

ПРОДУКТЫ МУЛЬТИМЕДИА КАК ОСОБЫЕ ОБЪЕКТЫ АВТОРСКО-ПРАВОВОЙ ЗАЩИТЫ

Д. С. Рыбалка

Белорусский государственный университет, г. Минск;

dianars018@gmail.com

науч. рук. – Е. Б. Леанович, канд. юрид. наук, доц.

Данная статья посвящена анализу авторско-правовой защиты продуктов мультимедиа. Цель состоит в выявлении некоторых особенностей защиты продуктов мультимедиа как сложных объектов интеллектуальной собственности. Поставлена задача рассмотреть наиболее эффективные варианты защиты продуктов мультимедиа в контексте постоянного цифрового развития современного мира как условия глобального сотрудничества. Актуальность темы заключается в отсутствии четкого законодательного регламентирования статуса и специфики использования продуктов мультимедиа. Необходимость рассмотрения данного вопроса продиктована стремительным развитием цифровых площадок обмена информацией, которые являются нематериальными активами. Правовые гарантии эффективной защиты интеллектуальной собственности в ходе таких отношений являются стимулом для дальнейшей свободы творчества и новаторства при создании цифровых объектов интеллектуальной собственности.

Ключевые слова: продукты мультимедиа; объекты интеллектуальной собственности; авторское право; патенты; способы защиты авторских прав; защита мультимедиа; ISAN; WIPO PROOF; жалобы на нарушение авторского права; DMCA Takedown Notice.

На сегодняшний день основу интернет-среды составляет обмен графической и аудиовизуальной информацией. Поэтому продукты мультимедиа являются основным предметом информационных потоков. В настоящее время развиваются не только площадки обмена информацией, а также сами формы выражения этой информации. Правовая охрана мультимедийных продуктов как объектов интеллектуальной собственности обеспечивает легитимные условия присвоения и использования основных ресурсов, необходимых для инновационной и инвестиционной деятельности в цифровой среде.

Мультимедийный продукт – это объект, который на едином носителе в цифровой форме объединяет как минимум два из возможных элементов: текст, звук, неподвижные или движущиеся изображения, компьютерную программу [1, с. 33].

В Республике Беларусь правовое регулирование авторских прав базируется на двух основных актах – Гражданском кодексе Республики Беларусь и Законе Об авторском праве и смежных правах от 17 мая 2011 г. № 262-З. Однако ни в одном из этих актов мультимедийный продукт не указан как объект, подлежащий авторско-правовой охране.

Исходя из содержания и структуры мультимедийного продукта, можно сделать вывод, что он относится к объектам, охраняемым авторским правом. В частности, в любом мультимедийном продукте можно обнаружить виды произведений, которые перечислены в вышеназванных нормативных правовых актах. Кроме того, из открытого списка перечисленных объектов авторского права в Законе Республики Беларусь Об авторском праве и смежных правах [2], а также из статьи 980 Гражданского кодекса Республики Беларусь видно, что законодатель предполагал, что данный список будут постепенно расширяться, и формулировки «иные произведения» и «другие результаты интеллектуальной деятельности» позволяют поставить вопрос о статусе продукта мультимедиа с точки зрения авторско-правовой охраны [3].

Поэтому можно резюмировать, что продукты мультимедиа подпадают под авторско-правовую охрану, хотя бы потому, что имеют в основе одно или несколько произведений, специально названных в законе. Для получения авторско-правовой охраны не требуется выполнения каких бы то ни было официальных процедур регистрации, в ходе которой проверяются критерии охраноспособности. Произведение начинает охраняться с момента создания. Условием получения авторско-правовой охраны является наличие приложения творческого труда автора – произведение должно быть оригинальным, новым, уникальным, неповторимым, и не подпадать под перечень объектов, изъятых из авторско-правовой охраны. В авторском праве продукт мультимедиа можно представить, как несколько произведений, связанных между собой. Проблема состоит в том, что нет отдельной правовой категории «продукт мультимедиа» как объект авторского права, а правовой режим произведения, созданного в соавторстве или составного произведения, не отражает единую сущность продукта мультимедиа. На наш взгляд, продукты мультимедиа уже не являются чем-то новаторским и неясным по форме, они распространены на практике, а потому целесообразно закрепить понятие мультимедийного произведения и отметить специфику его правового режима использования, например, в отношении передачи прав, изменения, интерактивного режима использования.

Некоторые авторы предлагают патентование продуктов мультимедиа. Такой подход оправдан, если исходить из того, что продукт мультимедиа может включать изобретение и другой объект интеллектуальной собственности, подлежащий патентной охране [4, с. 12]. В Республике Беларусь перечень таких объектов чётко регламентирован. Согласно ст. 1000 Гражданского кодекса Республики Беларусь запатентовать можно изобретение, полезную модель и промышленный образец. Сам по себе продукт мультимедиа не подходит под критерии ни одного из этих объ-

ектов. Некоторые авторы предлагают патентование алгоритма действия какой-то функции в продукте мультимедиа в качестве изобретения, что является настолько же спорным вопросом, как и патентование компьютерных программ, но очень интересным решением с точки зрения стремительно развивающейся практики совершенствования технологий цифровой среды и вовлечения в процесс информационных обменов новых устройств.

На практике защита продуктов мультимедиа, особенно в суде, осложнена сбором доказательств принадлежности прав интеллектуальной собственности ещё во время разработки данного продукта. Это может быть как фиксация определенных действий (сканирование, фотографирование каждого этапа работы), так и сохранение исходников – черновых вариантов работы, которых точно не будет у лица, которое не является автором продукта.

Также рекомендуется использовать превентивные меры защиты для борьбы с воровством контента. Эффективным методом является указание на то, что объект находится под охраной авторского права. Хотя в большинстве стран наличие отметки об авторско-правовой охране не является обязательным, эта отметка содержит информацию о правообладателе и может стать как сдерживающим фактором от незаконного использования, так и указать путь для легального использования путем установления контакта с владельцем авторских прав.

В качестве примера можно привести услугу WIPO PROOF. Это цифровая услуга, которая позволяет получить цифровой отпечаток любого файла с отметкой даты и времени, подтверждающий существование данного файла в конкретный момент времени [5]. Мультимедийные произведения могут быть отмечены идентификационным номером ISAN (International Standard Audiovisual Number – Международный стандартный аудиовизуальный номер) — это добровольная система нумерации для идентификации аудиовизуальных произведений. Он предоставляет уникальный, международно-признанный и постоянный справочный номер для каждого аудиовизуального произведения, зарегистрированного в системе ISAN. ISAN может применяться ко всем типам аудиовизуальных произведений, включая кинофильмы и короткометражные фильмы, трейлеры, рекламные ролики; трансляции и записи живых событий (например, спортивные мероприятия и выпуски новостей), а также составные и мультимедийные работы, если они содержат значительный аудиовизуальный компонент (видеоигры) [6].

В практике защиты прав разработчиков мультимедийных продуктов могут применяться технические средства защиты. В числе используемых технических способов защиты можно выделить ограничение функцио-

нальных возможностей программы, которая представляется в свободном режиме как демонстрационная версия, которую потенциальный пользователь может опробовать. Одной из вариаций этого метода является предоставление в доступ бесплатной версии приложения с рекламой. Полноценное использование предусмотрено при условии покупки пользователем ad-free («без рекламы») версии приложения. Таким образом отсутствие отдельного приложения без рекламы позволяет снизить риски пиратского использования продукта [7].

Если использование превентивных методов защиты не помогло от нарушения прав правообладателя, следует прибегнуть к досудебным методам регулирования. Зачастую конфликт между правообладателем и лицом, незаконно пользующим интеллектуальную собственность, заканчивается после прекращения незаконного использования. Некоторые компании могут не знать, что используют объект чужих авторских прав и, получив претензию (жалобу) прекратят нарушение, если этого достаточно для правообладателя.

Национальное законодательство отдельных стран получает развитие в направлении установления гарантий осуществления права на защиту при использовании произведений в сети Интернет, в частности США, где принят Digital Millennium Copyright Act (DMCA – Закон об авторском праве в цифровую эпоху 1998 года) [8].

Согласно данному закону, защита авторского права происходит по принципу уведомления интернет-посредника пользователем. Интернет-провайдеры обязуются проводить эффективную политику по защите интеллектуальной собственности своих пользователей путем введения упрощенного способа подачи жалоб о нарушении авторских прав на продукты мультимедиа, особенно аудио, музыку и текстовые произведения – ключевой компонент продуктов мультимедиа.

Такую систему подачи жалобы можно наблюдать у поисковика Google. Он построил свою политику на основании DMCA. Любой пользователь сети-Интернет может обратиться в Google с просьбой способствовать прекращению нарушения прав интеллектуальной собственности. Данная процедура называется DMCA Takedown Notice [9].

Схожие процедуры также можно наблюдать во многих социальных сетях (например, Instagram) и на развлекательных платформах таких как Youtube. Для подачи жалобы устанавливаются специальные платформы, оперирующие специальными формами для подачи жалобы. Ссылку на такую форму обычно можно найти в разделах «Часто задаваемые вопросы» и «Служба поддержки». Как правило, форма состоит из вопросов, отвечая на которые заявитель представляет администратору ресурса все обязательные сведения, а именно все необходимые материалы для иден-

тификации прав на опубликованный материал (например, нотариально заверенные скриншоты, предварительные варианты работ, идентификационный номер или сертификат).

Возможность подачи жалобы провайдеру решает правовую проблему с трудностью идентификации нарушителя в сети Интернет и его адреса. В таком случае обязанность по принятию каких-либо действий переходит на этого интернет-посредника, а не на правообладателя. Такими мерами могут воспользоваться и белорусские правообладатели. Однако, если возникнет необходимость принудительной компенсации причиненного ущерба, то понадобятся меры судебной защиты. Споры о защите прав интеллектуальной собственности на мультимедийные продукты могут рассматриваться в Судебной коллегии по делам интеллектуальной собственности Верховного Суда Республики Беларусь, к компетенции которой отнесено рассмотрение дел о нарушениях прав интеллектуальной собственности в качестве суда первой инстанции [10].

Вместе с тем, превентивным способам защиты авторских прав следует уделять большое внимание, поскольку они значительно сокращают время возможного судебного разбирательства. Рекомендуется чаще прибегать именно к досудебному регулированию споров, потому как именно на этой стадии разбирательства спора стороны проясняют вопросы оценки продукта мультимедиа.

Библиографические ссылки:

1. Гринь, Е. С. Авторские права на мультимедийный продукт: монография / Е. С. Гринь. – М.: Проспект, 2016. – 128 с.
2. Гражданский кодекс Республики Беларусь от 7 декабря 1998 г. (с изменениями и дополнениями от 4 мая 2019 г.) [Электронный ресурс] / Национальный правовой Интернет-портал Республики Беларусь, 30.06.2019, 2/2623 – Режим доступа: <https://pravo.by/document/?guid=3871&p0=hk9800218>. – Дата доступа: 24.04.2021.
3. Об авторском праве и смежных правах: Закон Респ. Беларусь от 17 мая 2011 г. № 262-З : с изм. и доп. от 15 июля 2019 г. № 216-З // Национальный реестр правовых актов Республики Беларусь. – Режим доступа: <https://etalonline.by/document/?regnum=h11100262>. – Дата доступа: 24.04.2021.
4. Stamatoudi, I. A. Copyright and Multimedia Products: a comparative analysis / I. A. Stamatoudi [Electronic resource] / Cambridge University Press. – Mode of access: https://www.academia.edu/1049995/Copyright_and_multimedia_products_a_comparative_analysis. –Date of access: 24.04.2021.
5. WIPO Proof [Electronic resource] / The official WIPO IP Portal. – Mode of access: <https://wipoproof.wipo.int/wdts/>. – Date of access: 12.04.2021.
6. International Standard Audiovisual Number [Electronic resource] / The official website of the International Agency. – Mode of access: https://www.isan.org/about/#what_is_isan. – Date of access: 24.04.2021.
7. Greenspan, D. Video Games and IP: A Global Perspective [Electronic resource] / D.Greenspan, S. G. Poyd, J. Purewal // WIPO Magazine. – Mode of access:

- https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/02/article_0002.html. – Date of access: 12.04.2021.
8. The Digital Millennium Copyright Act of 1996: Title 17 of the United States Code [Electronic resource] / The official website of the U.S. Copyright Office. – Mode of access: <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2017/30/contents/enacted>. – Date of access: 24.04.2021.
 9. DMCA Takedown Notice [Electronic resource] / DMCA Management Portal. – Mode of access: <https://www.dmca.com/faq/What-is-a-DMCA-Takedown>. – Date of access: 12.04.2021.
 10. Судебная коллегия по делам интеллектуальной собственности Верховного Суда Республики Беларусь [Электронный ресурс] / Национальный центр интеллектуальной собственности. – Режим доступа: <https://ncip.by/sistema-is/infrastruktura/sudebnaya-kollegiya-po-delam-intellektualnoy-sobstvennosti-verkhovnogo-suda-respubliki-belarus/>. – Дата доступа: 24.04.2021.