Возможность применения правового режима аудиовизуального произведения к мультимедийному продукту

Хорошилов Константин Сергеевич
аспирант, Институт законодательства и сравнительного правоведения при Правительстве Российской Федерации, khoroshilovk@list.ru

Настоящая статья призвана раскрыть вопрос о возможности применения правового режима аудиовизуального произведения к мультимедийному продукту и рассмотреть перспективы использования отдельных положений правового режима аудиовизуального произведения при формировании самостоятельного правового режима мультимедийного продукта. Автор исходит из того, что действующее российское законодательство пока не позволяет рассматривать мультимедийный продукт как самостоятельный объект авторского права, несмотря на его упоминание в статье 1240 Гражданского кодекса Российской Федерации. Обосновывается необходимость изменения данного подхода и законодательного признания мультимедийного продукта самостоятельным объектом авторского права. Рассматривается соотношение мультимедийного продукта и аудиовизуального произведения, выявляются их общие признаки и принципиальные различия. Особое внимание уделяется компьютерной игре как наиболее характерному примеру мультимедийного продукта. Автором утверждается, что наличие в компьютерной игре аудиовизуальных элементов не дает оснований квалифицировать ее как аудиовизуальное произведение. Уточняется, что применение правового режима аудиовизуального произведения к мультимедийному продукту как самостоятельному объекту невозможно. Однако отдельные положения статьи 1263 ГК РФ, в частности, конструкция принадлежности исключительного права на произведение в целом изготовителю (лицу, организовавшему его создание) могут быть использованы при формировании правового режима мультимедийного продукта.

Ключевые слова: авторское право, мультимедийный продукт, аудиовизуальное произведение, сложный объект, правовой режим, исключительное право, организатор создания, компьютерная игра, цифровой объект, результат интеллектуальной деятельности.

Правовая охрана результатов интеллектуальной деятельности, создаваемых и используемых в цифровой среде, постепенно становится одним из наиболее важных аспектов современного авторского права. Особую значимость приобретает вопрос охраны прав на сложные объекты, перечисленные в ст. 1240 ГК РФ.

В частности, наряду с иными сложными объектами, указанными в ст. 1240 ГК РФ, упоминаются аудиовизуальные произведения и мультимедийные продукты. При этом, действующее законодательство по-разному подходит к их правовому регулированию. Это обусловлено несколькими факторами: закреплением легального определения аудиовизуального произведения, признанием аудиовизуального произведения объектом авторского права и наличием самостоятельного правового режима. В тоже время, несмотря на то, что мультимедийный продукт прямо назван среди сложных объектов, он, с точки зрения законодательства, самостоятельным объектом авторского права со своим правовым режимом не является и его легальное определение отсутствует. В результате возникает ситуация, при которой законодательство признает наличие соответствующего объекта, но практически не раскрывает его содержание и не устанавливает специального правового режима.

Вышеуказанная проблема находит свое отражение и в доктрине. Так, Т. В. Шатковская и Д. А. Андросова указывают на недостаточную определенность российского законодательства в части регулирования мультимедийных продуктов и отмечают: «Однократное упоминание мультимедийных продуктов в ст. 1240 ГК РФ без указания на то, что охраняется в качестве этого объекта, режима правовой охраны оставляет широкий спектр мультимедиа-объектов без должной юридической защиты.» [1]. Также К. Д. Савицкая отмечает, что несмотря на актуальность проблемы определения правового режима мультимедийного произведения, однозначное решение как в доктрине, так и в судебной практике – не найдено [2].

Более того, отсутствие правового режима мультимедийного продукта как самостоятельного объекта авторского права приводит к тому, что охране подлежат лишь результаты, входящие в его состав, а сам объект, который получается с учетом их синергии, остается незащищенным.

В отношении же аудиовизуального произведения ситуация становится прямо противоположной. Во-первых, аудиовизуальное произведение включено в перечень самостоятельных объектов авторского права. Помимо этого, ст. 1263 ГК РФ дает четкое определение, что из себя представляет аудиовизуальное произведение, а также определяет круг авторов такого объекта. Во-вторых, ст. 1240 ГК РФ регулирует механизм использования результатов, включаемых в сложный объект, тогда как ст. 1263 ГК РФ дополнительно решает вопрос о принадлежности исключительного права на аудиовизуальное произведение в целом. Для аудиовизуального произведения эта принадлежность прямо установлена законом, в то время как для мультимедийного продукта аналогичное положение не закреплено.

С учетом изложенного предлагается проанализировать возможность применения правового режима аудиовизуального произведения к мультимедийному продукту, при этом отметив следующее.

Сходство аудиовизуального произведение и мультимедийного продукта обусловлено признаками сложного объекта.

Создание аудиовизуального произведения может предполагать использование сценария, музыкального произведения, изобразительных элементов и иных объектов. Мультимедийный продукт также способен включать значительное количество самостоятельных результатов интеллектуальной деятельности.

Второй общий признак обоих объектов заключается в единстве конечного результата. Г. Н. Черничикина отмечает: «Единство АВП, как и любого сложного объекта, заключается в том, что сами произведения, применяемые для его создания, являются средствами объективизации авторского замысла (содержания) наряду с техническими средствами, за счет этого и образуется их неразрывная целостность.» [3]. Несмотря на самостоятельную охраноспособность отдельных составляющих, они объединяются для достижения общей цели. При этом правовая охрана каждого элемента не должна

автоматически исключать возможность охраны результата их объединения.

Третий признак связан непосредственно с ролью лица, организующего создание продукта. Для создания сложного объекта необходим субъект, который обеспечивает организационную и зачастую финансовую сторону проекта, привлекает авторов и иных специалистов, определяет структуру будущего результата и обеспечивает объединение созданных элементов.

Главное различие аудиовизуального произведения и мультимедийного продукта связано с тем, каким образом формируется и функционирует единый результат. Применительно к аудиовизуальному произведению, последовательность изображений существует независимо от конкретного поведения зрителя. При просмотре фильма и взаимодействуя с ним посредством переключения таймкодов, остановки и воспроизведения фильма, пользователь не изменит его финал и основной замысел [4].

Мультимедийный продукт устроен иначе. Его элементы способны взаимодействовать между собой не только в заранее установленной последовательности, но и посредством программных, навигационных и функциональных связей, а результат меняться в зависимости от выборов и действий пользователей.

В этом контексте компьютерная игра (видеоигра) представляет собой показательный пример мультимедийного продукта. Пользователь не просто воспринимает заранее созданную последовательность изображений. Его действия могут влиять на развитие игрового процесса, открывать или блокировать отдельные элементы, изменять состояние виртуальной среды и определять последующее содержание взаимодействия. В доктрине формируется устойчивая позиция о квалификации компьютерной игры именно в качестве мультимедийного продукта, в том числе, такими авторами как М. А. Рожкова [5], А. Р. Шомахов [6], Р. А. Будник и М. О. Зверев [7] и др. При этом, важно подчеркнуть, что утверждение о том, что компьютерная игра является мультимедийным продуктом не означает, что действующее законодательство уже предоставляет ей самостоятельный объектный режим. В данном случае речь идет прежде всего о квалификационной модели, позволяющей объяснить структуру компьютерной игры как сложного цифрового продукта.

Также следует отметить, что аудиовизуальное произведение может само выступать одним из элементов мультимедийного продукта. Например, в компьютерной игре может использоваться самостоятельный видеоролик, созданный как произведение кинематографического или иного аудиовизуального характера (например: «синематик»). В этом случае права на такой ролик могут существовать независимо от прав на игру в целом. При этом, определение компьютерной игры как аудиовизуального произведения только на основании наличия визуального и звукового сопровождения не позволяет в полной мере отразить ее объективные особенности.

Отсюда следует важное для настоящего исследования положение: отношение между аудиовизуальным произведением и мультимедийным продуктом может иметь характер включения, но не тождества.

Именно поэтому полное копирование и применение правового режима аудиовизуального произведения к мультимедийному продукту невозможно. Нельзя механически распространить на него весь правовой режим аудиовизуального произведения. Вместе с тем, отдельные законодательные решения, закрепленные в ст. 1263 ГК РФ, представляют интерес для решения тех проблем, которые законодатель пока оставил недостаточно урегулированными применительно к мультимедийным продуктам.

Наиболее существенным является вопрос о правовом положении лица, организовавшего создание продукта.

Статья 1240 ГК РФ устанавливает, что лицо, организовавшее создание сложного объекта, приобретает права использования включенных в него результатов на основании договоров с лицами, обладающими исключительным правом на соответствующие результаты интеллектуальной деятельности. При этом, автор сохраняет право авторства и другие личные неимущественные права, а организатор вправе указывать свое имя или наименование. Однако сама ст. 1240 ГК РФ не содержит общего правила о возникновении у организатора исключительного права на мультимедийный продукт в целом. Именно здесь выявляется существенное различие между общим регулированием сложных объектов и специальным регулированием аудиовизуального произведения. Пункт 4 статьи 1263 ГК РФ прямо предусматривает, что права изготовителя аудиовизуального произведения, то есть лица, организовавшего его создание, определяются в соответствии со ст. 1240 ГК РФ. При этом изготовителю принадлежит исключительное право на аудиовизуальное произведение в целом, если иное не вытекает из договоров, заключенных им с авторами.

Таким образом, законодатель специально разрешил вопрос о том, кому принадлежит исключительное право на единый результат создания аудиовизуального произведения.

В отношении мультимедийного продукта аналогичное положение не закреплено. Автор полагает, что именно здесь положения ст. 1263 ГК РФ могут иметь методологическое значение для дальнейшего развития законодательства. Однако речь не должна идти о признании мультимедийного продукта аудиовизуальным произведением или о распространении на него положений ст. 1263 ГК РФ в полном объеме. Предлагается иное решение – признать мультимедийный продукт самостоятельным объектом авторского права и использовать отдельную законодательную конструкцию ст. 1263 ГК РФ как модель для регулирования мультимедийного продукта. Иными словами, заимствованию подлежит не правовой режим аудиовизуального произведения как таковой, а конкретное законодательное решение относительно принадлежности исключительного права на сложный результат лицу, организовавшему его создание.

Такое решение представляется оправданным по нескольким причинам.

Во-первых, именно организатор создания обеспечивает объединение самостоятельных результатов в единый продукт.

Во-вторых, без закрепления права на продукт в целом правовая охрана неизбежно смещается в сторону отдельных компонентов.

В-третьих, договорное получение прав на каждую составляющую еще не дает достаточного ответа на вопрос о правовой принадлежности самого результата их объединения.

В-четвертых, аналогичная проблема уже получила законодательное решение применительно к аудиовизуальному произведению. Поэтому создание сходной конструкции для мультимедийного продукта не потребует изменения базовой концепции части четвертой ГК РФ.

При этом, нельзя переносить соответствующую модель без учета специфики мультимедийного продукта. Например, не следует устанавливать для него закрытый перечень авторов, аналогичный пункту 2 статьи 1263 ГК РФ. Состав участников создания мультимедийного продукта может существенно различаться в зависимости от его вида. Для компьютерной игры значительную роль могут играть программисты, геймдизайнеры и специалисты иного профиля.

Не следует также связывать мультимедийный продукт с обязательным наличием зафиксированной последовательности изображений. Такой критерий имеет значение для определения аудиовизуального произведения, но не отражает всех особенностей мультимедийных продуктов.

Резюмируя все вышеизложенное, проведенное исследование позволяет сформулировать несколько основных выводов:

1. Полное применение правового режима аудиовизуального произведения к мультимедийному продукту представляется невозможным. Это обусловлено различиями в юридически значимых признаках рассматриваемых объектов. Аудиовизуальное произведение основано на зафиксированной последовательности связанных между собой изображений, тогда как мультимедийный продукт предполагает более сложное функциональное объединение различных результатов интеллектуальной деятельности.

2. Различается и характер использования указанных объектов. Для аудиовизуального произведения основное значение имеет восприятие заранее сформированной последовательности изображений и звуков. Мультимедийный продукт предполагает активное взаимодействие пользователя с его программной и информационной средой, вследствие чего содержание и порядок использования отдельных элементов могут определяться в процессе такого взаимодействия.

3. Имеются различия и в субъектном составе указанных объектов. Статья 1263 ГК РФ устанавливает специальный круг авторов аудиовизуального произведения: режиссер-постановщик, автора сценария, автор специально созданного музыкального произведения (композитор) и художник-постановщик анимационного фильма. Создание мультимедийного продукта может предполагать участие

значительно более широкого круга лиц, включая авторов, создающих программные, графические, текстовые, музыкальные и иные компоненты. Поэтому механическое перенесение установленного для аудиовизуального произведения субъектного состава не отвечает особенностям мультимедийного продукта.

4. Автор полагает, что имеется необходимость признания мультимедийного продукта самостоятельным объектом авторского права и закрепления мультимедийного продукта в перечне объектов авторских прав. Аналогичный подход нашел отражение в работах К.Д. Савицкой [8] и Е.С. Котенко [9]. Также выявлена необходимость разработки правового режима мультимедийного продукта как самостоятельного целостного объекта.

5. Отдельные положения режима аудиовизуального произведения могут быть использованы при формировании правового режима мультимедийного продукта как самостоятельного объекта. Прежде всего это относится к конструкции, связанной с лицом, организовавшим создание сложного объекта в части возникновения исключительного права на мультимедийный продукт как самостоятельный объект.

Литература

1. Шатковская Т. В., Андросова Д. А. Режим правовой охраны мультимедийных продуктов по законодательству Российской Федерации // Северо-Кавказский юридический вестник. 2025. № 2. С. 41–49.

2. Савицкая К. Д. Понятие и признаки мультимедийного произведения // Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права. 2024. № 3. С. 37 - 46.

3. Черничкина Г. Н. Аудиовизуальное произведение как объект правовой охраны // ИС. Авторское право и смежные права. 2026. № 1.

4. Хорошилов К. С. Квалификация компьютерной игры как мультимедийного продукта // Юридическая наука. 2026. № 2. С. 405-407

5. Рожкова М. А. Современная компьютерная игра – это не программа для ЭВМ // A modern computer game is not a computer program [Электронный ресурс] // Закон.ру. 2021. 15 ноября.

6. Шомахов А. Р. Роль видеоигр как сложных объектов в развитии искусственного интеллекта // Социально-политические науки. 2024 Т. 14. № 3. С. 101-107. EDN: JBKFXX

7. Будник Р. А., Зверев М. О. Интеллектуальные права геймеров // Закон. 2022. № 7. С. 126-147.

8. Савицкая К. Д. Актуальные проблемы правовой охраны мультимедийных произведений // Вестник Полоцкого государственного университета. Серия D. Экономические и юридические науки. 2025. № 3(72), С. 95-99.

9. Котенко Е. С. Мультимедийный продукт как объект авторских прав: Дис. ... канд. юрид. наук: 12.00.03. М., 2012. 230 л.

The Applicability of the Legal Regime for Audiovisual Works to Multimedia Products

Khoroshilov K.S.

Institute of Legislation and Comparative Law under the Government of the Russian Federation

This article aims to explore the feasibility of applying the legal regime governing audiovisual works to multimedia products and to examine the prospects of utilizing specific provisions of that regime when formulating a distinct legal framework for multimedia products. The author proceeds from the premise that current Russian legislation does not yet permit the classification of a multimedia product as an independent object of copyright, despite its mention in Article 1240 of the Civil Code of the Russian Federation. The article substantiates the need to alter this approach and to legislatively recognize the multimedia product as an independent object of copyright. It examines the relationship between multimedia products and audiovisual works, identifying their shared characteristics and fundamental differences. Particular attention is paid to computer games as the most representative example of a multimedia product. The author argues that the presence of audiovisual elements in a computer game does not justify classifying it as an audiovisual work. It is clarified that applying the legal regime of an audiovisual work to a multimedia product as an independent object is not feasible. However, certain provisions of Article 1263 of the Civil Code—specifically the mechanism whereby the exclusive right to the work as a whole belongs to the producer (the entity that organized its creation)—could be utilized in shaping the legal regime for multimedia products.

Keywords: copyright, multimedia product, audiovisual work, complex object, legal regime, exclusive right, organizer of creation, computer game, digital object, result of intellectual activity.

References

1. Shatkovskaya T. V., Androsova D. A. Legal protection regime for multimedia products under the legislation of the Russian Federation // North Caucasus Legal Bulletin. 2025. No. 2. P. 41–49.
2. Savitskaya K. D. Concept and characteristics of a multimedia work // Intellectual Property. Copyright and Related Rights. 2024. No. 3. P. 37–46.
3. Chernichkina G. N. Audiovisual work as an object of legal protection // Intellectual Property. Copyright and Related Rights. 2026. No. 1.
4. Khoroshilov K. S. Classification of a computer game as a multimedia product // Legal Science. 2026. No. 2. P. 405–407.
5. Rozhkova M. A. A modern computer game is not a computer program [Electronic resource] // Zakon.ru. 2021. November 15.
6. Shomakhov A. R. The role of video games as complex objects in the development of artificial intelligence // Socio-Political Sciences. 2024. Vol. 14. No. 3. P. 101–107. EDN: JBKFXX
7. Budnik R. A., Zverev M. O. Intellectual property rights of gamers // Zakon. 2022. No. 7. P. 126–147.
8. Savitskaya K. D. Current issues regarding the legal protection of multimedia works // Bulletin of Polotsk State University. Series D: Economic and Legal Sciences. 2025. No. 3(72). P. 95–99. 9. Kotenko E. S. Multimedia Product as an Object of Copyright: Dissertation ... Candidate of Legal Sciences: 12.00.03. Moscow, 2012. 230 leaves.