УДК/UDC 347

К вопросу о понятиях «мультимедиа» и «мультимедийный продукт» как сложном объекте авторского права

Подлесный Алексей Андреевич
студент юридического факультета
Кубанский государственный аграрный университет им. И. Т. Трубилина
г. Краснодар, Россия
e-mail: podlesnyy95@list.ru

Аннотация

Вступление с силу положений части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации обусловило изменение использования результатов интеллектуальной деятельности в составе сложного объекта, в том числе нашел свое правовое закрепление среди сложных объектов интеллектуального права мультимедийный продукт. Отсутствие легального определения в юридической литературе и правоприменительной практики вызвало множество противоречий подчеркивает актуальность данного научного исследования. Видна необходимость в толковании понятий «мультимедиа» и «мультимедейный продукт». По мнению автора, мультимедиа представляет собой творческий процесс с использованием специальных дизайнерских и технологических знаний по проектированию визуального и аудивизуального контента, создание анимации, специальных эффектов, графических и других зрительных образов, созданию и изменению веб-сайтов и приложений посредством объединения графических, текстовых, мультипликационных, звуковых и видеоматериалов, иных интерактивных средств. Соответственно, результатом такой деятельности будет выступать мультимедийный продукт.

Ключевые слова: мультимедиа, мультимедийный продукт, анимация, мультимедийные дизайнеры.

On the Issue of the Notions of Multimedia and Multimedia Product as a Complex Object of Copyright

Podlesnyy Aleksey Andreyevich
student of the Faculty of Law
Kuban State Agrarian University
Krasnodar, Russia
e-mail: podlesnyy95@list.ru

Abstract

Adoption of the Part IV of the Civil Code of the Russian Federation conditioned the changes in using the results of intellectual activity as a part of a complex object, with the multimedia product obtaining legal consolidation among the complex intellectual property objects. The absence of the legal definition in legal literature and of law enforcement practice underlines the topicality of this research. There is a necessity of understanding the notions of multimedia and multimedia product. According to the author, multimedia is a creating process, with the use of special design and technological knowledge, of designing visual and audiovisual content; creating animation, special effects, graphic and other visual images; creating web sites and applications by joining together graphic, textual, animation, sound and video materials, and other interactive means. Accordingly, the result of such activity will be a multimedia product.

Key words: multimedia, multimedia product, animation, multimedia designers.

Развитие информационных технологий, интеграция средств коммуникационных технологий предопределили появление мультимедиа и, соответственно, с развитием данного носителя информации, ее дальнейшее правовое закрепление в части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации как сложного объекта [1].

Так, согласно ст. 1240 ГК РФ лицо, организовавшее создание сложного объекта, включающего несколько охраняемых результатов интеллектуальной собственности (в том числе и мультимедийного продукта), приобретает право использования данного продукта на основании дого-

вора об отчуждении исключительного права или лицензионного договора, заключаемого таким лицом с обладателем исключительного права на соответствующий результат интеллектуальной деятельности.

Несмотря на отнесение в ст. 1240 ГК РФ мультимедийного продукта к сложным объектам интеллектуального права, в действующем законодательстве отсутствует легальное определение данного понятия, что приводит к противоречивой судебной практике, а также разным подходам в научной литературе.

Например, по мнению Д. А. Старикова, под мультимедиа следует понимать современную компьютерную технологию, являющуюся носителем определенной информации, которая объединяет данную информацию в компьютерной системе [2].

Г. М. Кравцов и Л. В. Кравцова считают, что мультимедиа является комплексом программных и аппаратных средств, который позволяет использовать персональный компьютер для работы с текстом, графикой, звуком и видеофильмами [3].

Предполагается, что действующее гражданское законодательство фокусируется на организовавшем сложный объект лице [4]. Так, исходя из положений Общероссийского классификатора занятий, разъясняющих, что из себя представляет деятельность, связанная с мультимедиа, можно сформулировать само определение «мультимедиа» и «мультимедийный продукт» [5].

Согласно положениям вышеуказанного Общероссийского классификатора, выделяют следующих специалистов высшего уровня классификации:

Мультимедийные дизайнеры — осуществляют проектирование визуального и аудиовизуального контента в целях передачи информации при помощи, пленочных, электронных, печатных, цифровых и иных форм визуальных и звуковых носителей. Мультимедийные дизайнеры создают анимацию, специальные эффекты, графические и другие зрительные образы для их дальнейшего использования в кинофильмах, компьютерных играх, музыкальных видеозаписях, рекламе, а также печат-

ных средствах массовой информации.

Разработчик web- и мультимедийных приложений — используют в своей работе сочетания дизайнерских и технологических знаний для осуществления анализа, исследований, проектирования, оценки, программирования веб-сайтов и приложений, а также их изменения. Разработчик объединяет графические, текстовые, мультипликационные, звуковые и видеоматериалы, использует иные интерактивные средства.

Таким образом, мультимедиа представляет собой творческий процесс с использованием специальных дизайнерских и технологических знаний по проектированию визуального и аудивизированного контента, создание анимации, специальных эффектов, графических и других зрительных образов, созданию и изменению веб-сайтов и приложений посредством объединения графических, текстовых, мультипликационных, звуковых и видеоматериалов, а также иных интерактивных средств.

Результатом такой деятельности будет создание мультимедийного продукта:

- визуальный и аудиовизуальный контент;
- анимация;
- графические и специальные эффекты;
- зрительные образы для использования в фильмах, компьютерных играх, музыкальных видеозаписях, рекламе, печатных средствах массовой информации;
- мультимедийные приложения;
- мультимедийные системы;
- web-сайта.

Автором мультимедийного продукта следует считать лицо, творческим трудом которого данный продукт был создан (мультимедийный дизайнер, разработчик web- и мультимедийных приложений, иное лицо, обладающее специальными знаниями).

Список литературы

1. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая): Федеральный закон РФ от 18.12.2006 № 230-ФЗ // Собрание законодательства Российской Федерации. 2006. № 52 (1 ч.), Ст. 5496.

2. Стариков Д. А. О понятии мультимедиа технологии и их использование в образовательном процессе // Научные исследования в образовании. 2011. № 2. С. 53–55.

3. Кравцова Л. В., Кравцов Г. М. Мультимедіа — новий етап в сучасній освіті // Збірник наукових і методичних статей «Метода». 1997. № 4. С. 19–23.

4. Подлесный А. А. К вопросу об определении правового режима сложных объектов интеллектуальной собственности на примере театрально-зрительного представления // Полиматис. 2017. № 5. С. 47–51. URL: http://polymathis.ru/issues/2017/05/09.pdf (дата обращения: 03.10.2017).

5. ОК 010-2014 (МСКЗ-08) Общероссийский классификатор занятий (принят и введен в действие Приказом Росстандарта от 12.12.2014 № 2020-ст) // Справочно-правовая система «Консультант Плюс».