УДК/UDC 347.77

Правовая природа аудиовизуальных отображений, порождаемых программой для ЭВМ

Оганезов Эдгар Маратович
студент юридического факультета
Кубанский государственный аграрный университет им. И. Т. Трубилина
г. Краснодар, Россия
e-mail: mark97ru@mail.ru

Аннотация

В данной статье рассматриваются проблемные вопросы правового регулирования отношений, связанных с созданием и использованием программы для ЭВМ. Конкретно рассмотрены проблемные вопросы регулирования одного из ее элементов — аудиовизуальных отображений. Выражены предложения относительно выделения данного элемента программы в самостоятельный объект авторского права. В подтверждение, предложенной идеи приведена судебная практика зарубежных стран, а также позиции некоторых ученых. Кроме этого, смоделированы ситуации, которые могут возникнуть при отсутствии указанных в статье преобразований гражданского законодательства Российской Федерации. Сформулирована норма, которая позволит наиболее корректно определить природу аудиовизуальных отображений. Также предложено внести соответствующие коррективы в легальное определение программы для ЭВМ.

Ключевые слова: программа для ЭВМ, графический интерфейс, аудиовизуальное отображение, авторские права.

The Legal Nature of Audiovisual Images Generated by a Computer Program

Oganezov Edgar Maratovich
student of the Faculty of Law
Kuban State Agrarian University
Krasnodar, Russia
e-mail: mark97ru@mail.ru

Abstract

This article discusses the problematic issues of legal regulation of relations connected with the creation and use of computer programs. The specific issues of the regulation of one of its elements, audiovisual images, are specifically considered. The author makes suggestions on separating this element of the program into an independent copyright object. In support of the proposed idea, the judicial practice of foreign countries is given, as well as the positions of some scientists. In addition, the authors simulates the situations that may arise in the absence of changes in the civil legislation of the Russian Federation indicated in the article. A norm is formulated that will allow the most correct determination of the nature of audiovisual mappings. It is also proposed to make appropriate adjustments to the legal definition of a computer program.

Key words: computer program, graphic interface, audiovisual image, copyright.

В соответствии с действующим гражданским законодательством одним из элементов программы для электронно-вычислительной машины являются порождаемые ею аудиовизуальные отображения. Однако есть все основания предполагать, что такую позицию законодателя можно признать неточной и оспоримой.

Аудиовизуальным отображением, порождаемым программой для ЭВМ, является графическое изображение, которое выводится на экран компьютера в результате функционирования внедренной в нее программы. Например, в основе компьютерной игры тоже лежит определенная программа, представляющая собой совокупность инструкций и алгоритмов, которые направлены на выполнение определенных функций при их прочтении электронно-вычислительной машиной, при этом на экран будут выводиться аудиовизуальные отображения, то есть интерфейс компьютерной игры (изображение героев, обстановки и т. д.).

Для дальнейшего анализа данного явления следует четко разграничивать аудиовизуальное отображение от аудиовизуального произведения. Это можно установить на основе положений действующего законодательства. Так, в соответствии со ст. 1263 ГК РФ [1] аудиовизуальным произведением является произведение, состоящее из зафиксированной

серии связанных между собой изображений (с сопровождением или без сопровождения звуком) и предназначенное для зрительного и слухового (в случае сопровождения звуком) восприятия с помощью соответствующих технических устройств.

По факту, изображения, выводимые на экран компьютера при запуске игры, тоже содержат в себе серию кадров, однако они не взаимосвязаны между собой и их сменяемость не предопределена, как в аудиовизуальном произведении, а зависит от действий игрока. Кроме этого, законодатель четко определил, что такие произведения включают кинематографические произведения, а также все произведения, выраженные средствами, аналогичными кинематографическим.

Еще одно различие этих двух явлений заключается в том, что аудиовизуальное произведение является самостоятельным объектом авторских прав, а отображение рассматривается как составная часть программы для ЭВМ.

Таким образом, в законодательстве отграничивается аудиовизуальное произведение от аудиовизуального отображения.

По нашему мнению, целесообразно выделить аудиовизуальное отображение как самостоятельный объект авторских прав либо как аудиовизуальное отображение, имеющее свои особенности. Дело в том, что автором программы для ЭВМ признается лицо, разработавшее эту программу, однако помимо него в процессе создания могут участвовать иные лица, к примеру художник, разработавший интерфейс программы, то есть той картинки, которая будет выводится на экран при запуске программы. Работа специалиста в рамках разработки программы для ЭВМ может быть сведена к выражению определенной идеи, которую в дальнейшем может реализовать программист в своей работе и при этом на идею привлеченного художника не будут распространяться нормы об авторских правах и соавтором программы для ЭВМ он являться не будет.

Более сложным будет являться использование модели аудиовизуального отображения, разработанной привлеченным дизайнером, и име-

ющей объективную форму.

В данном случае программисту будет необходимо заключить лицензионный договор с автором такого дизайна, чтобы в дальнейшем иметь законное право использовать его в качестве аудиовизуального отображения как составной части программы для ЭВМ. Получается, что дизайн аудиовизуального отображения создается одним лицом, программист лишь внедряет это изображение в свою программу путем соответствующих формулировок в тексте программы.

Как отмечал К. Н. Цирулёв, аудиовизуальные отображения, созданные программой, могут быть объективной формой произведения, являющегося интеллектуальной собственностью пользователя или другого лица [2, с. 114]. Например, компьютерная игра создается по мотивам мультипликационного фильма. Изображение героев игры совпадает с изображением героев мультфильма, в таком случае возникает вопрос касательно природы прав разработчика программы, включающей в себя такое аудиовизуальное отображение, и авторов графики данного мультфильма.

Если следовать действующему законодательству, то разработчик программы для ЭВМ, который хочет использовать в качестве аудиовизуального отображения, уже существующие в объективной форме изображения, должен заключить лицензионный договор с правообладателем таких изображений.

В данном случае у разработчика возникают авторские права на свою программу, в том числе и на ту часть текста программы, при прочтении которой компьютер выводит на экран соответствующее изображение, однако на само изображение авторские права программиста распространяться не будут, если оно является объективной формой произведения, являющегося интеллектуальной собственностью пользователя или другого лица.

Зарубежная судебная практика показывает, что рассмотренные выше рассуждения имеют право на существование. Судебная практика США содержит в себе примеры споров, в которых предметом спора яв-

лялись права на графический интерфейс, порождаемый компьютерной программой. Одним из наиболее ярких примеров является дело Apple Computer, Inc. v. Microsoft Corporation [3]. Суд, ушел от идеи рассмотрения компьютерной программы и графического интерфейса как единого целого, рассмотрел каждый из более чем сотни самостоятельных элементов графического интерфейса на предмет прямого копирования [4, с. 56].

Может возникнуть ситуация, при которой два программиста написали совершенно разные программы и тексты программ не содержат в себе сходств, однако аудиовизуальное отображение, выводимое на экран, будет совпадать. В данном случае с точки зрения защиты прав авторов программы все в рамках закона, а вот с точки зрения защиты авторских прав на дизайн графического интерфейса программы возникнут проблемы.

Таким образом, считаем необходимым исключить из легального определения программы для ЭВМ положение о порождаемых ею аудиовизуальных отображениях. Дело в том, что в тексте программы итак будет содержаться фрагмент, позволяющий ЭВМ при прочтении программы выводить на экран изображение, но это выводимое изображение не стоит рассматривать в качестве составной части программы.

Считаем, что в этой ситуации для регулирования отношений, связанных с использованием изображений в качестве аудиовизуальных отображений разработчиком программы, будет целесообразным применить положения, регулирующие подобные отношения, но, объектом которых выступает аудиовизуальное произведение. Предлагаем ввести в ГК РФ положение, имеющее следующую формулировку: «Каждый автор изображения, используемого разработчиком программы для ЭВМ в качестве аудиовизуального отображения, сохраняет исключительное право на свое произведение, за исключением случаев, когда это исключительное право было передано разработчику программы для ЭВМ или перешло к нему по другим основаниям, предусмотренным законом».

Таким образом, правовая охрана будет распространяться не на

аудиовизуальное отображение в составе программы для ЭВМ, а на самостоятельное изображение, которое было использовано разработчиком программы в качестве аудиовизуального отображения.

Список литературы

1. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая) от 18.12.2006 № 230-ФЗ // Собрание Законодательства Российской Федерации. 2006. № 52 (ч 1.). Ст. 5496.

2. Цирулёв К. Н. Основные понятия, используемые при гражданско-правовом обороте программ для ЭВМ // Пробелы в российском законодательстве. 2009. № 1. С. 114–115.

3. Apple Computer, Inc. v. Microsoft Corp., 35 F.3d 1435, 1439 (9th Cir. 1994) // https://casetext.com/case/apple-computer-inc-v-microsoft-corp.

4. Семенюта Б. Е. Графический пользовательский интерфейс программы для ЭВМ: проблемы правового регулирования // Вестник Арбитражного суда Московского округа. 2015. № 2. С. 42–58.