

К.Д. Савицкая

БГУ (Минск)

ВИРТУАЛЬНЫЙ МУЗЕЙ КАК ОХРАНЯЕМЫЙ РЕЗУЛЬТАТ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Феномен виртуальных музеев является новым объектом научных исследований, который в настоящее время не достаточно изучен юридической наукой.

Несмотря на прочное утверждение понятия в повседневной лексике, однозначного определения термина «виртуальный музей» на сегодняшний день не существует. Категория «виртуальный» рассматривается с позиции различных дисциплин и имеет множество ракурсов осмысления. Суммируя предлагаемые доктриной трактовки виртуальности, можно выделить основополагающие концепции, характеризующие виртуальность: симуляция; взаимодействие; искусственность; погруженность; эффект присутствия; полное телесное погружение; сетевая коммуникация. Таким образом, виртуальность можно охарактеризовать как свойство результата интеллектуальной деятельности, проявляющееся при создании имитации объективной реальности или отображения вымышленного автором мира с помощью компьютерных технологий.

Анализ терминологических проявлений категории «виртуальный музей», позволяет констатировать тот факт, что в распоряжении современной юриспруденции отсутствует единообразное и ясное представление о природе исследуемого явления. Рассматриваемая категория не нашла отражения в законодательстве Республики Беларусь и Российской Федерации.

На основании проведенного анализа доктринальных источников, можно сделать вывод, что в общем смысле, виртуальный музей представляет собой сложный результат творческой деятельности, организованное художественное виртуальное пространство, представляющее цифровые версии объектов материального и нематериального наследия, основанное на интерактивном

взаимодействии пользователя с виртуальной средой посредством программы для ЭВМ.

Правовой режим виртуального музея не определен белорусским законодателем. В Законе Республики Беларусь от 17 мая 2011 г. «Об авторском праве и смежных правах» отсутствует упоминание о виртуальном музее как объекте авторского права. Однако в качестве охраняемых объектов авторского права в ст. 5 указанного Закона названы компьютерные программы, а также в перечень объективных форм охраняемых авторским правом произведений включена электронная, в том числе цифровая форма.

Виртуальный музей обычно содержит такие объекты интеллектуальных прав, как программы для ЭВМ, литературные компоненты, изображения, музыкальное сопровождение, интернет-сайт и иные компоненты. На основании вышеизложенного, виртуальный музей следует причислить к мультимедийным произведениям, поскольку он отвечает всем необходимым признакам: имеет в своем составе несколько охраняемых результатов интеллектуальной деятельности, разнородных и/или созданных авторами в сотрудничестве или в соавторстве (программа для ЭВМ, произведения графики и дизайна); обладает признаками литературного произведения, музыкального произведения, сценария и др.; характеризуется сложной внутренней структурой; основан на активном взаимодействии пользователя с компьютерной программой – признак интерактивности; основывается на материализации виртуальных образов, посредством которых пользователь управляет виртуальной средой.

Мультимедийное произведение может рассматриваться как самостоятельный объект авторских прав, в связи с чем, оптимальным для виртуального музея является правовой режим, в рамках которого данному объекту предоставляется правовая охрана как единому произведению, а не как совокупности различных частей, которые составляют этот объект.