Введение

Мультимедиа - это особый вид компьютерной технологии, который объединяет в себе как традиционную статическую визуальную (текст, графика), так и динамическую (речь, музыка, видеофрагменты, анимация и т. п.) информацию.

Примерами мультимедийных продуктов могут служить компьютерные (интерактивные) игры, мультимедийные обучающие программы, мультимедиа-реклама, размещенные в Интернете мультимедийные атласы территорий (включающие карты, схемы, планы, фотографии, тексты, звуковое сопровождение и пр.), онлайн-издания (газеты, радио, телевидение), различные энциклопедии, существующие на веб-сайтах и использующие фонограммы, изображения, и т.п.

В настоящее время активно обсуждается вопрос о правовой природе компьютерной игры. Актуальной проблема стала в связи с возросшим количеством судебных споров об обладателях прав на компьютерные игры.

Правильное определение обладателя исключительного права на компьютерную игру, порядка приобретения прав на нее и правового режима элементов компьютерной игры зависят от правильного установления правовой природы компьютерной игры.

Самостоятельным объектом авторского права, является перевод произведения на другой язык. Перевод - вид языкового посредничества, при котором содержание иноязычного текста оригинала передается на другой язык путем создания на этом языке коммуникативно равноценного текста.

Основы авторства

Существует немало научных определений произведения, однако наибольшее распространение получило определение, сформулированное В. И. Серебровским. «Произведение, - писал он в 1956 г., - это совокупность идей, мыслей и образов, получивших в результате творческой деятельности автора свое выражение в доступной для восприятия человеческими чувствами конкретной форме, допускающей возможность воспроизведения». В этом и иных определениях подчеркивается, что произведение – благо нематериальное. Поэтому важно различать само произведение, имеющее нематериальную сущность, и форму его воплощения, т.е. ту вещественную форму, которая является материальным носителем произведения.

В соответствии со ст. 1259 ГК РФ, объектами авторских прав являются произведения науки, литературы и искусства независимо от достоинств и назначения произведения, а также от способа его выражения. Произведениями науки являются любые произведения, основное содержание которых состоит в выработке и систематизации объективных знаний о действительности, включая произведения научной литературы. Произведениями литературы признаются художественные произведения, выраженные в словесной форме. К произведениям искусства относятся все остальные произведения художественного творчества, включая произведения архитектуры, живописи, скульптуры, музыки, кино, театра и т.д.

Личные неимущественные авторские права – это права авторов, возникающие в силу создания произведения. К таким правам относятся: право авторства; право на авторское имя; право на защиту репутации автора; право на обнародование произведения и на его отзыв; право на опубликование.

Имущественные права авторов - это исключительные права автора либо иных правообладателей в силу закона или договора на использование произведения, охраняемого авторским правом. К таковым законодательство относит: право на использование произведения; право на распространение и право на импорт; право на публичный показ и право на публичное исполнение; право на передачу в эфир и право на сообщения для всеобщего сведения по кабелю; право на перевод и право на переработку произведения.

Как известно, вообще понятие «собственность» включает в себя три аспекта: владение, пользование и распоряжение. Возникает вопрос, а насколько они применимы к интеллектуальной собственности?

Здесь следует рассмотреть два мнения. Одно высказывает В.А.Дозорцев, который, как и большинство ученых-цивилистов говорит о результатах интеллектуальной деятельности как о нематериальных благах. Противоположную точку зрения высказывает автор статьи из журнала «Интеллектуальная собственность» №4 за 2003 год А.Милицин. Он считает, что концепция произведения – нематериального блага довольно сомнительная и несостоятельная.

Что же касается нашего мнения, то по этому поводу могу высказать следующее. Все же произведение является результатом мыслительной деятельности человека, следовательно, это благо нематериальное. На наш взгляд, говорить об этих трех сторонах права собственности можно и нужно, однако не следует забывать, что под самим произведением мы понимаем нематериальную сущность, творческую мысль автора, а не его материальный носитель, выраженный, скажем, в изданной книге. Таким образом, пользоваться произведением может довольно широкий круг лиц, а именно, все те, кто его прочитал (если это литературное произведение), увидел (если это произведение изобразительного искусства) или услышал (к примеру, музыкальное произведение). А вот что касается владения и распоряжения, эти права принадлежат непосредственно автору. Обыватель может распорядиться лишь принадлежащей ему книгой, в которой опубликовано произведение, но не более того. И речь здесь идет уже о материальном носителе произведения, как об объекте гражданских прав.

Мультимедийный продукт как новый объект охраны интеллектуальных прав

Сложный объект состоит из нескольких охраняемых результатов интеллектуальной деятельности, он также представляет собой единый неделимый объект, его отдельные части (результаты интеллектуальной деятельности) могут использоваться самостоятельно.

К общим признакам сложных объектов относятся:

1) Исчерпывающий перечень объектов, не подлежащий расширительной трактовке и состоящий их четырех элементов: аудиовизуального произведения, театрально-зрелищного представления, мультимедийного продукта и единых технологий.

2) Должно существовать лицо, организовавшее создание такого сложного объекта. Если такого организатора нет, нормы ст. 1240 ГК РФ применяться не должны. Деятельность организатора не является творческой, но организатор приобретает исключительное право на сложный объект на основании договоров об отчуждении исключительного права или лицензионных договоров.

3) В составе сложного объекта должно быть более двух результатов интеллектуальной деятельности.

4) Целостность сложного объекта означает стабильность его объективной формы, воспроизводимость.

5) Наличие неделимых творческих вкладов в создание сложного объекта (в чем проявляется отличие от составных и производных произведений) – особая форма соавторства, называемого некоторыми авторами творческим преобразованием содержания воспринятого произведения в новую художественную форму.

Что касается мультимедийного продукта, то ГК РФ не содержит определения этого понятия. Поэтому к специальным нормам (ст. 1240 ГК РФ) в связи с подобным объектом следует обращаться лишь при отсутствии споров по вопросу о том, что он относится к категории мультимедийных продуктов.

Нет единства в отношении правовой природы мультимедийных произведений и в юридической литературе. С одной стороны, произведение мультимедиа приравнивается к базам данных как собрание работ, произведений и материалов, доступных с помощью ЭВМ.

С другой стороны, поскольку мультимедийные произведения разрабатываются аналогично компьютерным программам, ряд авторов считают произведения мультимедиа компьютерными программами и утверждают, что на них распространяется та же защита, что и на последние.

Существует также мнение о том, что некоторые произведения мультимедиа больше напоминают фильмы, поэтому их следует рассматривать как аудиовизуальные произведения.

Правовая природа компьютерных игр

Правовой режим компьютерной игры не определен в законодательстве. Судебная практика идет по пути признания компьютерной игры разновидностью программы для ЭВМ. Данную позиции разделяют и некоторые ученые, например, доцент С.П.Гришаев, считающий, что компьютерные игры являются частью программ для ЭВМ. Но с таким утверждением следует не согласиться. Если подробно проанализировать такой объект как компьютерные игры, то можно сделать вывод об их отнесении к сложным объектам результатов интеллектуальной деятельности.

Согласно исследованиям известного русского цивилиста В.А.Дозорцева, правовой режим единого, но в тоже время «сложного, комплексного и многослойного результата» который включает в себя разнородные объекты и обладает существенными особенностями. Таким образом, как отмечает В.А.Дозорцев, каждый из участников процесса «творит свое произведение…и все вместе они образуют новый объект». В настоящее время феномен «сложного комплексного объекта» получил законодательное закрепление в ст.1240 ГК РФ.

Определения сложного объекта в статье 1240 ГК не содержится. В качестве признака такого объекта указано лишь, что он включает несколько охраняемых результатов интеллектуальной деятельности.

Исходя из определений сложных объектов (аудиовизуальной продукции и единой технологии), сложным объектом могут быть признаны только такие объекты, которые с одной стороны, представляют собой единое целое (единый объект), с другой стороны, имеют сложный состав (структуру), образуемый в совокупности разнородных результатов интеллектуальной деятельности.

Согласно заключению исследовательского центра частного права по вопросам толкования и возможного применения отдельных положений части четвертой гражданского кодекса российской федерации к мультимедийным продуктам относятся компьютерные игры, сайты в сети Интернет и т.п. и т.п.».

Таким образом, компьютерная игра признается сложным объектом результатов интеллектуальной деятельности, которую можно отнести к мультимедийной продукции.

К такому выводу можно прийти, поскольку при создании компьютерных игр авторы используют: программы для ЭВМ (компьютерный движок и т.п.) литературные компоненты (сюжет, сценарий, текс песен, текст диалогов), изобразительные компоненты (двухмерная анимация, трехмерные декорации, колористические и композиционные решения), театральная составляющая (сценография – освещение, мизансценирование) компонент актерской игры (дикция, интонационное разнообразие, мимика, пластика, жест), кино-компонент (монтаж, ракурс, план).

В процессе создания компьютерной игры авторы использую программу для ЭВМ. Но компьютерная игра это, прежде всего, жанр виртуальной художественной культуры, возникший в ответ на потребности общества в новых формах коммуникации и развлечения.

Для игры важен эстетический эффект, и использование выразительных и изобразительных средств в игре зависят не только от технических возможностей, но подчиняются также авторским решениям конструктивного характера. Например, зрительский диалог с игрой организовывается средствами программирования. Вывод о том, что программа для ЭВМ не является родовым понятием по отношению к компьютерной игре, подтверждается также сравнением их составных частей и целей использования.

Программа для ЭВМ создает предпосылки и возможности для просмотра тех или иных элементов, в то время как компьютерная игра использует эти элементы совместно с программой для ЭВМ. Что представляет собой программа для ЭВМ и компьютерная игра?

Например, программа для просмотра видео – позволяет нам посмотреть фильм, программа для просмотра изображений – фотографии, при этом сама программа – не содержит в себе ни видео, ни фотографий. В то время как, компьютерная игра не только демонстрирует пользователю аудио, видео элементы, изображения, но и содержит их в себе в качестве основных составляющих.

В определении программы для ЭВМ законодатель указывает, что данные команды, составляющие программу для ЭВМ, служат целям получения определенного результата. В то время как в компьютерной игре (также как и в кинофильме и в театральном произведении) главным является сам процесс.

Таким образом, программа для ЭВМ будет служить одним из инструментов в ходе создания игры, и будет являться одной из основных ее частей во время ее функционирования.

Проанализировав судебную практику, действующее законодательство и научные исследования в области авторского и смежных прав следует сделать вывод, что компьютерная игра является сложным объектом, а именно одним из видов мультимедийных продуктов.

Поэтому для регулирования отношений возникающих в связи с использованием компьютерных игр, судам следует применять нормы, относящиеся к сложным объектам результатов интеллектуальной деятельности.

Это необходимо, поскольку при определении компьютерной игры как одной из разновидностей программ для ЭВМ правовой защите подлежит только программный код, т.е. совокупность данных и команд, предназначенных для функционирования ЭВМ. При этом литературные, изобразительные, колористические, кино компоненты, театральная составляющая и иные части игры не будут рассматриваться как составная часть компьютерной игры, что соответственно будет способствовать нарушению прав авторов данных частей игры.

Перевод фильма как особый объект авторского права

Переводом в соответствии с действующим законодательством об интеллектуальной собственности является производное произведение, то есть произведение, представляющее собой переработку другого произведения.

Законодатель в ст. 1260 вскользь упоминает о переводах в ст. 1260 ГК РФ наряду с иными производными и составными произведения. В науке же, в основном, упоминается о переводе литературных произведений.

Но среди переводов особое место занимают перевод фильма как аудиовизуального произведения. На наш взгляд, ввиду специфичности данного объекта авторского права, отсутствие его детального правового регулирования, является существенным упущением законодателя. В соответствии со ст. 1304 ГК РФ, объектом смежных прав являются фонограммы, за исключением звуковой записи, включенной в аудиовизуальное произведение. Следовательно, наложенная на фильм звуковая дорожка с переводом будет являться объектом авторского права. Вообще переводы фильма можно классифицировать по различным основаниям.

По способу выражения можно выделить текстовые (субтитры) и звуковые переводы. В соответствии со ст. 1259 ГК РФ объект авторского права охраняется независимо от способа выражения. По количеству участников озвучивания выделяют одноголосые, двухголосые и многоголосые переводы. Среди одноголосых особое место занимают авторские переводы.

Авторский перевод - перевод, выполненный автором оригинального текста. Для авторских переводов особое значение имеет уровень перевода. Уровень перевода определяется, в первую очередь, умением переводчика максимально точно передать специфику образного стиля автора оригинального произведения. Однако совершенно очевидно, что в любом творчески выполненном переводе неизбежно отражается и индивидуальность личности самого переводчика.

Если, однако, труд переводчика не является творческим и сводится в лучшем случае к дословному переводу без надлежащей литературной обработки, что часто и происходит в фильмах с одноголосым переводом, такой перевод невозможно признать объектом авторского права ввиду того, что дословный, а большинстве случаев – примерный требует не творчества, а лишь знания соответствующих языков. Следовательно, такой перевод близок не к творческой, а механической работе, практически, к набору звуков, невоспринимаемых зрителем, раздражающим и лишающим эстетического удовлетворения и восприятия фильмов в целом.

Ярким примером профессионально несостоятельных переводов, которые невозможно отнести к объектам авторского права, являются переводы фильмов неким Володарским. Таким образом, авторский перевод можно признать объектом авторского права в случае, если он является творчески обработанным и литературным. Существуют профессиональные и любительские переводы.

Российское законодательство охраняет результаты исполнительской деятельности как профессионалов, так и любителей, не делая между ними никакого различия. Для переводов фильма, должно действовать аналогичное правило.

Среди профессиональных переводов особое место занимает дубляж фильма. Дубляж [фр. doublage] - воспроизведение речевой части звукового фильма на другом языке путем перевода, соответствующего слоговой артикуляции действующих лиц.

Дублированный перевод (дубляж) - это профессиональное синхронное озвучивание фильма, где каждую роль озвучивает отдельный актер (дублер). Оригинальный язык полностью отсутствует. Любой перевод должен носить творческий характер. Дублированный фильм носит творческий характер в большей степени, чем закадровый перевод. Субъектами в данном случае являются режиссёр дубляжа, автор перевода, актёры, принимавшие участие в озвучивании фильма.

Авторами перевода следует признать, на наш взгляд, автор литературного перевода, режиссёра дубляжа или озвучания. Звукооператора невозможно признать субъектом авторского права ввиду того, что его работа носит не творческий, а технический характер.

На практике право авторов перевода на имя часто нарушается. Если экземпляр зарубежного фильма выходит на DVD диске или выходит в телеэфир, обычно нет никаких указаний на авторов перевода, что является существенным нарушением авторского права.

Если же на DVD или в телеэфир выходит фильм с советским дубляжом, то обычно просто накладывается звуковая дорога без каких-либо указаний на авторов дубляжа. Вся информация о дубляже остаётся на прокатных копиях фильма, хранящихся в Госфильфонде. Редко фильм выходит с советскими титрами. В этом случае вырезается информация о киностудии, на которой производился дубляж (по советскому праву об интеллектуальной собственности авторские права на фильмы принадлежали киностудиям), имена режиссёров дубляжа, авторов литературного текста.

Защита авторских прав на мультимедийный продукт и злоупотребление правом

Сегодня рассмотрение арбитражным судом дел, по искам о защите авторских прав не является редкостью, что обусловлено наличием множественных нарушений в этой сфере. Одним из наиболее ярких примеров подобного является распространение объектов интеллектуальной собственности с нарушением исключительных прав на произведение. Законодатель, ранее в Законе РФ «Об авторском праве и смежных правах», а сегодня в нормах Части IV Гражданского кодекса РФ (далее – ГК РФ), предоставляет правообладателю средства защиты исключительных прав на произведение, к которым, в том числе относятся способы защиты, предусмотренные ст. 1250, 1252, 1253, 1301 ГК РФ.

Однако не всегда предоставленные способы защиты используются правообладателем добросовестно и исключительно в целях защиты нарушенного права. Нередко правообладатель обращается в суд в первую очередь для извлечения прибыли, возможность получения которой обусловлена нарушением его прав, и лишь во вторую очередь с целью непосредственной защиты права, то есть, злоупотребляя предоставленными правами.

Для того, чтобы установить факт злоупотребления правом, избежать подобного в рассматриваемой в данной работе категории дел суду необходимо тщательным образом устанавливать истинную волю правообладателя при использовании им способа какого-либо защиты, ориентируясь, в том числе на принятие (или не принятие) правообладателем мер по пресечению нарушения исключительного авторского права в будущем (в виде, например, подачи заявления о привлечении правонарушителя к административной или уголовной ответственности).

Заключение

Понятие сложного объекта является новеллой четвертой части Гражданского кодекса (ГК) РФ. В пункте 1 ст. 1240 ГК РФ говорится, что сложный объект содержит несколько охраняемых результатов интеллектуальной деятельности. К сложным объектам законодателем отнесены четыре вида произведений: аудиовизуальные произведения; театрально-зрелищные представления; мультимедийные продукты; единые технологии.

Под мультимедийным продуктом обычно понимается интерактивное произведение, созданное при помощи компьютерной техники. Так, Ф. Годра пишет, что по своей сути произведение мультимедиа представляет собой не что иное, как обычное классическое произведение (аудиовизуальное, литературное, музыкальное или графическое), преобразованное в цифровую форму при помощи средств обработки данных, включающее программное обеспечение, а также в подавляющем большинстве случаев базу данных. С этим суждением трудно не согласиться, поскольку основной признак сложного произведения – объединение нескольких разнородных результатов интеллектуальной деятельности в единое, неразрывное произведение.

Список литературы

1. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвёртая) от 18.12.2006 N 230-ФЗ // «Российская газета», № 289, 22.12.2008.
2. Сергеев А.П. Право интеллектуальной собственности в Российской Федерации. М.: ПБОЮЛ Гриженок Е.М., 2008.
3. Сергеев А.П. Право интеллектуальной собственности в Российской Федерации: М.: ТК Велби, 2007.
4. Гаврилов Э.П. Комментарий к Гражданскому кодексу Российской Федерации (постатейный). Часть четвертая / Э.П. Гаврилов, О.А. Городов, С.П. Гришаев. // М., 2008
5. Годра Ф. Краткие заметки о правовом режиме произведение мультимедиа / Пер. с фр. О. Прониной // Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права. 2007. - № 6. С. 61.
6. Заключение исследовательского центра частного права по вопросам толкования и возможного применения отдельных положений части четвертой гражданского кодекса российской федерации. Редакционный материал. Вестник гражданского права, 2007. - N 3
7. Моргунова Е.А., Ртищева Т.В. Судебная практика Российской Федерации по авторскому праву и смежным правам. М., 2008.