

# ПРАВОВАЯ ОХРАНА РЕЗУЛЬТАТОВ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

DOI: 10.17803/1994-1471.2023.154.9.112-118

Е. С. Гринь\*

## Разновидности сложных объектов интеллектуальных прав: вопросы судебной практики

**Аннотация.** В настоящее время достаточно большое количество результатов творческого труда создается с помощью компьютерных технологий. Они могут представлять собой комплексные произведения, состоящие из нескольких разнородных объектов, которые объединяются в один сложный объект. Поскольку в законе нет понятия сложного объекта интеллектуальных прав, а новые комплексные объекты появляются, автор статьи анализирует новые произведения, создаваемые с помощью компьютерных технологий, а также NFT, приводит анализ российской судебной практики с целью возможной квалификации таких результатов, как сложные объекты. В статье анализируются виды сложных объектов интеллектуальных прав, которые не поименованы в ст. 1240 ГК РФ, но относятся к мультимедийным продуктам, аудиовизуальным произведениям. Помимо этого, рассматриваются случаи, выработанные в судебной практике относительно разновидностей мультимедийных продуктов, аудиовизуальных произведений. Приводятся примеры и зарубежного регулирования рассматриваемых в статье вопросов.

**Ключевые слова:** сложные объекты интеллектуальных прав; новые технологии; виртуальная реальность; дополненная реальность; сеть Интернет; интеллектуальные права; NFT; видеотуры; фотографии; рилс; мультимедийные продукты.

**Для цитирования:** Гринь Е. С. Разновидности сложных объектов интеллектуальных прав: вопросы судебной практики // Актуальные проблемы российского права. — 2023. — Т. 18. — № 9. — С. 112–118. — DOI: 10.17803/1994-1471.2023.154.9.112-118.

---

© Гринь Е. С., 2023

\* Гринь Елена Сергеевна, кандидат юридических наук, доцент, доцент кафедры интеллектуальных прав Московского государственного юридического университета имени О.Е. Кутафина (МГЮА)  
Садовая-Кудринская ул., д. 9, г. Москва, Россия, 125993  
helenkotenko@yandex.ru

---

## Different Types of Complex Intellectual Property Objects: Court Practice Issues

Elena S. Grin, Cand. Sci. (Law), Associate Professor, Associate Professor,  
Department of Intellectual Property Rights, Kutafin Moscow State Law University (MSAL)  
ul. Sadovaya-Kudrinskaya, d. 9, Moscow, Russia, 125993  
helenkotenko@yandex.ru

**Abstract.** Currently, a large number of creative works are produced with the use of computer technologies. These can be complex works consisting of several heterogeneous objects that are combined into one complex object. Since the law does not provide for a concept of a complex intellectual property object but new complex objects appear, the author examines new works created with computer technologies, as well as NFTs, and provides an analysis of Russian judicial practice aiming to possibly classify such results as complex objects. The paper analyzes the types of complex intellectual property objects that are not named in Art. 1240 of the Civil Code of the Russian Federation but refer to multimedia products, audiovisual works. In addition, cases developed in judicial practice regarding the varieties of multimedia products, audiovisual works are considered. Examples of foreign regulation of the issues discussed in the article are also given.

**Keywords:** complex intellectual property objects; new technologies; virtual reality; augmented reality; Internet; intellectual rights; NFTs; video tours; photos; reels; multimedia products.

**Cite as:** Grin ES. Raznovidnosti slozhnykh obektov intellektualnykh prav: voprosy sudebnoy praktiki [Different Types of Complex Intellectual Property Objects: Court Practice Issues]. *Aktual'nye problemy rossiskogo prava*. 2023;18(9):112-118. DOI: 10.17803/1994-1471.2023.154.9.112-118. (In Russ., abstract in Eng.).

С развитием цифровизации появляется всё больше новейших результатов творческого труда, особенно в сети Интернет (в частности, в социальных сетях). В виртуальной реальности создаются и размещаются различные объекты: фотографии, видео, тексты для личных целей. В настоящее время происходит активная коммерциализация таких результатов. Но подобное развитие влечет за собой также и увеличение количества нарушений интеллектуальных прав в сети Интернет. Отдельного внимания заслуживают вопросы определения правового режима таких объектов, которые создаются в результате объединения в новые, комплексные произведения. Это могут быть и видеоролики, краткие клипы, которые размещаются на время (например, на видео, которые могут быть представлены на ограниченный период времени, «истории», которые могут быть доступны только 24 часа в социальных сетях), а также так называемый формат рилс (краткие видео длительностью до 1 минуты), видеоигры, VK-клипы, прямые эфиры и их записи и др. При определении правовой природы таких результатов, как правило, применяются уже действую-

щие режимы: сложных объектов, программ для ЭВМ, произведений искусства, созданных в цифровой форме.

В ряде случаев речь идет именно об определении признаков разновидностей сложных объектов, это связано с тем, что большое количество аудиовизуальных произведений, мультимедийных продуктов используются для ведения коммерческой деятельности именно в сети Интернет и нарушаются права авторов, чьи произведения были включены в состав таких объектов.

Защищать права авторам и правообладателям становится сложнее, поскольку в законе нет понятия и признаков сложных объектов, а в судебной практике нет единого подхода к правовой квалификации новых сложных, комплексных объектов, которые в некоторых случаях определяются как сложные объекты интеллектуальных прав. Единства в правовой квалификации рассматриваемых объектов нет и в юридической литературе.

Как уже ранее автор статьи отмечал в своем диссертационном исследовании и монографическом исследовании, нет единого подхода в

юридической литературе к определению правовой природы таких результатов<sup>1</sup>, но в большинстве случаев предлагается выделять 2 признака для определения режима сложных объектов: единство такого результата и сложный состав, которые были предложены в заключении Исследовательского центра частного права<sup>2</sup>. В связи с такой неопределенностью возникают сложности при определении правового режима того или иного результата творческой деятельности и его квалификации как сложного объекта.

В судебной практике при квалификации тех или иных объектов интеллектуальных прав как сложных объектов используют признак, исходя из прямого толкования ст. 1240 ГК РФ. Сложный объект рассматривают как результат, включающий в себя несколько охраняемых объектов, и единство выражается в том, чтобы не было нарушено авторского замысла<sup>3</sup>. Таким образом, при определении правовой квалификации результата как сложного объекта в судебной практике отдельно оценивается замысел автора/правообладателя, кроме признака единства произведения. Помимо этого, в конкретных случаях судырабатывают новые признаки рассматриваемых объектов.

Так, в одном из дел, которое рассматривалось в судебной практике, предстояло определить правовую природу совокупности фотографий, которые были созданы с единственным творческим замыслом для совместного использования и сопровождались единственным звуковым рядом, объединенных под одним названием. При правовой квалификации такого результата возник вопрос: к какому объекту правовой охраны его можно отнести — к аудиовизуальному произведению или мультимедийному продукту? Автором были созданы в жанре «таймлапс» видеоролики. Такой жанр используется с эффектами ускоренного течения времени на видео, и

в них были показаны достопримечательности разных городов и регионов России. Автором было создано 24 видео. Ответчиком в телепередаче были использованы переработанные результаты и в видео были внесены изменения (добавлены визуальные эффекты, посторонние элементы и т.д.). И эти фрагменты видео были использованы без согласия автора. Автор обратился за судебной защитой, посчитав, что его права нарушены.

Требования автора были удовлетворены судами в полном объеме. Как отмечается в судебных решениях, видеоплан можно определить как мини-фильм, поскольку для их создания продумывается и создается сюжет, выстраиваются кадры, иные важные элементы и творческие особенности съемки. Суды отметили, что автором была проделана творческая работа по созданию видеопланов. Такие результаты съемки суды считали объектами авторских прав, так как они соответствовали критериям охраноспособности. И за каждые факты нарушения (их было 24) суды взыскали компенсацию.

Вместе с тем ответчик (представители телепрограммы) опровергал авторско-правовую охрану видеопланов как самостоятельных объектов авторских прав, поскольку они представляют только смену сцен, объединенных общим творческим замыслом и создающих единую композицию, сопровождаются единственным последовательным звуковым рядом и имеют единое для всей совокупности сцен (а не для каждой в отдельности) название, поэтому могут быть рассмотрены, например, как единое сложное произведение.

Суд отметил, что при определении правовой природы спорных объектов и квалификации их как сложных необходимо учитывать, что на сайте, откуда ответчиком было осуществлено заимствование, указанные видеопланы были

<sup>1</sup> Котенко Е. С. Мультимедийный продукт как объект авторских прав : дис. ... канд. юрид. наук. М., 2012.

<sup>2</sup> Заключение Исследовательского центра частного права по вопросам толкования и возможного применения отдельных положений части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации // Вестник гражданского права. 2007. № 3. С. 124.

<sup>3</sup> П. 17 Обзора судебной практики по делам, связанным с разрешением споров о защите интеллектуальных прав (утв. Президиумом Верховного Суда РФ 23.09.2015) // Бюллетень Верховного Суда РФ. 2015. № 11, ноябрь.

объединены в два видеоролика, каждый из которых имеет свое название, смысловую линию, связанную с музыкальным сопровождением. Поэтому судам необходимо было исследовать, какие именно аудиовизуальные произведения были использованы ответчиком<sup>4</sup>.

Помимо определения правовой природы указанных объектов, необходимо было также учитывать и правила цитируемости произведений. Как было отмечено Судом по интеллектуальным правам, цитирование произведений истца было осуществлено в информационных целях, что соответствовало тематике телепередач. Поэтому в данном случае были соблюдены 4 правила цитируемости произведений: использование произведения в информационных, научных, учебных или культурных целях; с обязательным указанием автора; с обязательным указанием источника заимствования; в объеме, оправданном целью цитирования. При этом цитирование допускается, если произведение на законных основаниях стало общественно доступным (пп. 1 и 3 п. 1 ст. 1274 ГК РФ)<sup>5</sup>.

В ином судебном решении видеотур, который состоял из большого количества фотографий (1 176 шт.), созданных для совместного использования, был признан сложным объектом, а именно мультимедийным продуктом.

Вывод из данного решения является важным для правовой квалификации разновидностей мультимедийных продуктов (сложных объектов интеллектуальных прав).

Так, суд отметил, что виртуальный тур следует рассматривать «как реалистичное отображение

в электронном виде трехмерного многоэлементного пространства, элементами которого, как правило, являются сферические и (или) цилиндрические панорамы, соединенные между собой интерактивными ссылками-переходами, а также виртуальные 3D-объекты, фотографии, видео, звук»<sup>6</sup>. В виртуальные туры чаще всего включаются презентация места, товары, услуги, которые благодаря компьютерным технологиям создают у зрителя «эффект присутствия».

Применительно к обстоятельствам конкретного дела виртуальные туры были квалифицированы как сложные объекты, а именно мультимедийные продукты (п. 1 ст. 1240 ГК РФ). Суд сделал вывод на основании толкования норм постановления Правительства РФ № 1929<sup>7</sup>, в котором мультимедийные продукты охарактеризованы как цифровой видео- и аудиоконтент.

Однако в юридической литературе есть разные подходы к определению и квалификации результатов мультимедийных продуктов, а также выделяются интерактивные и мультимедийные объекты.

Автор настоящей статьи определяла мультимедийный продукт в диссертационном исследовании через сложную структуру, поскольку «охраняемых объектов в его составе должно быть не менее двух, и обязательным объектом мультимедийного продукта является программа для ЭВМ. Помимо указанных признаков, также важными являются виртуальность и интерактивность»<sup>8</sup>.

Данные признаки уже нашли отражение в судебной практике, и суд отмечает, что мультиме-

<sup>4</sup> Постановление Суда по интеллектуальным правам от 16.06.2022 по делу № А40-52103/2021 (здесь и далее в статье, если не указано иное, материалы судебной практики приводятся по СПС «КонсультантПлюс»).

<sup>5</sup> Определение Верховного Суда РФ от 25.04.2017 № 305-ЭС16-18302 по делу № А40-142345/2015.

<sup>6</sup> Постановление Суда по интеллектуальным правам от 26.08.2022 № С01-1109/2022 по делу № А12-10588/2021.

<sup>7</sup> Постановление Правительства РФ от 12.11.2021 № 1929 «О предоставлении уполномоченной организации по исследованию объема аудитории данных для проведения исследований объема аудитории информационных ресурсов, объем аудитории которых подлежит исследованию» (вместе с Правилами предоставления уполномоченной организацией по исследованию объема аудитории данных для проведения исследований объема аудитории информационных ресурсов, объем аудитории которых подлежит исследованию) // СПС «КонсультантПлюс».

<sup>8</sup> Котенко Е. С. Мультимедийный продукт как объект авторских прав.

дийные продукты определяются как охраноспособный результат интеллектуальной деятельности, в котором информация различной природы присутствует равноправно и взаимосвязанно для решения определенных автором (правообладателем) задач, а интерактивные мультимедийные продукты содержат элементы взаимодействия с пользователем (зрителем). Таким образом, виртуальные туры подпадают под правовую квалификацию, указанную в ст. 1240 ГК РФ.

Поэтому одновременное неправомерное использование нарушителем нескольких частей сложного объекта образует одно, а не несколько правонарушений<sup>9</sup>.

Таким образом, в судебной практике выявляются новые разновидности сложных объектов, а именно мультимедийных продуктов и аудиовизуальных произведений, с учетом признаков, предложенных в том числе и в доктринальных источниках.

Важно различать правовую природу данных разновидностей сложных объектов. Одним из признаков мультимедийного продукта, которые выделяют его среди иных разновидностей рассматриваемых объектов, является интерактивность.

Важно, что интерактивность как признак мультимедийного продукта не означает только «кликание» для просмотра того или иного видео, как это происходит при аудиовизуальных произведениях. Такой признак может отсутствовать, например, у интернет-сайтов, где есть только одна страница (например, сайты-визитки). Интерактивность выражается в том, что пользователи являются активными участниками процесса (не просто зрителями).

Интерактивность (в понимании его как признака рассматриваемого сложного объекта) позволяет игроку активно принимать решения в процессе прохождения игры. Пользователь

выполняет необходимые задания, выбирает сам те или иные решения в ходе игры, изучает сценарий, правила, чтобы дойти до финала<sup>10</sup>.

Данный признак выделяется и зарубежными учеными. Так, автор монографического исследования по мультимедийным произведениям И. Стаматуди выделяет несколько «поколений» таких объектов и одним из важных называет именно взаимодействие пользователей с произведением (интерактивность)<sup>11</sup>. Автор выделяла 5 степеней интерактивности, в зависимости от вида взаимодействия пользователя с объектом: ее отсутствие, «вручную», ограниченную; значительную и полную.

Профессор Амстердамского университета Б. Хугенхольц отмечал, что интерактивность — это важная особенность мультимедийных объектов, которая означает возможность пользователей взаимодействовать с информацией, хранящейся в объекте<sup>12</sup>.

Интерактивность как один из признаков мультимедийного продукта отмечается и в отечественной судебной практике, например, признавая видеотур таким сложным объектом. На заседании НКС Суда по интеллектуальным правам также отмечалось, что квалификация произведения как мультимедийного продукта возможна в случае, когда имеется интерактивность с пользователем (например, пользователь имеет возможность «кликнуть» какой-то объект и просмотреть определенную местность и т.п.). Если же пользователь может лишь просмотреть видеотур, то такой объект не является мультимедийным продуктом<sup>13</sup>. В ином судебном решении видеоуроки были признаны мультимедийными продуктами, в состав которых входили собственно видеоролики, их сценарии, а также интерактивные элементы<sup>14</sup>. На заседании

<sup>9</sup> См.: постановление Суда по интеллектуальным правам от 26.08.2022 по делу № A12-10588/2021.

<sup>10</sup> О признаке интерактивности автор статьи также писала ранее: Гринь (Котенко) Е. С. Понятие и признаки мультимедийного продукта // Lex russica. 2013. № 6. С. 601–615.

<sup>11</sup> Stamatoudi I. A. Copyright and multimedia products: a comparative analysis. UK, 2002.

<sup>12</sup> См. обзор позиций: Гринь (Котенко) Е. С. Авторские права на мультимедийный продукт : монография. М. : Проспект, 2013.

<sup>13</sup> Заседание состоялось в рамках Европейско-Азиатского правового конгресса в Екатеринбурге. См.: URL: <https://lawcongress.ru/programma/delovaya-programma/> (дата обращения: 02.06.2023).

<sup>14</sup> Постановление Суда по интеллектуальным правам от 23.08.2021 по делу № A40 306089/2019.

НКС Суда по интеллектуальным правам также обсуждался вывод о том, что мультимедийный продукт, как и иные виды сложных объектов, должен быть единым целым и должен состоять из нескольких результатов интеллектуальной деятельности, а также должен обладать специальными признаками — цифровая форма выражения и возможность интерактивного взаимодействия пользователя.

С таким подходом можно согласиться, поскольку для выявления правовой природы сложных, комплексных объектов необходимо использовать те признаки, которые выработаны в доктрине и судебной практике и которые позволяют определить правовой режим подобных сложных произведений.

Под мультимедийным продуктом можно понимать «выраженный в электронной (цифровой) форме объект авторских прав, который включает в себя несколько охраняемых результатов интеллектуальной деятельности (таких как программа для ЭВМ, произведения изобразительного искусства, музыкальные произведения и др.) и с помощью компьютерных устройств функционирует в процессе взаимодействия с пользователем»<sup>15</sup>.

В зарубежном опыте подходы к определению правовой природы рассматриваемого объекта разные. Так, например, в США мультимедийные продукты рассматриваются как аудиовизуальные произведения. Напротив, во Франции мультимедийные продукты рассматриваются как коллективные произведения и отличаются от аудиовизуальных именно по признаку интерактивности (который отсутствует у последних). В Германии рассматриваемые объекты охраняются как кинематографические произведения и как программы для ЭВМ<sup>16</sup>.

Вопросы правовой регламентации сложных объектов также возникают в связи с цифровизацией и использованием NFT для ведения учета

интеллектуальных прав. NFT определяется как невзаимозаменяемый токен, поскольку он уникален и не подлежит обмену на аналогичный предмет. В юридической литературе такое явление определяют также как единицу учета в распределенном реестре, «репрезентующую в цифровой форме финансовые инструменты или иные активы, которая выражает экономическую ценность представляемых объектов и позволяет осуществлять связанные с ними права»<sup>17</sup>.

В сфере киноиндустрии стали активно использовать NFT, например, компания Chiko&Roko создала NFT с героями мультфильма «Смешарики», который сразу нашел отклик среди отечественных коллекционеров. Помимо киноиндустрии, новыми технологиями стали активно пользоваться и создатели мультимедийных продуктов (в особенности компьютерных игр). За рубежом режиссеры, продюсеры и авторы произведений в сфере киноиндустрии активно используют такие технологии, однако возникают споры относительно правомерности данных действий. Так, Квентин Тарантино хотел создать на основе кадров, которые не вошли в «Криминальное чтиво», NFT-коллекцию, однако киностудия Miramax такого согласия не предоставила, посчитав, что все права на фильм принадлежат ей. В США произведения, которые создаются с помощью NFT, могут признаваться авторской работой, но такое произведение должно быть зарегистрировано в Бюро авторских прав США, в том числе и для правовой охраны произведений.

В Законе об авторском праве США отмечается, что «никто, кроме владельца авторских прав, не может воспроизводить или копировать произведение», то же самое касается использования звуков, символов или любых других творческих элементов в NFT, принадлежащем другому создателю<sup>18</sup>.

<sup>15</sup> Гринь (Котенко) Е. С. Авторские права на мультимедийный продукт.

<sup>16</sup> См. об этом: Гринь (Котенко) Е. С. Авторские права на мультимедийный продукт.

<sup>17</sup> Ситник А. А. NFT как объект правового регулирования // Актуальные проблемы российского права. 2022. № 12. С. 84–93.

<sup>18</sup> Copyright Law of the United States // URL: <https://www.copyright.gov/title17/92chap5.html#504> (дата обращения: 02.06.2023).

Если обратиться к романо-германскому опыту, то произведения, которые создаются в цифровой форме и NFT, охраняются как объекты авторских прав в цифровой форме. Согласно Закону об авторском праве Германии, авторы произведения имеют исключительное личное право на использование своего произведения, включая права на воспроизведение, распространение, демонстрацию и доведение до всеобщего сведения. Но отдельного правового регулирования таких произведений пока нет<sup>19</sup>.

Применительно к сложным объектам интеллектуальных прав NFT предлагаются использовать с точки зрения учета интеллектуальных прав, депонирования, а также для досудебной и су-

дебной защиты таких объектов в сети Интернет. Такая цифровая форма может рассматриваться в том числе как один из признаков мультимедийного продукта — виртуальность. Для определения правового режима объекта как мультимедийного продукта требуется соблюдение всех его признаков в совокупности, а не только виртуальности или интерактивности.

Представляется необходимым законодательное закрепление понятия мультимедийный продукт в ч. IV ГК РФ, а также определение понятия сложных объектов интеллектуальных прав. Такая правовая определенность позволит в случае спора систематизировать подходы судебной практики, в том числе при рассмотрении подобных споров.

## БИБЛИОГРАФИЯ

1. Гринь О. С. Обязательственные отношения по поводу цифровых объектов гражданских прав // Lex russica (Русский закон). — 2020. — Т. 73. — № 10 (167). — С. 21–31.
2. Копылов А. Ю. Проблемы квалификации сложных объектов интеллектуальных прав // Журнал российского права. — 2021. — № 6. — С. 75–90.
3. Ситник А. А. NFT как объект правового регулирования // Актуальные проблемы российского права. — 2022. — № 12. — С. 84–93.
4. Stamatoudi I. A. Copyright and multimedia products: a comparative analysis. — UK, 2002.

Материал поступил в редакцию 2 июня 2023 г.

## REFERENCES (TRANSLITERATION)

1. Grin O. S. Obyazatelstvennye otnosheniya po povodu tsifrovyykh obektov grazhdanskikh prav // Lex russica (Russkiy zakon). — 2020. — T. 73. — № 10 (167). — S. 21–31.
2. Kopylov A. Yu. Problemy kvalifikatsii slozhnykh obektov intellektualnykh prav // Zhurnal rossiyskogo prava. — 2021. — № 6. — S. 75–90.
3. Sitnik A. A. NFT kak obekt pravovogo regulirovaniya // Aktual'nye problemy rossijskogo prava. — 2022. — № 12. — S. 84–93.
4. Stamatoudi I. A. Copyright and multimedia products: a comparative analysis. — UK, 2002.

---

<sup>19</sup> См. обзор по NFT: URL: <https://www.connectontech.com/nfts-in-metaverse-gaming-taking-a-view-on-regulatory-ip-and-transactional-implications-from-a-german-law-perspective/> (дата обращения: 02.06.2023).