

Савицкая Кристина,
магистр юридических наук,
старший преподаватель кафедры
гражданского права,
Полоцкий государственный университет
имени Евфросинии Полоцкой,
Республика Беларусь, Новополоцк
kristina-leonkina@yandex.ru

ВИРТУАЛЬНЫЙ МУЗЕЙ КАК ОБЪЕКТ АВТОРСКОГО ПРАВА ПО ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВУ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ

Аннотация: в статье исследуется понятие, признаки и правовой режим виртуальных музеев в Республике Беларусь. Исследованы объекты, которые входят в структуру виртуального музея. Рассмотрена возможность применения к виртуальным музеям правового режима составного и мультимедийного произведения.

Ключевые слова: виртуальный музей; компьютерная программа; составное произведение; мультимедийное произведение; авторское право; интеллектуальная собственность; правовой режим.

Несмотря на широкое вовлечение виртуальных музеев в жизнь современного общества, понятие «виртуальный музей», его правовой режим до сих пор не нашло отражения ни в белорусском, ни в международном праве.

Отсутствие устоявшейся терминологии вызывает путаницу и стало основанием подмены понятий практически во всех проектах в этой области. Так, в настоящее время в сети Интернет можно обнаружить множество виртуальных музеев, созданных школами, библиотеками, предприятиями, учреждениями, организациями и другими субъектами, которые представляют информационный сайт музея. Такие объекты нельзя назвать полноценными виртуальными музеями. Как правило, они представляют набор картинок, текста и видео.

¹ Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая) от 18.12.2006 № 230-ФЗ (ред. от 22.07.2024) // Российская газета. 2006. № 289.

Четкое определение содержания понятия «виртуальный музей представляется весьма важным для решения вопроса о возможности отнесении виртуального музея к числу объектов интеллектуальной собственности. Конкретизация основных элементов, входящих в понятие «виртуальный музей» необходима для корректного определения объекта, предмета и субъектов правоотношений в области создания и использования виртуальных музеев, а также разработке стратегии защиты и коммерциализации прав на виртуальный музей.

Наличие указанных проблем актуализирует задачу выделения юридически значимых признаков виртуального музея, которые позволят установить содержание и границы термина «виртуальный музей», разработке его понятия и определения правового режима.

В Гражданском кодексе Республики Беларусь виртуальный музей не упоминается среди объектов интеллектуальной собственности в ст. 980. Вместе с тем указанная норма содержит открытый перечень объектов.

Основной проблемой правового регулирования виртуальных музеев является неопределенность их правового режима, обусловленная сложностью их структуры, поскольку они объединяют множество разнородных элементов разных институтов правовой охраны прав на объекты интеллектуальной собственности.

Исследование виртуальных музеев позволяет выделить объекты, которые входят в их структуру. Виртуальный музей может содержать:

1. Объекты авторского права (литературные произведения (текст лекций, текст экскурсии, описание экспонатов); аудиовизуальное произведение (видеолекции, видеоролики, мастер-классы, интервью); произведения изобразительного искусства (шрифты, графические элементы); фотографические произведения, полученные способами, аналогичными фотографии; компьютерные программы; персонажи и др.; музыкальные произведения с текстом и без текста; презентации, базы данных и др.

2. Объекты смежных прав (исполнения и фонограммы).

3. Товарные знаки.

4. Промышленные образцы. Интерфейс виртуального музея или его части могут быть запатентованы в качестве промышленных образцов.

5. Неохраняемые результаты интеллектуальной деятельности (произведения народного творчества, авторы которых неизвестны, государственные символы, официальные документы, идеи, методы, процессы, системы, способы, концепции, принципы, открытия, факты и др.)

Таким образом, виртуальный музей может содержать в своей структуре разнородные охраняемые результаты интеллектуальной деятельности. В зависимости от вида и масштабности виртуальных музеев будет варьироваться перечень входящих в его состав объектов.

Суммируя трактовки категорий «музей» и «виртуальный» Д. Ю. Гук и В. В. Определёнов предлагают рассматривать виртуальный музей как: «не существующий в реальности, не имеющий физического воплощения, но потенциально возможный при определенных условиях музей»¹. По мнению

¹ Гук Д. Ю., В. В. Определёнов Виртуальные музеи: терминология, методология, восприятие // Институт истории естествознания и техники имени С. И. Вавилова: годич. науч. конференции, 2014 / Ин-т истории естествознания и техники Рос. акад. наук. М., 2014. С. 413.

Д. А. Митюшина, виртуальный музей представляет собой информационную систему¹. А. В. Лебедев полагает, что существует только два правильных варианта использования термина «виртуальный музей»: 1) сайт, сделанный по законам музейного проектирования; 2) реальное пространство (зал, комната), в котором помещены электронные изображения музейных предметов². Согласно позиции Т. Смирнова, виртуальный музей — это информационный ресурс, созданный средствами компьютерных технологий и представляющий в виртуальном пространстве цифровые версии объектов материального и нематериального наследия³.

На основании проведенного анализа можно констатировать, что предлагаемые в доктрине определения понятия «виртуальный музей» содержат указание на существование виртуальных музеев в **электронной/цифровой форме** (А. В. Лебедев⁴, Г. Миллер⁵, Р. Ш. Рахматулина⁶) в **виртуальном пространстве** (М. Е. Каулен⁷, Т. Е. Максимова⁸). Ряд авторов отмечает, что виртуальные музеи **создаются с помощью компьютерных технологий** (М. Е. Каулен⁹, Т. А. Смирнова¹⁰). Г. Миллер указывает на **интерактивный** характер виртуального музея¹¹. Исследователи сходятся во мнении, что виртуальный музей **содержит музейные коллекции в электронном виде** (М. Е. Каулен¹², А. В. Лебедев¹³).

Систематизируя имеющуюся информацию, считаем возможным выделить основные признаки виртуальных музеев: 1) является результатом творческой деятельности; 2) существует исключительно в цифровой форме; 3) сложность; 4) содержит в структуре компьютерную программу (оригинальный программный код); 5) интерактивность; 6) виртуальность; 7) может воспроизводиться и восприниматься только с помощью технических устройств¹⁴.

¹ Митюшин Д. А. Виртуальные музеи: аспекты безопасности // Вестник экономической безопасности. 2020. № 4. С. 179.

² Лебедев А. В. Виртуализация музея или новая предметность? // Музейное проектирование / Рос. ин-т культурологии ; сост. А. В. Лебедев ; отв. ред. А. А. Щербакова. М., 2009. С. 83.

³ Смирнова Т. А. Виртуальный музей в современном культурно-информационном пространстве // Музей. 2010. № 8. С. 24.

⁴ Лебедев А. В. Указ. соч. С. 83.

⁵ The virtual museum: interactive 3d navigation of a multimedia database / G. Miller [et al.] // J. of Visualization a. Computer Animation. 1992. Vol. 3. No. 3. P. 183–197.

⁶ Рахматулина Р. Ш. Объекты авторского права в цифровом пространстве и формы их выражения // Право будущего: интеллектуальная собственность, инновации, Интернет: ежегодник / Рос. акад. наук, Ин-т науч. информ. по обществ. наукам. М., 2018. Вып. 1. С. 81.

⁷ Каулен М. Е. Словарь актуальных музейных терминов // Музей. 2009. № 5. С. 49.

⁸ Максимова Т. Е. Виртуальные музеи как социокультурный феномен: типология и функциональная специфика : автореф. дис. ... канд. культурологии / Моск. гос. ун-т культуры и искусств. М., 2012. С. 13.

⁹ Каулен М. Е. Указ. соч. С. 49.

¹⁰ Смирнова Т. А. Указ. соч. С. 25.

¹¹ Miller G. Указ. соч. С. 183.

¹² Каулен М. Е. Указ. соч. С. 49.

¹³ Лебедев А. В. Указ. соч. С. 83.

¹⁴ См.: Савицкая К. Д. Понятие, признаки, правовой режим виртуальных музеев // Вестник Полоцкого государственного университета. Серия D, Экономические и юридические науки. 2022. № 5. С. 83–89.

С учетом обозначенных признаков представляется, что виртуальный музей целесообразно определять как: выраженный в цифровой форме результат творческой деятельности, организованное художественное виртуальное пространство, представляющее цифровые версии объектов материального и нематериального наследия, основанное на интерактивном взаимодействии пользователя с виртуальной средой посредством компьютерной программы.

Анализ доктринальных источников, публичных договоров и судебной практики позволяет выделить основные точки зрения в отношении правового режима виртуального музея:

1. Виртуальный музей представляет собой составное произведение.
2. Виртуальный музей представляет собой один из видов сложного объекта — мультимедийное произведение.

В условиях правовой неопределенности отдельные правообладатели склонны предпочесть для правовой охраны виртуальных музеев режим составного произведения, поскольку его правовая природа детально регламентирована на национальном уровне. Составное произведение предполагает для составителя признание авторских прав лишь на осуществленный подбор или расположение материалов (п. 1 ст. 11 Закона Республики Беларусь от 17.05.2011 № 262-З «Об авторском праве и смежных правах»).

Современные виртуальные музеи могут включать в себя множество разнородных результатов интеллектуальной деятельности, права на которые принадлежат различным субъектам (визуальные компоненты, персонажи, иллюстрации, анимация, дизайн, предметы, музыка и звуковые эффекты, диалоги, графика, компьютерную программу, пользовательский интерфейс, вид и функции, игровую механику, игровой процесс, аудио, видео, текст, макет, базы данных и др.) и представлять собой единый неделимый объект правовой охраны. В дополнении, во многих виртуальных музеях широко используются возможности интерактивного взаимодействия пользователя с его содержанием. По нашему мнению, отдельные виртуальные музеи могут охраняться как мультимедийное произведение, при условии соответствия признакам мультимедийного произведения: сложность, наличие в структуре компьютерной программы, интерактивность, цифровая форма выражения¹.

На основании изложенного можно сделать следующие выводы:

Виртуальные музеи обладают признаками, указывающими на их качественное отличие от произведений, прямо указанных в законодательстве, поэтому они не могут отождествляться с «классическими» произведениями.

С целью единообразного понимания понятия «виртуальный музей», считаем необходимым дополнить п. 1 ст. 1 Кодекса о культуре Республики Беларусь пп. 1.2.1 дефиницией следующего содержания: «1.2.1 виртуальный музей — выраженный в цифровой форме результат творческой деятельности, организованное художественное виртуальное пространство, представляющее цифровые версии объектов материального и нематериального наследия, основанное на интерактивном взаимодействии пользователя с виртуальной средой посредством компьютерной программы».

¹ См.: Котенко Е. С. Мультимедийный продукт как объект авторских прав : автореф. дис. ... канд. юрид. наук. М., 2012.

Разнообразие виртуальных музеев не позволяет использовать единый режим правовой охраны для всех объектов. В доктрине в отношении исследуемых объектов предлагается использовать режим составного или сложного объекта (мультимедийного произведения). При определении правового режима виртуального музея в каждом конкретном случае необходимо учитывать специфику процесса его создания.