

Научная статья
УДК 347.78.01

Интерактивность как квалифицирующий признак мультимедийного произведения

Максим Олегович Зверев,
Российская государственная академия интеллектуальной
собственности
Москва, Россия
Аспирант
astrolamb4@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-1183-7653>

Аннотация. В статье исследуется феномен мультимедийных произведений как нового вида творчества, ключевым дифференцирующим признаком которых выступает интерактивность, позволяющая пользователю активно влиять на развитие контента. Анализируются правовые проблемы, связанные с отсутствием четкого законодательного определения мультимедийных произведений и сложностью применения традиционных авторско-правовых механизмов к интерактивным и мультимодальным форматам. Особое внимание уделяется трансформации интерактивности в мультимодальность, что порождает новые вызовы для правового регулирования в условиях развития технологий виртуальной реальности и нейроинтерфейсов.

Ключевые слова: мультимедийное произведение, интерактивность, мультимодальность.

Для цитирования: Зверев М.О. Интерактивность как квалифицирующий признак мультимедийного произведения / М.О. Зверев // IP: теория и практика. 2025. № 2 (10).

Original article

Interactivity as a qualifying feature of a multimedia work

Maxim O. Zverev,
Russian State Academy of Intellectual Property
Moscow, Russia
astrolamb4@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-1183-7653>

Abstract. The article examines the phenomenon of multimedia works as a new form of creative expression, with interactivity serving as their key distinguishing feature that enables users to actively influence content development. The study analyzes legal challenges stemming from the absence of clear legislative definitions of multimedia works and the difficulties in applying traditional copyright mechanisms to interactive and multimodal formats. Particular attention is given to the evolution from interactivity to multimodality, which creates novel regulatory challenges in the context of emerging virtual reality and neural interface technologies.

Keywords: multimedia work, interactivity, multimodality.

For citation: Zverev M.O. Interactivity as a qualifying feature of a multimedia work // IP: theory and practice. 2025. No. 2 (10).

Введение

Современные цифровые технологии трансформируют традиционные формы творчества, порождая новые виды произведений, среди которых особое место занимают мультимедийные произведения. Одним из ключевых признаков, отличающих мультимедийное произведение от классических аудиовизуальных работ, программ для ЭВМ, является интерактивность – способность пользователя влиять на контент, изменяя его параметры или сюжетное развитие.

В работе рассмотрено понятие интерактивности как квалифицирующего признака мультимедийного произведения, представлен анализ ее правовой природы, а также изучено влияние интерактивности на авторско-правовой режим мультимедийных произведений.

Методы

В процессе исследования были использованы юридико-догматический, системный, функциональный методы, методы анализа и синтеза материала.

Основное исследование

Понятие мультимедийного произведения. Мультимедийное произведение представляет собой интерактивную разновидность сложного

объекта интеллектуальных прав, характеризующийся синтезом разнородных творческих элементов в единую интерактивную систему. В его состав могут входить литературные произведения (сценарии, диалоги, повествовательные структуры), произведения искусства (визуальный дизайн, анимация, графические элементы), музыкальные произведения, персонажи с уникальными характеристиками, а также программный код, обеспечивающий их взаимодействие [1].

Основным дифференцирующим признаком мультимедийных произведений по сравнению с традиционными формами творчества (литературными произведениями, аудиовизуальными произведениями) является принципиально иная организация восприятия контента – нелинейная, интерактивная и адаптивная, где последовательность и характер получаемой информации напрямую зависят от действий и решений пользователя. Это создает уникальный опыт взаимодействия, невозможный в классических медиаформатах.

Типология мультимедийных произведений включает несколько ключевых направлений:

- интерактивные развлекательные продукты (компьютерные игры с ветвящимися сюжетными линиями, системами выбора и последствий);
- обучающие системы (интерактивные симуляторы, виртуальные тренажеры, образовательные платформы с адаптивным контентом);
- цифровые арт-проекты и иммерсивные инсталляции;
- виртуальная и дополненная реальность с элементами повествования.

Возможность правового регулирования мультимедийных произведений сталкивается с существенными сложностями, обусловленными отсутствием в законодательстве большинства стран (включая Российскую Федерацию¹)

¹ Гражданский кодекс Российской Федерации (часть 4) от 18.12.2006 № 230-ФЗ // СЗ РФ. 2006. № 52. Ст. 5496. См. также 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» // СЗ РФ. 2021. № 47. Ст. 7838.

четкой юридической дефиниции данного феномена. Эта нормативная неопределенность создает значительные трудности для охраны и защиты прав на мультимедийные произведения, поскольку существующие правовые конструкции не в полной мере учитывают их комплексную природу и специфику взаимодействия составных элементов. Особую сложность представляет определение правового режима интерактивных компонентов и алгоритмов, обеспечивающих нелинейность восприятия контента.

Интерактивность как ключевой признак мультимедийного произведения. Интерактивность представляет собой фундаментальную характеристику мультимедийных произведений, выражающуюся в их способности к динамическому реагированию на действия пользователя и предоставлению ему возможностей активного влияния на развитие контента. Этот качественно новый уровень взаимодействия принципиально отличает мультимедийные произведения от традиционных форм творчества, где восприятие носит пассивный и линейный характер. В современной цифровой среде интерактивность проявляется в различных формах и степенях интенсивности, формируя спектр от относительно простых систем с ограниченным выбором до сложных открытых миров с нелинейной структурой повествования.

Эволюция интерактивных технологий привела к возникновению феномена мультимодальности — качественно нового этапа развития взаимодействия человека с цифровыми системами [2]. Мультимодальные интерфейсы интегрируют различные каналы восприятия и воздействия (аудиовизуальные, тактильные, голосовые, жестовые, биометрические) в единую адаптивную систему, способную в реальном времени анализировать поведение пользователя и соответствующим образом модифицировать контент. Яркими примерами реализации этого подхода являются системы виртуальной и дополненной реальности (Oculus Quest, Apple Vision Pro), где взаимодействие осуществляется через комплекс жестов, взгляда и голосовых команд; нейрокомпьютерные интерфейсы (Neuralink, Emotiv) [3],

декодирующие мозговую активность; а также иммерсивные инсталляции, реагирующие на физиологические показатели пользователя.

Трансформация интерактивности в мультимодальность влечет существенные изменения в природе взаимодействия пользователя с цифровым контентом:

- переход от дискретного выбора к непрерывному адаптивному взаимодействию [4]. Если традиционные интерактивные системы предлагали пользователю выбор из ограниченного набора заранее запрограммированных вариантов, то современные мультимодальные системы анализируют комплекс поведенческих реакций пользователя, создавая персонализированный опыт (например, в *Senua's Saga: Hellblade II* эмоциональное состояние персонажа динамически изменяется в зависимости от психофизиологических показателей игрока);

- преодоление границ экранного интерфейса и создание эффекта бесшовного погружения. Это достигается за счет сочетания технологий тактильной обратной связи (например, haptic-перчатки в протометавселенных), пространственного звука (Dolby Atmos в игровых приложениях) и адаптивной визуализации, создающих эффект физического присутствия в цифровой среде.

Заключение

С юридической точки зрения, интерактивность требует переосмысления традиционных подходов к охране авторских прав, поскольку пользователь перестает быть пассивным реципиентом контента, становясь активным участником творческого процесса [5]. Особую сложность представляет правовая квалификация контента, генерируемого в результате взаимодействия пользователя с мультимодальной системой, поскольку он является продуктом совместной деятельности алгоритмов и человеческого поведения. Развитие мультимодальных технологий ставит перед правовой доктриной новые вызовы, связанные с необходимостью разработки адекватных механизмов

охраны динамических, адаптивных произведений, содержание которых может существенно варьироваться в зависимости от действий и характеристик пользователя.

Список источников

1. Рожкова М.А. Понятие «компьютерная программа» (программа для ЭВМ) в российском праве (подробный комментарий к статье 1261 Гражданского кодекса) / М.А. Рожкова // Право цифровой экономики. – 2022. – № 18. – С. 10–61.
2. Белоедова А.В. Мультимодальная коммуникация в фокусе исследовательской рефлексии: проблемно-ориентированный подход / А.В. Белоедова, Е.А. Кожемякин // Критика и семиотика. – 2022. – № 2. – С. 54–70.
3. Gonfalonieri A. What Brain-Computer Interfaces Could Mean for the Future of Work. *Harvard Business Review*. 2020. No. 10.
4. Chneiweiss H. Protecting our brain power from being coveted. *The UNESCO Courier*. 2022. No. 1. P. 5–7.
5. International Bioethics Committee (IBC) Report of the International Bioethics Committee of UNESCO (IBC) on the ethical issues of neurotechnology. *SHS/BIO/IBC-28/2021/3 Rev*. 2021. P. 56.

References

1. Rozhkova M.A. The concept of "computer program" (computer program) in Russian law (detailed commentary to Article 1261 of the Civil Code). *Pravo cifrovoj ekonomiki = Law of the digital economy*. 2022. No. 18. P. 10–61.
2. Beloedova A.V., Kozhemyakin E.A. Multimodal communication in the focus of research reflection: problem-oriented approach. *Kritika i semiotika = Criticism and semiotics*. 2022. No. 2. P. 54–70.
3. Gonfalonieri A. What can brain-computer interfaces mean for the future of work? *Harvard Business Review*. 2020. № 10.
4. Schneiweis H. We protect our intellectual abilities from encroachments. *UNESCO Courier*. 2022. No. 1. pp. 5-7.
5. Report of the International Committee on Bioethics (IBC) of the International Committee on Bioethics of UNESCO (IBC) on ethical issues of neurotechnology. *SHS/BIO/IBC-28/2021/3 Rev*. 2021. Page 56.

Статья поступила 29.04.2025, принята к публикации: 21.05.2025.

© Зверев М.О., 2025