



Олин Егор Андреевич

Пермский государственный национальный исследовательский университет

Россия, Пермь

egor.olin.98@mail.ru

Olin Egor Andreevich

Perm State National Research University

Russia, Perm

КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКОЕ ПРОИЗВЕДЕНИЕ КАК ОСОБАЯ РАЗНОВИДНОСТЬ АУДИОВИЗУАЛЬНОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ: ПОНЯТИЕ И ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ПРИЗНАКИ

Аннотация: в научной статье рассматривается понятие и признаки кинематографического произведения, позволяющие выделить этот объект среди иных аудиовизуальных произведений. Автор рассматривает зарубежный опыт правовой регламентации признаков кинематографического произведения, сопоставляет данный объект с видеоиграми, мультимедийными библиотеками. В заключение делается вывод об основных отличительных чертах кинематографического произведения, которые позволяют говорить о нем как об особой разновидности аудиовизуального произведения.

Ключевые слова: кинематографическое произведение, аудиовизуальное произведение, видеоигра, впечатление движения, интерактивность.

CINEMATOGRAPHIC WORK AS A SPECIAL KIND OF AUDIOVISUAL WORK: THE CONCEPT AND DISTINCTIVE FEATURES

Annotation: the scientific article examines the concept and features of a cinematic work, which make it possible to distinguish this object among other audiovisual works. The author examines the foreign experience of legal regulation of the features of a cinematic work, compares this object with video games, multimedia libraries. In



conclusion, the conclusion is made about the main distinctive features of a cinematic work, which allow us to talk about it as a special kind of audiovisual work.

Key words: cinematographic work, audiovisual work, video game, impression of movement, interactivity.

Гражданский кодекс Российской Федерации (далее – ГК РФ) в статье 1263 дает определение аудиовизуального произведения. Под аудиовизуальным произведением следует понимать «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» [1]. В отечественном законодательстве кинематографическое произведение представляет собой один из видов аудиовизуального произведения. Соответственно, к нему применимы и все признаки аудиовизуального произведения.

Кинематографическое произведение является сложным объектом по смыслу статьи 1240 ГК РФ. Особенность такого объекта в том, что он содержит в себе несколько иных охраняемых результатов интеллектуальной деятельности.

Настоящее исследование направлено на выявление и фиксацию тех признаков, которые бы позволили определить самостоятельную природу кинематографического произведения. Эти признаки должны помочь отличить кинематографическое произведение от иных подобных произведений, также обладающих аудиовизуальной природой. Самостоятельную природу кинематографического произведения стоит интерпретировать не в рамках классификации объектов авторского права на самостоятельные и зависимые (производные, составные), а в аспекте отличительного своеобразия по сравнению с пониманием аудиовизуальных произведений в целом. Исследователь отнюдь не претендует на то, чтобы утверждать, что



существование, скажем, производных кинематографических произведений невозможно. Здесь, к примеру, можно привести экранизацию какого-либо романа на экране. Такая экранизация, на наш взгляд, вполне может считаться производным произведением. Хотя в доктрине можно встретить и иной взгляд на данный вопрос [2, с. 5].

В первую очередь, следует отметить, что в некоторых зарубежных правовых системах самостоятельность, специфичность кинематографических произведений подчеркивается через различные подходы к определению того и другого понятия. Например, в авторском праве США можно обнаружить отдельные определения аудиовизуального и кинематографического произведений. Так, под кинематографическими произведениями понимаются произведения, состоящие из серии связанных изображений, которые при последовательном показе создают впечатление движения вместе с сопровождающими звуками, при их наличии [3]. В Англии вообще отсутствует определение аудиовизуального произведения. Статут упоминает только «фильм» как объект авторского права. Под «фильмом» необходимо понимать запись на любом носителе, с которого любым способом может быть получено движущееся изображение [4]. Более конкретные признаки фильма определяются здесь судебной практикой. Романо-германское право в этом аспекте стоит на позициях включения кинематографического произведения в определение аудиовизуального объекта. Таким образом, романо-германская правовая семья не выделяет существенной специфики кинематографического произведения, полагая, что достаточно распространения на данный объект режима аудиовизуального произведения.

Анализ трех вышеназванных определений показывает, что англо-американское право фиксирует в определениях фильма такой признак как «впечатление движения». В отечественном праве мы этого не обнаруживаем. Исследователи справедливо отмечают, что такой признак как «впечатление движения» несколько сужает спектр объектов, подпадающих под режим



кинематографического произведения [5, с. 285]. Например, различные диафильмы уже не могут считаться кинематографическими произведениями ввиду отсутствия у них этого признака. Однако подобные объекты вполне защищаемы в рамках режима аудиовизуального произведения, определение которого не содержит такого признака. Отечественное право, в свою очередь, и кинофильмы и диафильмы подводит под одно определение и не упоминает признака «впечатление движения», который, между тем, показывает существенные отличия рассматриваемых объектов. На наш взгляд, это не совсем корректно.

В последнее время наблюдается все большее развитие информационных технологий. Указанный фактор обуславливает появление новых объектов авторских прав. В качестве примера таких объектов можно назвать, например, видеоигры, различные мультимедийные библиотеки. На тему правового режима упомянутых объектов написано немало научных статей. При этом все еще можно наблюдать активные дискуссии ученых.

Для настоящего исследования интересен вопрос соотношения специфики видеоигр и кинофильмов. По поводу правовой природы видеоигр в научной литературе до сих пор не сложилось единообразной точки зрения. В трудах ученых можно встретить представление о видеоиграх как о мультимедийных продуктах, как о сложных объектах, как о базах данных [6, с. 106]. Так или иначе, полагаем, что видеоигра гораздо более масштабный проект по сравнению с кинематографическим произведением. По крайней мере, потому что видеоигра может содержать в себе такой сложный объект как кинематографическое произведение [7]. Например, здесь можно упомянуть анимированную кат-сцену.

Основным признаком, отличающим видеоигру от кинематографического произведения, можно назвать признак интерактивности. Действительно, когда пользователь запускает видеоигру на компьютере или игровой приставке, он сам определяет свою модель поведения в игре, а игра, в свою очередь реагирует



на принятые игроком решения. Другими словами, видеоигры обладают гибкой обратной связью в отличие от кинематографических произведений. Пользователь может включить последний, поставить на паузу и выключить – этим ограничиваются его возможности.

Стоит обратить внимание на то, что цивилисты в своих научных исследованиях неоднократно указывали на специфическую, самостоятельную природу кинофильмов как особой разновидности аудиовизуальных произведений [8, с. 6].

Кинематографическое произведение обладает спецификой, отличающей его от иных объектов и в историческом аспекте. Именно кинофильмы стали теми объектами, из которых впоследствии выросла конструкция аудиовизуального произведения. Этот факт является неоспоримым и подтверждается как в области научных изысканий, так и материалами источников права.

Таким образом, в заключение, выделим основные аргументы, позволяющие говорить о специфике кинематографического произведения по сравнению с иными аудиовизуальными произведениями в целом.

Во-первых, следует ориентироваться на зарубежный правовой опыт, разделяющий определения аудиовизуального и кинематографического произведений.

Во-вторых, необходимо отметить признак «впечатления движения», который закреплен в англо-американских правовых порядках, но не закреплен в отечественном праве. Подобный признак свойственен кинематографическим произведениям, но не свойственен, например, слайдфильмам, диафильмам.

В-третьих, признак «интерактивности» позволяет отграничить кинематографическое произведение от видеоигр, мультимедийных библиотек. Видеоигры как сложные объекты зачастую включают в себя другие сложные объекты, одним из которых вполне может быть кинематографическое (анимационное) произведение.



В-четвертых, кинематографические произведения обладают спецификой и самостоятельностью в силу исторических причин, поскольку аудиовизуальное произведение выросло именно из кинематографического, а последнее, в свою очередь, из правового режима фотографических произведений.

Наконец, самостоятельная, своеобразная природа кинематографического произведения подтверждается в научных кругах: в диссертациях и научных статьях.

Список литературы:

1. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая): Федеральный закон от 18.12.2006 года №230-ФЗ (ред. от 05.12.2022) // СЗ РФ. 25.12.2006. №52. Ст. 5496 .
2. Радоминова А.О. Гражданско-правовое регулирование создания и использования аудиовизуальных произведений: история и современность: автореф. ... дисс. канд. юрид. наук. М., 2012. 27 с.
3. Закон об авторском праве США 1976 года [Электронный ресурс] // URL: Copyright Law of the United States | U.S. Copyright Office (дата обращения: 09.02.2023).
4. Закон об авторских правах, промышленных образцах и патентах 1988 года [Электронный ресурс] // URL: WIPO Lex (дата обращения: 09.02.2023).
5. Дворянкин Г.В. Понятие аудиовизуального произведения в праве России и странах англо-саксонской правовой семьи // Вопросы российской юстиции. 2020. №9. С. 280–290.
6. Чувствинов И.В. Видеоигры и интеллектуальная собственность: особенности защиты прав при небуквальном копировании // Журнал Суда по интеллектуальным правам. 2021. №3. С. 102–111.
7. Рожкова М.И. Современная компьютерная игра – это не программа для ЭВМ [Электронный ресурс] // URL: Современная компьютерная игра – это не



программа для ЭВМ // A modern computer game is not a computer program
(zakon.ru) (дата обращения: 08.02.2023).

8. Родинов М.Ю. Возникновение и охрана авторских прав при создании кинофильмов: автореф. ... дисс. канд. юрид. наук. М., 2005. 28 с.