

нительной власти // Конституционное и муниципальное право. – 2010. – № 10. – С. 13–16.

5 Майлыбаев, Б. А. Становление и эволюция института Президента в Республике Казахстан: проблемы, тенденции, перспективы: опыт политико-правового исследования – Алматы : Арыс, 2001. – 531 с.

6 Майлыбаев, Б. А. Становление и эволюция института Президента: международный опыт и казахстанская модель в переходный период : дис. ... д-ра юрид. наук: 12.00.02 / Б. А. Майлыбаев. – Алматы : КазГЮУ, 2002. – 50 с.

7 Паречина, С. Г. Институт президентства: история и современность / С. Г. Паречина; под. ред. Е.В. Матусевича. – Минск : Институт социально-политических исследований при Администрации Президента Респ. Беларусь, 2003. – 163 с.

8 Чиркин, В. Е. Государствоведение: учебник / В. Е. Чиркин. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Юрист, 2000. – 384 с.

К.Д. Савицкая

*УО «Белорусский государственный университет»
(Республика Беларусь, Минск)*

ПРИЗНАКИ МУЛЬТИМЕДИЙНОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ

В настоящее время объектами мультимедиа часто называют различные результаты интеллектуальной деятельности, созданные с помощью компьютерных технологий, или преобразованные в электронную форму. Подобное понимание может объясняться тем, что в науке не сформировалось полного перечня объектов, которые могут быть охарактеризованы как мультимедийные произведения. Правовой режим указанных произведений не определен белорусским законодателем. Анализ доктрины и нормативных правовых актов демонстрирует отсутствие достаточной четкости и единообразия в терминологии, что вызывает теоретические и практические затруднения. На основании вышеизложенного, актуальным представляется всестороннее изучение признаков мультимедийного произведения.

Среди основополагающих признаков исследуемого явления В.П. Беляев выделяет: предоставление информации с помощью ком-

бинации множества воспринимаемых человеком сред; наличие нескольких сюжетных линий в содержании продукта; художественный дизайн интерфейса и средств навигации [1, с. 28]. В.В. Лебедь подчеркивает, что для квалификации того или иного объекта в качестве мультимедийного произведения необходима совокупность следующих признаков: наличие в структуре нескольких разнородных творческих результатов, включая программу для ЭВМ; интерактивность; виртуальность [2, с. 76]. По мнению С.А. Сударикова, важным признаком мультимедийного произведения является их существование в цифровой среде и цифровой форме [3, с. 188].

Как и многие активно изучаемые явления, категория «виртуальный» рассматривается с позиции различных дисциплин, соответственно имеет множество ракурсов осмысления. Виртуальный (лат. *virtualis*) – возможный; такой, который может или должен проявиться при определенных условиях [4, с. 106]. Е.Ф. Гонгало отмечает, что виртуальная реальность с точки зрения разработчиков компьютерных программ трактуется как сложные технические системы, т.е. относятся к физической или технической реальности, и явление может трактоваться в качестве виртуального только до тех пор, пока оно контрастирует с реальным [5, с. 198]. Суммируя вышеизложенные трактовки виртуальности, можно выделить основополагающие концепции, характеризующие виртуальность: симуляция, взаимодействие, искусственность, погруженность, эффект присутствия, полное телесное погружение, сетевая коммуникация [3, с. 197].

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.

Определение интерактивности, как признака мультимедийного произведения, в современной науке неоднозначно. Его трактовки варьируются в зависимости от поставленных перед исследователем задач. И.Г. Елинер в своем исследовании рассматривает интерактивность как «квинтэссенцию мультимедийного произведения» [6, с. 20]. Интерактивность представляет собой набор событий, определяющих взаимодействие зрителя-актера с системой виртуальной реальности. Возвращаемое системой событие изменяет дальнейшую пространственно-временную конструкцию произведения в за-

висимости от поступившего события, определенного действиями зрителя-актера [7, с. 312].

Таким образом, интерактивность – это свойство мультимедийного произведения, свидетельствующее об его функционировании в процессе взаимодействия с пользователем, посредством программы для ЭВМ. Пользователь должен принимать активное участие при взаимодействии с мультимедийным произведением.

Следующим признаком мультимедийного произведения является наличие в структуре нескольких разнородных творческих результатов, включая программу для ЭВМ. Мультимедийное произведение обычно содержит такие объекты интеллектуальных прав, как программы для ЭВМ, литературные и музыкальные компоненты, изображения, интернет-сайт как составное произведение и иные составляющие.

На основании проведенного анализа, следует заключить, что для квалификации того или иного объекта в качестве мультимедийного произведения, необходимо наличие совокупности следующих признаков: присутствие в структуре нескольких разнородных охраняемых результатов интеллектуальной деятельности, являющихся самостоятельными объектами авторских прав; существование в электронной (цифровой форме); функционирование в процессе взаимодействия с пользователем (интерактивность); имитации объективной реальности или отображение вымышленного автором мира с помощью компьютерных технологий (виртуальность); наличие в структуре программы для ЭВМ.

Литература:

- 1 Беляев, В.П. Компьютерная графика в среде образования / В.П. Беляев // Вышэйшая школа. – 2013. – № 4. – С. 28–30.
- 2 Лебедь, В.В. Мультимедийные продукты в условиях адаптации французских законов об авторском праве к информационным реалиям / В.В. Лебедь // Государство и право. – 2014. – № 5. – С. 72–77.
- 3 Судариков, С.А. Интеллектуальная собственность / С.А. Судариков. – М. : Издательство деловой и учебной литературы, 2007. – 800 с.
- 4 Словарь иностранных слов / вед. ред. Л.Н. Комарова. – 16-е изд., испр. – М. : Рус. яз., 1988. – 624 с.

5 Гонгало, Е. Ф. Феномен виртуальной реальности в философии М. Хейма / Е. Ф. Гонгало // Проблемы управления. – 2010. – № 1 (34). – С.197–199.

6 Елинер, И. Г. Интерактивность как квинтэссенция мультимедийного произведения / И. Г. Елинер // Труды Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств / СПбГУКИ/ – Санкт-Петербург : СПбГУКИ, 2013. – Т. 200. – С.19–23.

7 Чичканов, Е. С. Интерактивность как средство художественной выразительности / Е.С. Чичканов // Вестник КГУ им. Н.А. Некрасова. – 2009. – № 4. – С.309–313.

П.В. Соловьев

*УО «Белорусский государственный университет»
(Республика Беларусь, Минск)*

ТЕРРИТОРИАЛЬНЫЙ АСПЕКТ НОРМОТВОРЧЕСКОГО ПРИНЦИПА СОЦИАЛЬНОЙ СПРАВЕДЛИВОСТИ

По данным Национального правового Интернет-портала Республики Беларусь ежедневно официально публикуется более 30 правовых актов, 30 % которых являются нормативно-правовыми. Нет такой отрасли законодательства, которая сегодня не подвергалась бы корректировкам: принимаются новые нормативные правовые акты, изменяются и дополняются существующие.

Нормотворческие органы действуют как в рамках утвержденных планов, так и стремятся своевременно реагировать на изменяющиеся реалии, особенно в экономической сфере. Сегодня, как правило, любое решение в государственной политике реализуется через соответствующий нормативный правовой акт, разумеется, это влечет неоправданный прирост нормативного массива в законодательстве. В подобной ситуации обеспечение качества нормативных правовых актов становится важной задачей.

Одним из ключевых элементов эффективной нормотворческой деятельности являются принципы нормотворчества, которые позволяют законодателю избегать правотворческих ошибок, создавать ка-