

УДК 34

DOI: 10.34670/AR.2022.70.46.031

**Компьютерная программа в системе объектов авторских прав:
доктринальный и правоприменительный аспект****Ранько Евгений Леонидович**

Судья,

Суд Новобелицкого района г. Гомеля,
246013, Республика Беларусь, Гомель, ул. Белого, 1;
e-mail: eugeny.ranko@yandex.ru**Михайлов Дмитрий Игоревич**

Кандидат юридических наук,

доцент кафедры гражданско-правовых дисциплин,
Гомельский государственный университет им. Ф. Скорины,
246003, Республика Беларусь, Гомель, ул. Советская, 102;
e-mail: eugeny.ranko@yandex.ru**Аннотация**

В данной статье авторы рассматривают легальное понятие авторского права в законодательстве Республики Беларусь и виды объектов авторского права, включая компьютерную программу. Также в статье уделено внимание месту компьютерной программы в системе объектов авторских прав через призму ключевых подходов к группировке видов объектов авторского права в законодательстве Республики Беларусь: буквально-расширительного, буквально-системного и системно-смыслового. С точки зрения первого подхода, все объекты авторского права могут быть разделены на четыре группы: произведения литературы, произведения науки, произведения искусства, иные объекты авторского права, среди которых можно выделить компьютерные программы. Согласно второму подходу все объекты авторского права могут быть разделены на три группы: произведения литературы, произведения науки, произведения искусства. В свою очередь, результатом системно-смыслового толкования является отнесение компьютерных программ и к произведениям литературы, науки или искусства только при подтверждении существенного преобладания в соответствующем программном продукте признаков, характеризующих его принадлежность к конкретной из трех указанных групп. В статье авторами особое внимание уделено достоинствам и недостаткам каждого из подходов.

Для цитирования в научных исследованиях

Ранько Е.Л., Михайлов Д.И. Компьютерная программа в системе объектов авторских прав: доктринальный и правоприменительный аспект // Вопросы российского и международного права. 2022. Том 12. № 8А. С. 219-227. DOI: 10.34670/AR.2022.70.46.031

Ключевые слова

Авторское право, объекты авторского права, компьютерная программа, произведения науки, произведения литературы, произведения искусства.

Введение

Компьютерные программы можно отнести к одному из наиболее неоднозначных и противоречивых объектов интеллектуальной собственности. Особенно указанная неоднозначность и противоречивость проявляется в определении способа охраны компьютерных программ.

Нормативная и правоприменительная практика многих государств, включая Республику Беларусь пошла по пути охраны компьютерных программ как объектов авторского права.

Основная часть

В соответствии со ст. 990 Гражданского кодекса Республики Беларусь (далее – ГК) ст. 1 Закона Республики Беларусь от 17.05.2011 № 262-3 «Об авторском праве и смежных правах» (далее – Закон № 262-3) авторское право – это отношения, возникающие в связи с созданием и использованием произведений науки, литературы и искусства.

При этом, согласно, п. 1 ст. 992 ГК, п. 1 ст. 991 ГК п. 1, 2 Закона № 262-3 авторское право распространяется на произведения науки, литературы и искусства, являющиеся результатом творческой деятельности, независимо от назначения и достоинства произведений, а также способа их выражения. Авторское право распространяется как на обнародованные, так и на необнародованные произведения, существующие в какой-либо объективной форме.

Согласно ч. 1 ст. 993 ГК и практически соответствующую ей по содержанию п. 5 ст. 6 Закона № 262-3 объектами авторского права являются:

- 1) литературные произведения (книги, брошюры, статьи и др.);
- 2) драматические и музыкально-драматические произведения, произведения хореографии и пантомимы и другие сценарные произведения;
- 3) музыкальные произведения с текстом и без текста;
- 4) аудиовизуальные произведения (кино-, теле-, видеофильмы, диафильмы и другие кино- и телепроизведения);
- 5) произведения скульптуры, живописи, графики, литографии и другие произведения изобразительного искусства;
- 6) произведения прикладного искусства и дизайна;
- 7) произведения архитектуры, градостроительства и садово-паркового искусства;
- 8) фотографические произведения, в том числе произведения, полученные способами, аналогичными фотографии;
- 9) карты, планы, эскизы, иллюстрации и пластические произведения, относящиеся к географии, картографии и другим наукам;
- 10) компьютерные программы;
- 10-1) монографии, статьи, отчеты, научные лекции и доклады, диссертации, конструкторская документация и другие произведения науки;
- 11) иные произведения.

В соответствии с п. 10 ч. 1 ст. 993 ГК, а также п. 5 ст. 6 Закона № 262-3 компьютерная программа признается объектом авторского права.

Это легальное признание достигнуто посредством включения компьютерной программы в общий перечень объектов авторского права. При этом из содержания указанных норм проблематично определить место компьютерной программы в системе объектов авторского

права.

Исходя из содержания ст. 993 ГК и указанного Закона все объекты авторского права в зависимости от толкования могут быть разделены на три или на четыре группы.

С точки зрения первого подхода, все объекты авторского права могут быть условно разделены на четыре группы, частноправовая регламентация которых имеет или может иметь определенную специфику:

а) произведения литературы;

б) произведения науки;

в) произведения искусства;

г) иные объекты авторского права, включая произведения архитектуры, градостроительства, картографии, а также компьютерные программы.

При этом объекты последней четвертой группы ввиду наличия специфических признаков, с одной стороны, и смешения в них признаков объектов трех предыдущих групп – с другой, не могут быть отнесены ни к одной из них и по этой причине образуют смешанную группу. Исходя из такого толкования на объекты четвертой, смешанной группы, не могут распространяться те частноправовые и публично-правовые нормы, которые направлены на регламентацию исключительно произведений литературы или исключительно произведений науки, если иное прямо не оговорено в этих нормах.

В то же время, исходя из буквально-системного прочтения рассматриваемых норм, последние, регламентирующие исключительно произведения литературы или только произведения науки, могут применяться в отношении компьютерных программ и иных объектов четвертой группы только в случае подтверждения соответствия компьютерной программы признакам, присущим произведениям литературы или произведения науки, а возможно и искусства.

Исходя из системно-смыслового толкования правил ст. 1, п. 1, 2 и п. 5 ст. 6 Закона № 262-З все объекты авторского права могут быть разделены на три группы, частноправовая регламентация которых имеет или может иметь определенную специфику: а) произведения литературы; б) произведения науки; в) произведения искусства.

В этом случае принадлежность таких квалификационно-неоднозначных объектов как компьютерные программы, произведения архитектуры (архитектурные проекты) или картографические продукты к группе произведений науки или группе произведений искусства либо литературы следует определять, исходя из соотношения признаков конкретного объекта, позволяющих его отнести к той или иной из трех групп.

Например, компьютерная программа Adobe Photoshop позволяет обрабатывать изображения и создавать дизайн, редактировать фотографии, создавать коллажи, цифровую живопись, анимацию [Adobe, www]. Очевидно, что указанная программа, во-первых, сама по себе имеет в значительной степени большую художественную ценность, чем научную, а во-вторых, сама способствует созданию новых объектов авторского права. Следовательно, указанную компьютерную программу вполне возможно отнести к группе произведений искусства как, например, архитектурный проект.

Если в основе компьютерной программы лежат ранее не апробированные подходы к ее разработке или применению, то ее следует относить к произведениям науки. Примером таковой может служить первая версия всемирно известного редактора Microsoft Word, который был впервые выпущен 25 октября 1983 года под названием Multi-Tool Word для систем Xenix [Microsoft Word, www].

Если же в основе компьютерной программы лежит только ранее апробированный подход к разработке и применению, то эту программу следует относить к группе прикладных литературных произведений. Например, программа Automatic Mouse and Keyboard позволяет автоматизировать действия компьютерной мыши [Лучшие программы для настройки мыши, www]. Вместе с тем, указанная программа основывается на ранее изученных подходах и написанных компьютерных программах по взаимодействию компьютерной мыши и непосредственно компьютера в целом.

Таким образом, специальная регламентация компьютерных программ как произведений науки, литературы или искусства зависит от толкования правил ст. 1, п. 1, 2 и п. 5 ст. 6 Закона № 262-З.

Целью настоящей работы является сравнительный анализ обоснованности и возможных правоприменительных результатов альтернативных вариантов толкования указанных правил применительно к компьютерным программам.

Напомним, что выделяется два варианта толкования видов объектов авторского права: буквальное и системное.

В основе буквального варианта толкования правил ст. 1, п. 1, 2 и п. 5 ст. 6 Закона № 262-З лежит признание перечня объектов авторских прав, закрепленного в п. 5 ст. 6 этого Закона в качестве положения, дополняющего правила ст. 1, а также п. 1 и 2 ст. 6, разделяющих объекты авторского права на группы. Учитывая, что отдельные объекты, включенные в перечень п. 5 ст. 6 могут обладать признаками, присущими произведениям литературы, науки или искусства, а возможно и признаками, исключающими их отнесение к одной из указанных групп, эти объекты образуют самостоятельную, четвертую группу объектов авторского права, которая хотя и не указана в Законе, но вместе с тем является следствием буквального прочтения его норм. Кроме того, п. 11 ч. 1 ст. 933 ГК, а также п. 5 ст. 6 Закона № 262-З прямо предусматривает возможность признания объектами авторского права иных произведений.

Формирование этой группы объектов авторского права является следствием дополнения перечня объектов авторских прав относительно содержания положений Закона № 262-З, дифференцирующих соответствующие объекты на группы.

Преимуществом такого толкования с точки зрения правоприменения является высокая степень определенности. Объединение атипичных объектов авторских прав в самостоятельную группу избавляет правоприменителя от разрешения сложного вопроса о соотношении в отдельно взятом атипичном объекте, в том числе компьютерной программе признаков, присущих произведениям науки, литературы или искусства.

Нормы специальных актов законодательства о науке или о культуре не подлежат применению к соответствующим объектам в отсутствие усмотрения правоприменителем прямого указания на применения данных норм к компьютерным программам в их содержании.

Однако буквальное толкование правил ст. 1, п. 1, 2 и п. 5 ст. 6 Закона № 262-З имеет следующие слабые стороны, существенно понижающие его обоснованность:

Во-первых, расширительный характер такого толкования, обусловленный тем, что атипичность компьютерных программ, архитектурных проектов, картографических продуктов, произведений садово-паркового искусства основывается не на прямом предписании той или иной нормы права, а на сложности их отнесения к любой из трех предусмотренных ст. 1 и п. 2 ст. 6 Закона № 262-З групп объектов авторских прав, то есть к произведениям науки, литературы или искусства.

Эта сложность обусловлена двумя факторами:

а) возможное сочетание в этих объектах признаков, присущих разным группам авторских

произведений;

б) возможное наличие уникальных признаков, не свойственных объектам ни одной из трех предусмотренных указанными нормами групп;

в) повышенная зависимость дифференциации признаков компьютерных программ от их назначения, методов и способов их создания и других факторов, не позволяющих обобщить их признаки.

Все эти факторы, вытекают из смысла их дефиниции, закрепленной в ст. 1 Закона № 262-З, но не основаны на буквальном прочтении, поскольку при буквальном толковании ст. 1 Закона установлена жесткая регламентация объектов авторского права на произведения науки, литературы и искусства, исключая возможность существования четвертой группы объектов авторского права.

Однако смысловое значение отдельно взятых объектов авторских прав, в том числе компьютерных программ, с точки зрения буквального толкования не позволяет с достаточной степенью обоснованности заключить о наличии самостоятельной группы объектов, атипичность которых обусловлена не буквой закона, а его смыслом.

Во-вторых, расширительность буквального толкования, обусловлена тем, что смысловая атипичность отдельно взятых объектов с буквальной точки зрения еще не означает отсутствие возможности их отнесения к любой из трех групп, предусмотренных п. 2 ст. 6 Закона № 262-З по причине отсутствия законодательного закрепления признаков, позволяющих констатировать их атипичность.

В-третьих, смысловая атипичность компьютерных программ и ряда других объектов авторских прав должна соотноситься, прежде всего, не с буквальным соотношением положений Закона № 262-З о группах (ст. 1, п. 2 ст. 6 данного Закона) и видах (п. 5 ст. 6 данного Закона) объектов авторских прав, а с системно-смысловым соотношением данных правил.

Системно-смысловое соотношение правил о группах и видах объектов авторских прав с нашей точки зрения, как минимум ставит под сомнение обоснованность признания положения п. 5 ст. 6 Закона № 262-З в качестве правила, дополняющего, а не уточняющего значение положения п. 2 ст. 6 указанного Закона. Признание перечня видов объектов авторских прав не дополнением, а уточнением относительно правила о группах объектов данных прав, значительно снижает степень обоснованности выделения четвертой, самостоятельной группы, состоящей из атипичных объектов соответствующих прав.

Указанные слабые стороны обоснованности буквально-расширительного толкования правил ст. 1, п. 1, 2 и п. 5 ст. 6 Закона № 262-З сглаживаются, но не устраняются в результате совмещения буквального значения и системного смысла указанных положений.

В отличие от буквально-расширительного, системно-буквальное толкование рассматриваемых правил, предполагает не отнесение атипичных объектов авторских прав к самостоятельной группе, а их признание литературными произведениями в отсутствие подтверждения заинтересованными лицами их соответствия признакам произведения науки или искусства, основанным как на букве, так и на смысле норм специальных актов законодательства о науке и культуре.

В основе этого варианта толкования лежит системное соотношение общего и частного в нормах ст. 2 и 5 Закона № 262-З, в соответствии с которым произведения литературы являются общими по отношению к произведениям науки и искусства, специфические признаки которых могут быть усмотрены из содержания специальных актов законодательства о науке и культуре.

С точки зрения правоприменения, системно-буквальное толкование представляет собой

довольно сложную проблему, носящую как материально-правовой, так и процессуальный характер. Не всегда заинтересованный участник процесса способен как сослаться, так и предоставить те или иные доказательства, подтверждающие соответствие компьютерной программы (иного атипичного объекта) признакам произведения науки или искусства.

При этом перед судом, например, в рамках рассмотрения спора об авторском праве на компьютерную программу, усмотревшим соответствующие признаки, встает вопрос о допустимости истребования соответствующих доказательств, в том числе назначения экспертиз и привлечения профильных специалистов по собственной инициативе. Пассивная позиция суда относительно данного вопроса может повлечь необоснованное неприменение норм специальных актов законодательства о науке или культуре. Активная позиция суда в данном вопросе может повлечь несоблюдение процессуального равенства участников спорного правоотношения.

В отличие от буквально-расширительного и буквально-системного толкование, результатом системно-смыслового толкования ст. 1, п. 1, 2 и п. 5 ст. 6 Закона № 262-3 является отнесение компьютерных программ и иных атипичных объектов к произведениям литературы, науки или искусства только при подтверждении существенного преобладания в соответствующем программном продукте признаков, характеризующих его принадлежность к конкретной из трех указанных групп. А при отсутствии возможности определения и (или) подтверждения преобладания соответствующих признаков, компьютерную программу или иной атипичный объект авторских прав следует признавать внегрупповым, то есть не относящимся ни к одной из трех групп, предусмотренных п. 2 ст. 6 Закона № 262-3.

В основе системно-смыслового толкования лежат следующие постулаты:

- 1) Из норм действующего законодательства об авторском праве не вытекает соотношение литературных произведений с произведениями науки и культуры как общее и частное соответственно. Наличие в актах специального законодательства о науке и культуре признаков, свойственных отдельным категориям произведений науки и культуры, и отсутствие законодательного закрепления признаков литературных произведений, может являться доводом в пользу общего характера литературных произведений по отношению к научным (культурным) только исходя из буквы, но не смысла п.2 ст.6 Закона № 262-3. С точки зрения смысла ст. 3 и ст. 5 указанного Закона отсутствие признаков литературного произведения в актах законодательства следует рассматривать как правовой пробел, а не как основание для отнесения литературных произведений к общим по отношению к произведениям науки или искусства;
- 2) С точки зрения сложившейся практики библиографической классификации литературных источников не принято делить литературу на общую и специальную, в том числе научную, ее принято дифференцировать на художественную, документальную, научную и отраслевую.
- 3) Смысловое значение термина литературное произведение предполагает наличие рукописи, содержащей описание каких-либо процессов и явлений (действительных (документальная и научная литература) или вымышленных (художественная)), тогда как согласно ст. 4 Закона № 262-3 компьютерная программа – это представленная в объективной форме упорядоченная совокупность команд и данных, а не описание их значение на тех или иных носителях. Совокупность команд и данных, предназначены не для получения информации читателями, а предназначаются для использования на компьютере и в иных системах и устройствах в целях обработки, передачи и хранения

информации. Иными словами, компьютерная программа представляет собой не описание процессов, а систему упорядочения и управления информационным процессом, что не позволяет отнести компьютерную программу к произведениям литературы по умолчанию.

Таким образом, с точки зрения системно-смыслового толкования ст. 1, п. 1, 2 и п. 5 ст. 6 Закона № 262-3, отнесение компьютерной программы к литературным произведениям возможно в случае преобладания в этой программе описательной составляющей над командно-прикладной. В противном случае по своему смысловому значению компьютерная программа значительно ближе к музыкальному произведению, чем к литературному. Музыкальное произведение по своей смысловой сущности так же как и компьютерная программа представляет собой упорядоченную совокупность команд для воспроизведения как с помощью традиционных музыкальных инструментов, так и с помощью цифровых технологий.

Однако смысловое значение музыки и музыкальных композиций позволяет относить их к произведениям искусства (культуры), тогда как компьютерная программа может быть отнесена к таковым лишь при ее соответствии специфическим признакам. Например, если программа содержит какую-либо виртуальную модель, представляющий собой эскиз художественного произведения. В противном случае отнесение компьютерной программы к произведениям искусства со смысловой точки зрения представляется необоснованным, так как кибернетика согласно общепризнанным подходам является отраслью науки, а не направлением искусства.

Тем не менее, отнесение компьютерных программ лишь на том основании, что для их создания были использованы знания, навыки и умения в области кибернетики, к произведениям науки также представляется необоснованным. Смысловое значение термина произведение науки (научная работа) подразумевает трактат, содержащий новые знания, а равно описывающий приемы, способы и механизмы, способствующие получению новых знаний, а не прикладное произведение, полученное исключительно в результате использования ранее полученных знаний и навыков. Также как далеко не всякий архитектурный проект является источником новых знаний и навыков в области начертательной геометрии, сопромата, так и не всякая компьютерная программа представляется собой источник новых знаний и навыков в области кибернетики. Те программные продукты, которые хотя бы в минимальной степени вносят вклад в увеличение объема кибернетических знаний, безусловно, следует относить к числу произведений науки. Однако не все компьютерные программы обладают такими признаками.

Заключение

Таким образом, компьютерные программы, не отвечающие признакам произведения литературы, науки или искусства, с точки зрения системно-смыслового толкования правил ст. 1, п. 1, 2 и п. 5 ст. 6 Закона № 262-3, следует признавать внегрупповыми, атипичными объектами авторских прав. Это позволяет регламентировать их с помощью норм авторского права, но исключает применения в отношении компьютерных программ норм специального законодательства и обычаев делового оборота о литературе, науке и культуре.

Подводя итог, необходимо отметить, что наиболее целесообразным будет относить компьютерную программу к внегрупповому, атипичному объекту авторских прав, что влечет за собой необходимость соответствующей корректировки белорусского законодательства, в частности ст. 933 ГК и ст. 6 Закона № 262-3.

Библиография

1. Гражданский кодекс Республики Беларусь.
2. Лучшие программы для настройки мыши. URL: <https://www.softsalad.ru/articles/best-programms/mouse-settings>
3. Об авторском праве и смежных правах: Закон Республики Беларусь от 17.05.2011 № 262-3.
4. Adobe. URL: <https://www.adobe.com/ru/products/photoshop/free-trial-download.html>
5. Microsoft Word. URL: https://ru.bmstu.wiki/Microsoft_Word
6. Goldstein P. Infringement of copyright in computer programs //U. Pitt. L. Rev. – 1985. – Т. 47. – С. 1119.
7. Rice D. A. Licensing the use of computer program copies and the copyright act first sale doctrine //Jurimetrics. – 1990. – С. 157-187.
8. Mooers C. N. Computer software and copyright //ACM Computing Surveys (CSUR). – 1975. – Т. 7. – №. 1. – С. 45-72.
9. Butler T. L. Can a computer be an author-copyright aspects of artificial intelligence //Comm/Ent LS. – 1981. – Т. 4. – С. 707.
10. Wu A. J. From video games to artificial intelligence: assigning copyright ownership to works generated by increasingly sophisticated computer programs //AIPLA QJ. – 1997. – Т. 25. – С. 131.

Computer program in the system of objects of copyright: doctrinal and law enforcement aspect

Evgenii L. Ran'ko

Judge of the Court of the Novobelitsky District of Gomel,
246013, 1, Belogo str., Gomel, Republic of Belarus;
e-mail: eugeny.ranko@yandex.ru

Dmitrii I. Mikhailov

PhD in Law,
Associate Professor of the Department of Civil Law Disciplines,
Gomel State University,
246003, 102, Sovetskaya str., Gomel, Republic of Belarus;
e-mail: eugeny.ranko@yandex.ru

Abstract

In this article, the authors consider the legal concept of copyright in the legislation of the Republic of Belarus and the types of objects of copyright, including a computer program. The article also pays attention to the place of a computer program in the system of objects of copyright through the prism of key approaches to grouping types of objects of copyright in the legislation of the Republic of Belarus: literally-expansive, literally-systemic and systemic-semantic. From the point of view of the first approach, all objects of copyright can be divided into four groups: works of literature, works of science, works of art, other objects of copyright, among which computer programs can be distinguished. According to the second approach, all objects of copyright can be divided into three groups: works of literature, works of science, works of art. In turn, the result of a systemic-semantic interpretation is the assignment of computer programs to works of literature, science or art only if a significant predominance in the corresponding software product of features characterizing its belonging to a particular of the three indicated groups is confirmed. In the article, the authors pay special attention to the advantages and disadvantages of each of the approaches.

For citation

Ran'ko E.L., Mikhailov D.I. (2022) Komp'yuternaya programma v sisteme ob"ektov avtorskikh prav: doktrinal'nyi i pravoprimeritel'nyi aspekt [Computer program in the system of objects of copyright: doctrinal and law enforcement aspect]. *Voprosy rossiiskogo i mezhdunarodnogo prava* [Matters of Russian and International Law], 12 (8A), pp. 219-227. DOI: 10.34670/AR.2022.70.46.031

Keywords

Copyright, objects of copyright, computer program, works of science, works of literature, works of art.

References

1. *Adobe*. Available at: <https://www.adobe.com/ru/products/photoshop/free-trial-download.html> [Accessed 08/08/2022]
2. *Grazhdanskiy kodeks Respubliki Belarus'* [Civil Code of the Republic of Belarus].
3. *Luchshie programmy dlya nastroyki myshi* [The best programs for setting up a mouse]. Available at: <https://www.softsalad.ru/articles/best-programms/mouse-settings> [Accessed 08/08/2022]
4. *Microsoft Word*. Available at: https://ru.bmstu.wiki/Microsoft_Word [Accessed 08/08/2022]
5. *Ob avtorskom prave i smezhnykh pravakh: Zakon Respubliki Belarus' ot 17.05.2011 № 262-Z* [On copyright and related rights: Law of the Republic of Belarus dated May 17, 2011 No. 262-3].
6. Goldstein, P. (1985). Infringement of copyright in computer programs. *U. Pitt. L. Rev.*, 47, 1119.
7. Rice, D. A. (1990). Licensing the use of computer program copies and the copyright act first sale doctrine. *Jurimetrics*, 157-187.
8. Mooers, C. N. (1975). Computer software and copyright. *ACM Computing Surveys (CSUR)*, 7(1), 45-72.
9. Butler, T. L. (1981). Can a computer be an author-copyright aspects of artificial intelligence. *Comm/Ent LS*, 4, 707.
10. Wu, A. J. (1997). From video games to artificial intelligence: assigning copyright ownership to works generated by increasingly sophisticated computer programs. *AIPLA QJ*, 25, 131.