

ОБЪЕКТЫ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ В ВЕК ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

В статье рассматриваются детальные характеристики объектов интеллектуальной собственности, которые возникли в связи с развитием научно-технического прогресса.

В современном информационном обществе большое значение имеют результаты интеллектуальной деятельности, в том числе произведения науки, искусства, литературы, различные изобретения, получившие общее название «объекты интеллектуальной собственности». С научно-техническим прогрессом появились и новые объекты интеллектуальной собственности, такие как базы данных, компьютерные программы, смежные права (права исполнителей, производителей фонограмм), которые могут быть закреплены как на материальном носителе, так и находиться в электронном виде. Таким образом, возник новый класс произведений – мультимедийных или цифровых, которые, безусловно, следует отнести к числу сложных, комплексных объектов. Их условно можно охарактеризовать как совокупность аппаратных средств, программного обеспечения и аудиовизуальных произведений, используемых в цифровой форме, которые могут быть

доступны в сети Интернет. Ввиду относительной легкости хищения находящейся в цифровом объекте информации очерчиваются новые проблемы в части правового регулирования. Особенности цифровых произведений (в частности, легкость копирования) привели к изменению подходов, сложившихся в праве интеллектуальной собственности, и к необходимости их адаптации к новым условиям.

В цифровую эру проблема защиты авторского права становится особенно актуальной. Сеть уже насыщена всевозможной графической, видео-звуковой информацией. Растет пропускная способность каналов, совершенствуются потоковые технологии. Все аналоговое переводится в цифровое, либо сразу в цифровом виде и производится.

Естественно, что у каждого произведения (творения) есть свой автор-правообладатель, имеющий полное право на оплату результатов своего труда. Именно на решении этой проблемы строят свой бизнес компании, столь своевременно разрабатывающие и внедряющие системы, призванные защищать цифровые произведения от несанкционированного копирования.

Таким образом, целью данной статьи является рассмотрение цифровых произведений как объектов авторского права.

При этом необходимо решить такие задачи:

- определение понятия и установление юридической природы цифровых произведений;
- характеристика видов цифровых произведений.

Цифровые произведения – понятие, включающее широкий круг в определённой степени разнородных объектов авторского права, имеющее такие синонимичные понятия, как мультимедийные произведения, произведения в цифровой форме и т.п., которые прочно вошли в современную жизнь подобно книгам, музыкальным компакт-дискам, видеофильмам. Тем не менее, мультимедийные произведения остаются дискуссионным объектом международной правовой охраны. Многие юристы не признают мультимедийное произведение особым объектом интеллектуальной собственности, сводя его к другим категориям произведений, например к аудиовизуальным произведениям или базам данных. Термин «мультимедийный» означает сосуществование нескольких «сред», которые иногда упрощенно и ошибочно сводят к различным видам файлов – текстовым, графическим, звуковым, анимационным [4].

В действительности же мультимедийные произведения существуют в цифровой среде и в цифровой форме. Цифровая природа мультимедийных произведений, идеально приспособленных к сети Интернет, делает их бурно прогрессирующим классом произведений.

Несомненно, мультимедийные произведения представляют собой такие же сложные и комплексные произведения, как и аудиовизуальные. Однако в мультимедийных произведениях пользователь является не пассивным зрителем, а активным участником действий, предусмотренных создателями произведения.

Особенностью мультимедийных произведений является и то, что они имеют дело с виртуальными исполнителями. Здесь, конечно, появляются иные правовые проблемы, которые не подпадают под сферу действия законов об авторском праве и смежных правах, например, о правомерности использования образа какого-либо конкретного реально существующего или существовавшего лица.

Очень сложные правовые проблемы возникают при создании мультимедийных произведений, поскольку они, как правило, могут включать множество литературных, художественных, музыкальных, анимационных произведений. При этом от каждого правообладателя необходимо получить разрешение, чтобы включить его творение в мультимедийное произведение.

Однако для получения разрешений от всех авторов используемых произведений их необходимо найти, что иногда представляет собой очень сложную задачу. Дело в том, что Бернская конвенция не требует какой-либо регистрации, и реестры авторов существуют в немногих странах. Но при этом, потребности производителей мультимедийных произведений привели к созданию мультимедийных клиринговых центров, в которых можно получить информацию об авторах и (или) разрешения на использование произведений.

В 1996 году была принята четырехлетняя программа INFO-2000, направленная на стимулирование мультимедийной промышленности и поощрение использования мультимедийных продуктов в информационном обществе. Предполагается объединить существующие клиринговые центры и информационные системы с выдачей разрешений в режиме реального времени (он-лайн). Кроме того, планируется ставки авторского вознаграждения за использование произведений в мультимедийных продуктах таким образом, чтобы они были справедливыми для авторов и приемлемыми для производителей мультимедийных продуктов [3]. Принятие такой программы вызвано тем, что отсутствие современной системы управления правами авторов подрывает развитие рынка мультимедийных продуктов.

Законодательство Украины не выделяет мультимедийные цифровые произведения как отдельный объект прав интеллектуальной собственности. В Украине охрана таких произведений пока может проводиться в рамках других объектов, таких как, например,

аудиовизуальные произведения, программы для ЭВМ, компиляции и базы данных. Как правило, мультимедийные произведения могут считаться объектом охраны, прежде всего как базы данных или же как аудиовизуальные произведения. Дело в том, что по внутренней структуре мультимедийные произведения представляют собой базы данных, а по внешнему восприятию – аудиовизуальные произведения.

Такая двойственная структура объекта с одной стороны расширяет сферу его защиты, но с другой даёт возможность находить лазейки для оправдания их неправомерного использования в некоторых случаях.

С развитием современных цифровых технологий стало возможным как переведение уже существовавших произведений в цифровую форму, так и создание произведений в цифровом формате, т.е. форму, представляющую собой в простейшем случае огромную последовательность чисел (0 и 1) в двоичной системе исчисления. Несмотря на то, что данное явление может рассматриваться, как естественный ход научно-технического прогресса, создание глобальных коммуникационных сетей и массовое распространение персональных компьютеров, и широкого распространения цифровой формы породили для устойчивейшей системы авторского права более сложные проблемы, чем те, с которыми приходилось сталкиваться на протяжении всей истории его существования. Это связано с тем, что существующее право интеллектуальной собственности ориентировано в основном на аналоговый мир, в то время как цифровая форма имеет ряд основополагающих особенностей [4]:

- Цифровая форма может быть получена практически для любого объекта авторского права или смежных прав;
- Цифровая форма может быть преобразована в аналоговую, воспринимаемую человеком;
- Копирование объектов авторских и смежных прав в цифровой форме требует существенно меньших экономических затрат;
- Копирование объектов авторских и смежных прав в цифровой форме осуществляется без потери качества оригинала или даже копии оригинала произведения;
- Цифровая форма объектов авторских и смежных прав является оптимальной для передачи в электронных сетях, что делает возможным существование объектов авторских и смежных прав в цифровой форме не только на стационарных носителях, но и на локальных или сетевых устройствах.

Значение и последствия последнего обстоятельства стали особенно очевидны с внедрением глобальной коммуникационной

сети Интернет, с его неисчерпаемыми возможностями передачи и размещения информации и объектов авторского и смежных прав, доступностью множеству пользователей независимо от месторасположения. Указанное обстоятельство, а также тот факт, что большинство государств и мировое сообщество рассматривают глобальную информационную инфраструктуру в качестве одного из средств для экономического, культурного и социального развития, становится очевидным потребностью в достижении баланса между новыми техническими возможностями, упрощающими доступ и функционирование информации, в том числе и объектов авторского права и смежных прав в сети и правовыми гарантиями их создателям и иным правообладателям.

К основным объектам авторского права в контексте компьютерных технологий (цифровых форм представления произведений) могут относиться литературные, музыкальные, аудиовизуальные и другие произведения творческого труда, компьютерные программы.

Существует ряд различных способов классификации произведений мультимедиа, которые могут включать разный спектр видов объектов, характеризующихся в разных аспектах: экономико-правовом, технологическом и художественном. Что касается технологического аспекта, то можно привести следующую классификацию видов объектов авторского права на мультимедиа [2]:

- Прото-медиа искусство: узкоформатное и короткометражное экспериментальное кино, медиа в концептуальном искусстве.

- Видео-арт: подразделяется аналоговое и цифровое.

- Аналоговый формат, аналоговые технологии представляет собой процесс записи вибрации в ходе передачи сигнала: преобразованный в электронные импульсы и затем в магнитную энергию, сигнал переносится на кассету или диск с сохранением оригинальных качеств.

- Цифровое видео с использованием нелинейного монтажа и компьютерной графики определяют характеристику математической или физической величины, допуская только ограниченное число значений. Цифровая информация обрабатывается компьютером как последовательность байтов информации, которая распознается только математическими величинами кластера цифровых носителей 0 и 1. В частности, к этой категории произведений можно отнести и такую их распространенную форму, как компьютерные презентации. Они могут носить как простейшую форму с использованием карманного компьютера, так и выражаться в грандиозных массовых шоу с использованием компьютерной, телекоммуникационной, мультимедийной техники и технологии.

- Мультимедиа в перформативных жанрах современного искусства.

- Медиа (видео) инсталляции, Мультимедиа-искусство.

Инсталляции производятся с использованием компьютерных технологий мультимедиа. Интерактивное искусство – разряд произведений медиа или мультимедиа искусства, где ключевую роль играет интерактивность – специфическая функциональная технологическая характеристика, позволяющая зрителю/пользователю физически взаимодействовать с произведением благодаря тем или иным технологическим решениям. К числу интерактивных произведений искусства могут относиться: медиа-инсталляции; художественные работы, созданные в формате CD ROM, в форме компьютерной игры; произведения (или проекты) сетевого (или Интернет) искусства, такие как онлайн-галереи, арт-серверы.

Существование такой категории работ как программное обеспечение (софт-арт), программные продукты как художественные проекты, как жанра современного искусства до сих пор дебатировалось. В данных работах творческий процесс зависит в большой степени от программирования. Программное обеспечение рассматривается не как функциональный инструмент, на который опирается собственно произведение, а как материал для творчества. Софт-арт вызывает некоторые проблемы экспозиции на фестивале. Поскольку творческий процесс не может быть осознан только по окончательному результату, то есть по произведению искусства в форме сетевого сайта, инсталляция или только программа должна быть представлена другим способом.

Концептуальные проекты различного характера [4]:

- Mail art – вид изобразительного искусства, применяющий почтовые марки и другие почтовые материалы, как изобразительное средство. Мэйл-Арт является наследником и носителем идей дадаизма. Понятие Мэйл-Арт, обычно подразумевает искусство арт-коммуникации (при помощи почты, интернет, мобильной связи, и прямого личного общения).

- ASCII арт (статичное и видео) – форма изобразительного искусства, использующая символы ASCII (англ. American Standard Code for Information Interchange – американский стандартный код для обмена информацией) на экране компьютерного терминала или принтера для представления изображений. При создании такого изображения используется палитра, состоящая из буквенных, цифровых символов и символов знаков пунктуации из числа 95 символов таблицы ASCII. ASCII-анимация является одним из направлений ASCII-арта.

– Потокное мультимедиа (сетевое радио, телевидение, комбинированные) – это мультимедиа, которое непрерывно получается пользователем от провайдера потокового вещания. Это понятие применимо как к информации, распространяемой через телекоммуникации, так и к информации, которая изначально распространялась посредством потокового вещания (например, радио, телевидение) или не потоковой (например, книги, видеокассеты, аудио CD). Мультимедиа потоки бывают двух видов: по запросу или живыми. Потоки информации, вызываемой по запросу пользователя хранятся на серверах продолжительный период времени. Живые потоки доступны короткий период времени, например, при передаче видео со спортивных соревнований.

– VRML арт (англ. Virtual Reality Modeling Language – язык моделирования виртуальной реальности) – стандартный формат файлов для демонстрации трёхмерной интерактивной векторной графики, чаще всего используется в Интернет. Интернет-страницы могут быть связаны с графическими компонентами, таким образом, что браузер может получать веб-страницу или новый VRML-файл из сети Интернет тогда, когда пользователь щёлкает по какому-либо графическому компоненту. Движение, звуки, освещение и другие аспекты виртуального мира могут появляться как реакция на действия пользователя или же на другие внешние события, например таймеры.

– Виртуальные города, под чем обычно принято понимать некую совокупность уже существующих информационных ресурсов реального города, размещенных в Интернет. К таким ресурсам можно отнести информационные сайты фирм города, администрации, музеев, театров, Интернет-магазины и т.д. VRML позволил создавать 3-х-мерные виртуальные пространства и города и размещать их для всеобщего доступа в Интернете [3].

– Аватар, (юзерпик) – небольшое статичное или анимированное изображение (часто ограниченное размером в некоторое число пикселей), которое используется для персонализации пользователя и, часто, не являющееся истинной фотографией пользователя.

Приведенная классификация всё же является неполной и не охватывает некоторые группы объектов, также относящихся к мультимедиа. Основной особенностью этой классификации является ориентация на виртуальные объекты и понимание их технологической подоплёки как неотъемлемой части медиа-искусства.

В экономико-правовом аспекте можно предложить следующую классификацию мультимедиа произведений:

– Мультипликация и медиа-анимация. Мультипликация представляет собой набор технических приёмов получения движущихся

изображений, иллюзий движения и/или изменения формы объектов с помощью нескольких или множества неподвижных изображений и сцен. Мультипликация, анимация, является разновидностью искусства, как правило, использующей технологию мультипликации изображения как основной элемент творчества. Всё большее распространение в современной практике получает компьютерная анимация – вид анимации, создаваемый при помощи компьютера, может быть двухмерной и трёхмерной.

– Фильмы на различных носителях (экспериментальное кино и видео-арт). Видео-арт представляет собой направление в изобразительном искусстве, использующее для выражения художественной концепции возможности видеотехники, компьютерного и телевизионного изображения. Видео-арт (в отличие, например, от музыкальных клипов на телевидении, трейлеров компьютерных игр, телевизионной рекламы или заставок MTV) не является только коммерческой деятельностью, обычно ориентирован на показ в пространстве искусства – музеях, галереях и т. п. и зачастую рассчитан на подготовленного зрителя. Такие особенности массовой видеокультуры, как шокирующий видеоряд, экстремальный монтаж, концептуальный сюжет и спецэффекты не являются приоритетными для видео-арта и могут служить, наряду с другими средствами, лишь способом достижения художественной цели.

– Медиаинтерфейсы. Графический интерфейс разновидность интерфейса, в котором его элементы, представленные пользователю на дисплее, исполнены в виде графических изображений. Предполагает наличие нестандартных и оригинальных элементов интерфейса, повышающих интерактивность и визуальную динамику объекта для пользователя.

– Медиадизайн (информационный дизайн или дизайн мультимедийного продукта) представляет собой разработку совокупности графических, анимационных, интерактивных и технологических средств, действие которых объединяется единым замыслом и направлено на донесение какой-либо информации. Это одна из наиболее активно развивающихся на современном этапе отраслей дизайна, практика художественно-технического оформления и представления информации, с учётом эргономики работы с информационными источниками и сервисами, функциональных возможностей представления информации, психологических критериев восприятия информации человеком, эстетики визуальных форм представления информации и других факторов. В самом общем понимании к информационному дизайну относят процесс и результат дизайна мультимедийного источ-

ника информации или информационного сервиса. основополагающая задача информационного дизайна – донести до понимания наибольший объем информации за наименьшее время [5].

– Медиаландшафтный дизайн представляет собой формирование некоей виртуальной среды, виртуального пространства, посредством которого у пользователя создаётся впечатление виртуальной реальности (электронные карты, планы, детализированные спутниковые снимки местности, доступные в сети Интернет; виртуальные торговые площадки, города, миры, симуляторы виртуальной реальности различного назначения).

– Медиаинсталляции с использованием аутентичных аппаратов и устройств носят динамичный характер в отличие от статичных инсталляций, создававшихся ранее. Они представляют собой некий набор медиа-объектов, взаимодействующих между собой и выражающих ту или иную идею (например, компьютерные презентации).

– Трансляционные инсталляции (телемосты) и медиаперформансы.

– Оцифрованная и цифровая фотография, поскольку отснятый материал может быть введен в компьютер и творчески переработан [1].

– Электронные книги – версия книги в электронном (цифровом) виде. Разновидностью электронных книг являются интерактивные книги (электронные учебники, справочники, учебные пособия в цифровой форме и интерактивные обучающие программы, мультимедийные энциклопедии, электронные журналы и прочее).

– Электронные библиотеки, каталоги, базы данных. Электронная библиотека – упорядоченная коллекция разнородных электронных документов, снабженных средствами навигации и поиска. Может быть веб-сайтом, где постепенно накапливаются различные тексты (чаще литературные, но также и любые другие, вплоть до компьютерных программ) и медиа-файлы, каждый из которых самодостаточен и в любой момент может быть востребован читателем.

– Веб-сайт или просто сайт – в компьютерной сети объединённая под одним адресом (доменным именем или IP-адресом) совокупность документов частного лица или организации. Страницы сайтов могут быть простым статичным набором файлов или создаваться специальной компьютерной программой на сервере. Но в любом случае, веб-сайт является плодом технического и художественно-конструкторского труда его создателя (веб-мастера).

– Сетевые произведения – это совокупность «домашних страниц», связанных между собой системой гипертекстовых связей. Каждая страница представляет собой часть составного произведения, причем

она может содержать любые объекты авторского права и смежных прав, а также любые данные и информацию как таковые. Система гипертекстовых связей образует одну из форм взаимосвязи отдельных записей базы данных. Вот почему сетевые произведения очень близки к базам данных.

Сетевые произведения, размещенные на сайтах, в полной мере отвечают признакам охраняемых авторским правом произведений. Сетевые произведения представляют собой по существу вид мультимедийных произведений, который доступен пользователю в режиме реального времени (он-лайн), тогда как большинство мультимедийных произведений воплощены на материальном носителе (дисках CD и DVD) и могут быть использованы на компьютере, не имеющем доступа к Интернет [5].

Данная классификация не только характеризует объекты авторского права на мультимедийные произведения, выраженные в цифровой форме, но и группирует их по тематическим и функционально-технологическим принципам. Кроме того, она достаточно эластична по отношению к добавлению в неё новых элементов.

Таким образом, можно сделать вывод, что мультимедийные произведения охватывают широкий спектр объектов авторского права, и представляют собой совокупность аппаратных средств, программного обеспечения и аудиовизуальных произведений, используемых в цифровой форме, доступных для размещения в сети Интернет. Цифровая форма объектов авторских прав со всей очевидностью влияет на судьбу цифрового содержания, т. е. самого цифрового произведения.

Основными проблемами авторских прав на цифровые произведения является безоговорочная лёгкость их копирования, широкий доступ через сеть Интернет, а также низкая степень законодательной проработки вопросов, связанных с их защитой. Кроме того, одной из основных проблем мультимедийных цифровых произведений является содержательная сторона этого понятия: данная группа объектов авторского права включает множество мелких объектов, несомненно имеющих творческую составляющую.

В литературе не встречается чёткая устоявшаяся классификация объектов мультимедиа, что осложняет поиск способов охраны и защиты имущественных и неимущественных авторских прав на них. Отсутствие проработанной и стабильной классификации вызвана с одной стороны сущностной разрозненностью объектов мультимедиа, а с другой – быстрым развитием, появлением и исчезновением таких объектов в силу стремительного развития НТП. Разнородность и разнообразие объектов, относящихся к сфере мультимедиа технологий препятствует созданию единообразной стратегии защиты авторских прав.

Библиографический список:

1. Защита авторских прав для мультимедийной информации.
Куликов А.Н. – М.: Сборник. науч. тр. Мос. Гос. Физико-Технического института, 2003 – 256 с.
2. Методы и политика в области сохранения произведений медиа-искусства [Электронный ресурс] / Бохоров К., Шишко О. – 16.10.2009. – Режим доступа : <http://confifar.cpic.ru/>
3. Минков А.М. Интеллектуальная собственность в век цифровых технологий // Международное право – International Law. – М. : Изд-во РУДН, 2001, № 1. – С. 170–180.
4. Объекты интеллектуальной собственности в цифровой форме [Электронный ресурс] / Атанасов С. – 16.03.2004. – Режим доступа: http://www.i2r.ru/static/504/out_23440.shtml
5. Якоб Нильсен. Веб-дизайн. – СПб. : Символ-Плюс, 2003. – 512 с.

У статті розглядаються детальні характеристики об'єктів інтелектуальної власності, які виникли у зв'язку з розвитком науково-технічного прогресу.

The article considers the detailed characteristics of the intellectual property objects that arose in connection with the development of the scientific and technical progress.