, требуется осуществить разбор дефиниций.

Термин «мультимедиа» впервые использовался в 1966 году одним американским шоуменом для обозначения своего представления, в котором он показал зрителю синтез световых эффектов, игры цвета, изображения, музыки и цепочки выполняемых действий. До конца 1960-х термин используется, чтобы описать театрализованные шоу, которые задействуют в программе одновременно живую музыку, свет, аудио фрагменты, видео, кино. Уже в 1970-е, по мнению И. Вернера, термин появляется в энциклопедиях и обозначает совокупность различных средств для преобразования и вывода видео, аудио и текста [1, с. 8]. В 1980-е к термину «мультимедиа» присоединяется и понятие «технология», которое преимущественно используется в контексте понимания «устройств» и программного обеспечения (далее – ПО), управляющего этим железом, позволяющих обрабатывать информацию в различных видах и транслировать ее потребителям. Способствует этому появление на рынке большого количества технологичных на тот момент видеомагнитофонов, игровых консолей. В 1988 году крупней-

шая Европейская Комиссия, занимающаяся проблемами внедрения и использования инноваций, формулирует тезис, что мультимедийные технологии имеют своей главной целью создание продукта, содержащего «коллекции изображений, текстов и данных, сопровождающихся звуком, видео, анимацией и другими визуальными эффектами (Simulation), включающего интерактивный интерфейс и другие механизмы управления» [2, с. 48]. Мы видим, что термин дополняется такими составляющими, как: анимация; иные новые прогрессивные эффекты визуализации; интерактивность; способы управления. Представляется необходимым подвести промежуточный итог. Очевидно, что понятие «мультимедиа» вбирает в себя различные средства коммуникации, позволяющие производить на потребителя наибольшее впечатление в процессе восприятия им информации, которая предоставляется с поддержкой возможности интерактивного взаимодействия посредством различных механизмов управления. Мультимедиа конструируется из видео, изображений разных форматов, аудио, печатного текста, анимации и других форм информации – все эти элементы выступают как «строительные кирпичи». К концу 1980-х начинает подчеркиваться технологическая составляющая мультимедиа, чего не было при первом упоминании этого термина.

С общедоступностью компьютеров в 1990-х модернируется и само понятие «мультимедиа». Все больше оно соотносится с компьютерами, которые в совокупности с ПО, работающим на них, позволили вывести формы цифровой информации на новый уровень качества и предоставить наиболее удобный интерактивный пользовательский опыт. Таким образом, необходимо отметить, что именно в 1990-е годы в термин «мультимедиа» проникает компьютер. К началу XXI века ученые и правоведы, разговаривая о мультимедийных технологиях, все больше подразумевают компьютер, программы для ЭВМ и тот результат, который производит их синтез, направленный на то, чтобы предоставить зрителю богатый и насыщенный опыт, который позволит взглянуть на привычные РИД человека в ином однородном совокупном формате, подчиненном общему повествованию.

В переводе с английского «мультимедиа» («multimedia») означает: «Охватывающий или использующий несколько средств массовой информации» [3]. О.В. Шлыкова обращает внимание на широкую трактовку термина и отмечает его «технико-технологическую» составляющую: «Мультимедиа – это 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, с. 9-10]. Следует подчеркнуть, что, говоря о «мультимедиа»

и «мультимедийных ресурсах», О.В. Шлыкова уделяет внимание поиску отличий от «немультимедийных продуктов» и приходит к выводу, что «мультимедийный» отличается «прежде всего тем, что: 1) данные (информация) хранятся и обрабатываются в цифровой форме с применением компьютера; 2) они могут содержать различные виды информации (не только текстовую, но и звуковую, графическую, анимационную, видео и т.д.); 3) их существенной особенностью является интерактивность – активное взаимодействие ресурса, программы, услуги и человека, их взаимовлияние. Пользователь может взять тот или иной Интернет-продукт, например, и тут же добавить в него свои материалы, тем самым выступая его соавтором, сотворцом; 4) наличием гипертекста» [4, с. 10].

На широкое толкование термина «мультимедиа» обращают внимание также Л.И. Подшибихин, К.Б. Леонтьев, Н.А. Савченко, Е.С. Котенко, Р. Лерберг, М. Кирмайер и др.

Н.А. Савченко выделяет четыре современных стороны понимания термина «мультимедиа»: 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 типов [5].

Если обратиться к этимологии слова «мультимедиа», то можно понять, что оно состоит из двух латинских элементов – «multi» (множественный, разнообразный) и «media» (средство, среда), что дословно будет значить «разнообразные среды» [6].

Все вышесказанное дает нам понять, что термин «мультимедиа» сегодня выступает в доктрине как трансформированное понятие, представляющее из себя не только различные формы информации, объединенные в одном произведении общим повествованием и организацией, подающиеся зрителю одновременно для воздействования всех его чувств, в комплексе, но и технологии, включающие компьютер, ПО и прочие средства обработки, представления информации, дающие возможность помимо визуализации данных наделить произведение интерактивностью. Технологический аспект в «мультимедиа» является нормой, которую нужно учитывать.

Смысл термина «мультимедиа» отражается в понятии «мультимедийный продукт», которое, как было указано выше, не раскрывается в законодательстве, а только упоминается. В то же время отечественная доктрина

разработала различные определения этого понятия. Так, Л.И. Подшибихин и К.Б. Леонтьев определяли мультимедийный продукт как «объекты, создаваемые для использования с помощью технических средств (в т.ч. интерактивных устройств, воспроизводящих звуки или изображения), представляющие собой объединения различных способов представления информации (в т.ч. в интерактивном виде), делающие одновременно доступными для восприятия в разных сочетаниях устные или письменные тексты, графику, мультиликацию, музыку, фотографические изображения, видеоинформацию, иные звуки или изображения» [7, с. 33]. Е.С. Котенко считает, что современный объект может быть признан мультимедийным продуктом, если будет выражен в электронной (цифровой) форме [8, с. 22]. Следует подчеркнуть, что Е.С. Котенко выделяет объекты, которые: генерируются непосредственно самим ПО (предстают в форме компьютерного «шифра»); являются уже готовыми произведениями, выраженными в объективной форме и переводящимися в электронную цифровую среду посредством кодирования в двоичную систему исчисления [8, с. 22]. Таким образом, автор отмечает, что появляется необходимость «использования специальных технических средств, например, компьютера, мобильного телефона, игровой приставки и т.д.» [8, с. 22].

Законодательство Республики Беларусь не содержит определения «мультимедийный продукт» («мультимедийное произведение»), но ряд ученых исследовали этот объект. Так, К.Д. Савицкая занималась учетом, конкретизацией признаков этого понятия и установила, что сущностными юридически значимыми являются: «1) существует исключительно в цифровой форме; 2) представляет собой единый объект правовой охраны, в котором посредством компьютерной программы (оригинального программного кода) объединены выраженные в цифровой форме объекты интеллектуальной собственности (сложность); 3) воспроизведение и отображение зависит от взаимодействия с пользователем (признак интерактивности); 4) имеет в структуре компьютерную программу (оригинальный программный код), обеспечивающий целостное восприятие, существование и использование мультимедийного произведения» [9, с. 127]. Е.С. Басманова исходит из той точки зрения, что «мультимедийный продукт можно определить как многофункциональную компьютерную программу, включающую в себя различные произведения: текстовые, графические, музыкальные, аудиовизуальные и прочие» [10, с. 123].

Краткий анализ определений научной доктрины дает возможность понять, что программа для ЭВМ занимает существенное место в мультимедийном продукте, но она не поглощает полностью этот объект, а является

лишь структурным элементом, организующим и визуализирующим остальные РИД (сгенерированные ПО или оцифрованные, закодированные), дающим интерактивность потребителю, обрабатывающим разные формы информации. Программа для ЭВМ, являясь только структурным элементом, выступает в качестве «блока управления». Очевидно, что в понятии присутствует технологический аспект, который для большинства ассоциируется с устройствами и ПО, работающим на них, но требуется понять, что это только часть более широкого термина – «мультимедийный продукт». Тем не менее, в правоприменительной практике и научной доктрине устоялся подход, который заключается в квалификации сложного объекта, являющегося мультимедийным продуктом, в качестве программы для ЭВМ и применении норм ст. 1261 ГК РФ. Мы считаем такую практику ошибочной и недопустимой.

Сторонники такой квалификации исходят из расширительного толкования понятия. Они считают, что если в дефиниции «программа для ЭВМ» закреплено, что она приводит к результату, и что порождаемые программой для ЭВМ аудиовизуальные отображения охраняются как ее часть, то и все РИД, связанные с программой, являются этой программой, но это в корне неверно. Термин «отображение» определяется как «результат действия «отображать»; образ предмета на полированной гладкой поверхности» [11]. Мы видим, что есть четкое разделение на предмет, в нашем случае РИД, и образ, который воссоздает на этот РИД и донесет до потребителя, чтобы он мог воспринять органами чувств, программа для ЭВМ. Глагол «отображать» раскрывается как «воспроизводить внешний вид предмета, давать его отражение; воспроизводить, передавать что-либо» [11]. Опять видим, что есть разделение. Есть какой-то результат, выраженный в любой объективной форме (в нашем случае РИД), а есть тот образ (отражение), который «передается», «воспроизводится», «дается» программой потребителю. Обратимся к другому словарю, рассмотрим термин с точки зрения математики, что ближе всего программе для ЭВМ: «отображение» множества  $X$  в множество  $Y$  есть «соответствие, в силу которого каждому элементу  $x$  множества  $X$  соответствует определенный элемент  $y=f(x)$  множества  $Y$ , называемый образом элемента  $x$ » [12]. Опять мы видим подтверждение нашей точки зрения, что образ (множество  $Y$ , то, что видит потребитель) создается на основе исходного множества  $X$  (в нашем случае им выступают РИД), т.е. нужно понять, что программа для ЭВМ не может собой охватить исходное множество, на основе которого она воссоздает образ этого множества, а значит квалификация таких сложных объектов, как

мультимедийные продукты, в качестве программ для ЭВМ является ошибочной. В другой трактовке термин «отображение» определяется как «то, что отображено, отображенное явление. Тоже, что отражение» [13]. В такой трактовке мы замечаем, что есть явление, которое отображается, т.е. имеется результат, который не охватывается программой для ЭВМ, но который она отображает потребителю. Очевидно, что все толкования термина «отображение» указывают на разделение исходного объекта и его воссозданного образа, что приводит к мысли о том, что термин не охватывает исходный продукт, явление, объект, результат интеллектуальной деятельности.

Таким образом, чтобы программе для ЭВМ осуществить аудиовизуальное отображение, ей нужно что-то, что будет отображено. Этим «что-то» выступает набор готовых ассетов, которыми программа для ЭВМ оперирует. В переводе с английского языка «ассет» («asset») означает «имущество; актив» [3]. Именно ассетами и управляет программа для ЭВМ. К ассетам относятся: двумерные изображения; музыка и звуковые эффекты; визуальные эффекты (взрывы, фильтры, вибрации, сдвиги); трехмерные модели; заготовки объектов; видео; текст; сцены (локации); шрифты; кнопки; анимация; скрипты, генерирующие объекты; обученные модели искусственного интеллекта под генерацию конкретных визуальных элементов. В свою очередь, в современных сложных компьютерных программах ассеты являются РИД других людей, если над программой работают не только программисты. Получается, что дефиниция «программа для ЭВМ» не охватывает собой РИД, задействованные в ее работе. Это дает нам возможность говорить о том, что компьютерная программа не претендует на используемые вместе с ней РИД и выступает как часть более обширного явления, а значит, требуется объект, который сможет охватить программу для ЭВМ и РИД, и квалификация в качестве которого не приведет к игнорированию прав других авторов, принимающих участие в создании контента. К счастью, в действующем российском законодательстве такой объект есть, требуется только, чтобы он соответствовал признакам мультимедийного продукта, которые были выявлены К.Д. Савицкой и другими учеными. Если соответствие устанавливается, то объект является сложным, и тогда нет возможности его квалифицировать как программу для ЭВМ. Он соотносится с мультимедийным продуктом. Понимая тот факт, что компьютерная программа является частью, структурным элементом сложного объекта, это дает нам право утверждать еще и то, что часть не может определять целое (отношения в логике части и целого).

На невозможность соотнесения правового режима мультимедийного произведения с программой для ЭВМ указывает и К.Д. Савицкая, которая

отмечает, что мультимедийное произведение выступает в качестве сложного результата творческой деятельности, в то время как компьютерная программа не является сложным объектом [14, с. 112].

Справедливости ради следует отметить, что программы для ЭВМ не всегда были сложными и не всегда содержали в себе совокупность РИД других авторов. Самые первые программы для ЭВМ писались исключительно программистами. Художники, дизайнеры, 3D-модельеры, звукорежиссеры и другие специалисты не привлекались. Весь контент генерировался программным кодом. Такие объекты разумно квалифицировать как программы для ЭВМ, т.к. контент сложно отделить от самого программного кода. На этот момент указывал и В.В. Архипов [15]. Современные же программы для ЭВМ задействуют слишком много РИД других авторов, что не дает возможности квалифицировать конечный продукт как программу для ЭВМ, но открывается возможность для квалификации в качестве мультимедийного продукта.

### **Список использованных источников**

1. Ингенблёк, В. Всё о мультимедиа : учебное пособие / В. Ингенблёк. – К. : Электроник Бизнес Информатика, 1996. – 351 с.
2. Дворко, Н. И. Режиссура мультимедиа: генезис, специфика, эстетические принципы : дис. ... доктора искусствоведения : 17.00.03 / Дворко Нина Ивановна. – Москва, 2004. – 334 с.
3. Новый большой англо-русский словарь под общим руководством академика Ю. Д. Апресяна. – URL: <https://dicipedia.com/dic-en-ru-Apresyan.htm> (дата обращения: 18.04.2025).
4. Шлыкова, О. В. Культура мультимедиа : учеб. пособие для студ. вузов / О. В. Шлыкова. – М. : ФАИР-ПРЕСС, 2004. – 415 с.
5. Савченко, Н. А. Использование мультимедиа-технологий в общем среднем образовании : электрон. пособие для педагогов / Н. А. Савченко. – М. : РУДН, 2006.
6. Крысин, Л. П. Современный словарь иностранных слов / Л. П. Крысин. – М. : АСТ-Пресс, 2012. – 410 с. – URL: <https://gramota.ru/biblioteka/slovarei/slovar-9> (дата обращения: 19.04.2025).
7. Подшибихин, Л. И. Продукты мультимедиа: правовые проблемы и экономические перспективы / Л. И. Подшибихин, К. Б. Леонтьев // Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права. – 2002. – № 9. – С. 19-35.
8. Котенко, Е. С. Авторские права на мультимедийный продукт : монография / Е. С. Котенко. – М. : Проспект, 2013. – 123 с.
9. Савицкая, К. Д. Признаки мультимедийного произведения // Вестник Полоцкого государственного университета. Серия Д. Экономические и юридические науки. – 2022. – № 12. – С. 124–128. – DOI: 10.52928/2070-1632-2022-62-12-124-128.

10. Басманова, Е. С. Гражданко-правовое регулирование «сложных объектов» (на примере Интернет-сайта) / Е. С. Басманова // Вестник Академии экономической безопасности МВД России. – 2008. – № 3. – С. 123–124.
11. Толковый словарь Т.Ф. Ефремовой. – URL: <https://gupo.me/dict/efremova> (дата обращения: 21.04.2025).
12. Большой энциклопедический словарь. – URL: <https://gupo.me/dict/bes> (дата обращения: 21.04.2025).
13. Толковый словарь русского языка под ред. Д. Н. Ушакова. – URL: <https://gupo.me/dict/ushakov> (дата обращения: 21.04.2025).
14. Савицкая, К. Д. Понятие, признаки, правовой режим мультимедийных произведений / К. Д. Савицкая // Интеллектуальная собственность в современном мире: вызовы времени и перспективы развития : материалы междунар. науч.-практ. конф., Минск, 20 октября 2021 г. : в 2 ч. / Наци. центр интеллектуальной собственности ; под ред. В. А. Ряболова. – Минск, 2021. – Ч. 2. – С. 109–113.
15. Архипов, В. В. Интеллектуальная собственность в индустрии компьютерных игр: проблемы теории и практики / В. В. Архипов // Закон. – 2015. – № 11. – С. 61–69.