

**ПОНЯТИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ПРОГРАММЫ  
(ПРОГРАММЫ ДЛЯ ЭВМ) В РОССИЙСКОМ ПРАВЕ  
(подробный комментарий к статье 1261 Гражданского кодекса)**

*Аннотация. В статье исследуется содержание понятия компьютерной программы и рассматриваются ее элементы – исходный, объектный и исполняемый код, данные, подготовительные материалы и проч. Кроме того автором анализируются иные, смежные категории: пользовательский интерфейс, алгоритм, компьютерная игра и т.д.*

*Ключевые слова: программа для ЭВМ, исходный код, объектный код, исполняемый код, данные, подготовительные материалы, программное обеспечение, пользовательский интерфейс, алгоритм, компьютерная игра.*

Как показывают проведенные исследования, не всегда объекты, признаваемые объектами интеллектуальных прав, действительно являются таковыми. Например, правовой анализ веб-сайта позволил заключить, что нет никаких оснований рассматривать его в качестве объекта интеллектуальной собственности: сайт представляет собой особым образом структурированную информацию в виде совокупности связанных между собой веб-страниц и электронных файлов, объединенных одним доменным именем<sup>1</sup>. При этом контент и дизайн интерфейса веб-сайта, бесспорно, могут получить авторско-правовую охрану, а дизайнера интерфейса или его элементы – патентно-правовую.

Еще более непростым в юридическом смысле объектом является фотография, которую многие авторы рассматривают исключительно в творческом ключе, применяя к ней нормы права интеллектуальной собственности. Между тем результатом проведенных изысканий стал вывод о том, что фотографию нельзя квалифицировать столь однозначно – в российском праве существует несколько правовых ре-

---

<sup>1</sup> См.: Рожкова М.А., Исаева О.В. Понятие сайта (веб-сайта) для целей права // Журнал Суда по интеллектуальным правам. 2021. № 32 (июнь). С. 46–54. URL: <http://ipcmagazine.ru/legal-issues/the-concept-of-a-site-website-for-the-purposes-of-law>

жимов фотографии, которые могут быть задействованы в различных ситуациях<sup>1</sup>.

Не менее сложным в правовом контексте объектом является и программа для ЭВМ (компьютерная программа). Причем, учитывая ее взаимосвязанность с новейшими цифровыми технологиями, трудности в понимании ее сути влекут непроработанность многих правовых вопросов, что в свою очередь выливается в новые проблемы уже, кажется, структурного уровня. Вследствие этого представляется правильным обратиться к истокам и разобраться в основных положениях, касающихся самого этого объекта.

Итак, легальное определение программы для ЭВМ содержится в ст. 1261 ГК РФ. В ней закреплено: *«Авторские права на все виды программ для ЭВМ (в том числе на операционные системы и программные комплексы), которые могут быть выражены на любом языке и в любой форме, включая исходный текст и объектный код, охраняются так же, как авторские права на произведения литературы. Программой для ЭВМ является представленная в объективной форме совокупность данных и команд, предназначенных для функционирования ЭВМ и других компьютерных устройств в целях получения определенного результата, включая подготовительные материалы, полученные в ходе разработки программы для ЭВМ, и порождаемые ею аудиовизуальные отображения»*. Эта дефиниция по смыслу совпадает с определением из ранее действовавшего Закона РФ от 23.09.1992 № 3523-1 «О правовой охране программ для электронных вычислительных машин и баз данных»<sup>2</sup> (далее — Закон РФ о программах (1992)).

Процитированное определение стало центральным при проведении настоящего исследования, предварить изложение которого необходимо парой оговорок.

1. В законодательстве большинства зарубежных стран нашел применение термин **«компьютерная программа»** (англ. computer program), что подтверждает, в частности, Директива 2009/24/ЕС Европейского

---

<sup>1</sup> См.: Рожкова М.А., Исаева О.В. Правовые режимы фотографии в российском праве // Журнал Суда по интеллектуальным правам. 2021. № 32 (июнь). С. 55–69. URL: <http://ipcmagazine.ru/legal-issues/legal-regimes-of-photography-in-russian-law>

<sup>2</sup> В п. 1 ст. 1 Закона РФ о программах (1992) содержалось такое определение: «Программа для ЭВМ — это объективная форма представления совокупности данных и команд, предназначенных для функционирования электронных вычислительных машин (ЭВМ) и других компьютерных устройств с целью получения определенного результата. Под программой для ЭВМ подразумеваются также подготовительные материалы, полученные в ходе ее разработки, и порождаемые ею аудиовизуальные отображения».

парламента и Совета ЕС от 23.04.2009 о правовой охране компьютерных программ<sup>1</sup> (далее – Директива ЕС о программах), равно как и действовавшая до нее европейская директива<sup>2</sup>, а также Закон США об авторском праве<sup>3</sup> (1976), Закон Швеции об авторском праве на литературные и художественные произведения<sup>4</sup> (1960), Закон Германии об авторском праве и смежных правах<sup>5</sup> (1965), Закон Соединенного Королевства об авторском праве, промышленных образцах и патентах<sup>6</sup> (1988) и проч.

В то же время в российском законодательстве об интеллектуальной собственности изначально использовался термин «**программа для электронно-вычислительных машин**» («**программа для ЭВМ**»). На законодательном уровне впервые программы для ЭВМ были упомянуты в качестве объектов интеллектуальной собственности в п. 4 ст. 2 Закона РСФСР от 24.12.1990 № 443-I «О собственности в РСФСР», а затем в п. 2 ст. 134 Основ гражданского законодательства Союза ССР и республик от 31.05.1991 № 2211-I. Затем этот термин вошел в Закон РФ о программах (1992), а впоследствии был закреплен и в ГК РФ.

Обозначение в отечественном законодательстве компьютерной программы архаичным «программа для ЭВМ» (в условиях того, что уже в 80-е гг. прошлого века слово «компьютер» практически вытеснило в русском языке словосочетание «электронно-вычислительная машина»<sup>7</sup>) сегодня становится препятствием для эффективного совер-

---

<sup>1</sup> Directive 2009/24/EC of the European Parliament and of the Council of 23 April 2009 on the legal protection of computer programs. URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/HTML/?uri=CELEX:32009L0024&from=EN>

<sup>2</sup> Ранее действовала другая директива – Директива 91/250/ЕЭС Совета Европейских Сообществ от 14.05.1991 о правовой охране компьютерных программ (Council Directive 91/250/EEC of 14 May 1991 on the legal protection of computer programs), ныне утратившая силу.

<sup>3</sup> U.S. Copyright Act, 1976. URL: <https://www.copyright.gov/title17/92chap1.html>

<sup>4</sup> Act on Copyright in Literary and Artistic Works, 1960. URL: <https://wipo.int/wipolex/ru/text/580485>

<sup>5</sup> Urheberrechtsgesetz, 1965. URL: <https://wipo.int/wipolex/ru/text/474263>

<sup>6</sup> Copyright, Designs and Patents. Act 1988. URL: <https://wipo.int/wipolex/ru/legislation/details/1640>

<sup>7</sup> См. об этом: Цивилистическая концепция интеллектуальной собственности в системе российского права: монография / под общ. ред. М.А. Рожковой. М.: Статут, 2018 (СПС «КонсультантПлюс») (автор параграфа – М.А. Рожкова). Критические замечания в отношении данного термина неоднократно высказывались в литературе. В частности, О.В. Ревинский подчеркивал: «В моем понимании это совершенно ретроградное выражение возникло более полувека назад в СССР в пику уже устоявшемуся к тому

шенствования правового регулирования в сфере новейших технологий. Например, при разработке закона о блокировке мобильных приложений, нарушающих авторские права<sup>1</sup>, экспертами высказывались различные мнения в отношении допустимости распространения норм о программах для ЭВМ на мобильные приложения, которые, строго говоря, относятся не к программам для ЭВМ, но к компьютерным программам.

Между тем в процитированном выше определении понятия программы для ЭВМ специально указывается на то, что это — «совокупность данных и команд, предназначенных для функционирования ЭВМ и других компьютерных устройств». С учетом этого можно заключить, что российский законодатель термином «программа для ЭВМ» стремился охватить программы и для ЭВМ, и для иных компьютеров, по всей видимости, исходя из того «программа для ЭВМ» имеет более широкое содержание, нежели «компьютерная программа». Вместе с тем в правовом обороте оба обозначенных термина стали использоваться как равнозначные<sup>2</sup>.

Кстати, в 2018 г. был разработан законопроект, по смыслу которого предлагалось наряду «с терминами “программа для ЭВМ” и “ЭВМ

---

времени импортному слову computer, которое в те времена даже писалось “компьютер”... но слово “компьютер” уже настолько обрусело, что отказ от его применения выглядит, как нелепое упрямство» (*Ревинский О.В.* Компьютерное программное обеспечение в составе имущества фирмы // Имущественные отношения в Российской Федерации. 2010. № 2. С. 29–30).

<sup>1</sup> См.: Федеральный закон от 08.06.2020 № 177-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон “Об информации, информационных технологиях и о защите информации”».

<sup>2</sup> Об этом пишет Н.А. Новикова: «В Российской Федерации смысловой посыл заключается в следующем. Первостепенно идут в сравнение такие понятия как “ЭВМ” и “компьютер”, и в данном случае первое понятие по своему смыслу выступает в более широком и масштабном аспекте, нежели узкое предназначение термина “компьютер”. Таким образом проводя аналогичное сравнение понятий “программа ЭВМ” и “компьютерная программа” можно прийти к выводу, что программа ЭВМ более масштабная по своей природе категория, поглощает в себя компьютерные программы, которые выступают частью, видом или подвидом программ ЭВМ. Это что касается научного осмысления и попыток анализа содержательных элементов данных категорий, но если обратиться к практике применения, то повсеместно в условиях современных реалий используются оба данных понятия, причем в равнозначном характере, как обозначение одного и того же. Полагаем, что подобное использование двух терминов не является чем-то критичным и мы допускаем возможность применения в современной мире и термина “программа ЭВМ” и понятия “компьютерная программа” в равной степени» (*Новикова Н.А.* Программа для ЭВМ (терминологический аспект) // Право и государство. 2019. № 12. С. 74).

или иное компьютерное устройство”... использование терминов “компьютерная программа” и “компьютер или иное компьютерное устройство”»<sup>1</sup>. Примечательно, что изначальной целью законопроекта была замена выражения «программа для ЭВМ» термином «компьютерная программа», но что-то пошло не так, и в результате проектируемое регулирование еще больше усложняло ситуацию. Очень хочется верить, что понятийный аппарат российского законодательства будет совершенствоваться в русле общепринятой терминологии.

С учетом сказанного в настоящей статье вместо понятий «компьютерная программа» и «программа для ЭВМ» будет использоваться термин «**программа**».

2. Должна специально подчеркнуть, что при проведении настоящего исследования обширно использовались нормы технического регулирования, закрепленные в **международных, межгосударственных и национальных стандартах**. Такой подход избран отнюдь не случайно и объясняется тем, что современное развитие технологий требует обеспечения его разносторонним нормативным регулированием — не только правовыми, но и в первую очередь техническими, а также этическими нормами, о чем я подробно писала ранее<sup>2</sup>. При этом будет верным следующий тезис: *современное право вовсе не должно раскрывать сущность технических терминов — эту задачу должны выполнять технические стандарты*. И если при рассмотрении юридического дела возникает потребность в прояснении сущности того или иного технического понятия, необходимо обращаться к соответствующим стандартам — именно они призваны обеспечить общее понимание различных технологических явлений.

Примечательно, что предлагаемый мною подход находит поддержку в недавних разъяснениях Министерства цифрового развития, связи и массовых коммуникаций РФ, где подчеркивается: «При применении

---

<sup>1</sup> Пояснительная записка к законопроекту «О внесении изменений в часть четвертую Гражданского кодекса Российской Федерации». URL: <https://regulation.gov.ru/projects#nra=91762>. Законопроект был подготовлен в рамках национальной программы «Цифровая экономика».

<sup>2</sup> См.: Рожкова М.А. Нормативное регулирование (правовое, техническое, этическое) — что это такое и каким образом его разграничивать? // Закон.ру. 21.04.2020. URL: [14](https://zakon.ru/blog/2020/4/21/normativnoe_regulirovanie_pravovoe_tehnicheskoe_eticheskoe_chto_eto_takoe_i_kakim_obrazom_ego_razgr; LegalTech, FinTech, RegTech etc.: правовые аспекты использования цифровых технологий в коммерческой деятельности: коллективная монография / рук. авт. кол. и науч. ред. М.А. Рожкова. М.: Статут, 2021. С. 30–39 (автор параграфов о правовом, техническом и этическом регулировании — М.А. Рожкова).</p></div><div data-bbox=)

понятий “разработка”, “адаптация”, “модификация”, “установка”, “тестирование”, “сопровождение”, “программа для электронных вычислительных машин (далее – «ЭВМ»), база данных, (программное средство и информационный продукт вычислительной техники)” следует руководствоваться действующими законами, подзаконными актами, техническими регламентами, утвержденными федеральными органами государственной власти документами по стандартизации (национальными стандартами, предварительными национальными стандартами, сводами правил, рекомендациями по стандартизации, техническими спецификациями (отчетами), общероссийскими классификаторами технико-экономической и социальной информации), а также международными стандартами<sup>1</sup>.

**1. Элементы программы – совокупность команд и данных, подготовительные материалы, аудиовизуальные отображения.  
Понятие программного комплекса, операционной системы  
и программного обеспечения**

Предварить первую часть настоящей статьи хотелось бы замечанием о том, что действующее российское законодательство *вовсе не приравнивает программу к литературному произведению*, как это иногда утверждается в публикациях.

Да, ранее действовавший Закон РФ от 09.07.1993 № 5351-1 «Об авторском праве и смежных правах» прямо относил программы к литературным произведениям (п. 1 ст. 7), но даже и тогда Закон РФ о программах (1992) содержал более корректную норму, по смыслу которой программы получали ту же правовую охрану, что и произведения литературы (п. 2 ст. 2). Аналогичную последней норму содержит и нынешнее законодательство: в первом предложении ст. 1261 ГК РФ закреплено, что *авторским правам на программу* предоставляется *такая же правовая охрана, как и авторским правам на литературное произведение*. То есть законом установлен паритет правовой охраны объектов, но о легальном уравнивании самих этих объектов речи нет.

Между самими названными объектами нет ничего общего и, как подчеркивает В.С. Морозов, предоставление программе той же право-

---

<sup>1</sup> Письмо Министерства цифрового развития, связи и массовых коммуникаций РФ от 07.09.2021 № П11-2-05-200-38749 «О рассмотрении обращений субъектов предпринимательской деятельности и заинтересованных лиц в сфере информационных технологий».

вой охраны, что и литературному произведению, представляет собой скорее юридическую фикцию, созданную для удобства<sup>1</sup>.

А вот различия программы и литературного произведения весьма существенны, причем эти различия подразделяют на две группы. Во-первых, объекты отличаются *по самой своей природе*: особенность программы в том, что она предназначена для «инструктирования» компьютера и ее содержание составляют команды, которые позволяют достигнуть определенного результата, разрешить конкретную задачу<sup>2</sup>, а вне компьютера программа не представляет никакой ценности<sup>3</sup>; литературное же произведение имеет совершенно другое назначение — удовлетворение духовной потребности. Во-вторых, у названных объектов авторских прав различный *правовой режим*, причем применительно к программе основной отличительной особенностью ее режима называют возможность государственной регистрации<sup>4</sup>. В связи с изложенным лишается какого-либо практического смысла проведение параллелей между этими принципиально различающимися объектами авторских прав, и, в частности, методы исследования литературного произведения при проведении экспертизы не годятся для экспертной оценки программы<sup>5</sup>.

---

<sup>1</sup> См.: Морозов В.С. Программы для ЭВМ как объект авторского права // Инновационное развитие: потенциал науки и современного образования: сборник статей V Международной научно-практической конференции. Пенза, 2019. С. 139.

<sup>2</sup> Требование о наличии у программы конкретного предназначения и направленности на получение определенного результата рассматривается как исключение из общих правил авторского права, которое к произведениям подобных требований, как известно, не предъявляет (см.: Комментарий к Гражданскому кодексу Российской Федерации (части четвертой) (постатейный): в 2 т. Т. 1 / отв. ред. Л.А. Трахтенгерц. М., 2016 (СПС «КонсультантПлюс») (автор комментария — В.О. Калятин)). Ссылаясь на Реймонда Ниммера, А.И. Савельев подчеркивает: «Программист, выбирая формулировки исходного кода, руководствуется не эмоциональными или эстетическими, а сугубо утилитарными соображениями. Таким образом, вопрос заключается не в том, насколько красивее звучит та или иная команда, а в том, насколько эффективно она выполняет свою функцию» (Савельев А.И. Актуальные вопросы судебной практики в сфере оборота программного обеспечения в России // СПС «КонсультантПлюс»).

<sup>3</sup> В.С. Морозов пишет: «Программа создана не для восприятия человеком как авторское произведение, а для управления устройством, без которого текст программы практически не имеет смысла и обладает художественной ценностью, пожалуй, только для специалистов в данной области» (Морозов В.С. Программы для ЭВМ как объект авторского права. С. 139–141).

<sup>4</sup> См., например: Кондратьева Е.А. Программа для ЭВМ как особый объект авторских прав // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2015. № 1. С. 147.

<sup>5</sup> Так, при рассмотрении одного из дел участниками процесса подчеркивалось, что «в России не сложилась правоприменительная практика по такого рода делам, а в ка-



Предоставление программе такой же авторско-правовой охраны, как и литературному произведению, соответствует положениям международных актов, распространяющих на программы правовую охрану, аналогичную охране литературных произведений. Это прямо закреплено, в частности, в ст. 4 Договора WIPO по авторскому праву (1996), устанавливающей, что компьютерные программы охраняются как литературные произведения в смысле ст. 2 Бернской конвенции<sup>1</sup>; а также в п. 1 ст. 10 Соглашения ТРИПС, в которого помимо указанного прямо упомянуты **исходный и объектный код программы**<sup>2</sup> (о которых будет подробнее говориться далее).

Вместе с тем надо заметить, что легальное понятие программы встречается в правовых актах не слишком часто. Например, в законодательстве Германии, Франции, Соединенного Королевства программа прямо упоминается в перечне объектов авторских прав, но определения данному понятию не дано. В то же время содержащиеся в некоторых национальных законах дефиниции понятия «программа» нередко представляют собой скорее обозначение составляющих программу элементов (компонентов), и лишь изредка в них раскрывается сущность программы.

Например, в Законе США об авторском праве (именно в США программа была впервые зарегистрирована в качестве объекта правовой охраны в 1961 г.<sup>3</sup>) программа была определена следующим образом: на-

---

честве методов исследования исходного кода используются методологии исследования литературных произведений. В них считается, что совпадения фраз могут уже трактоваться как плагиат» (Войков Д. В России закрыто знаковое уголовное дело о плагиате софта, по которому разработчику грозила тюрьма // С-News. 21.10.2021. URL: [https://biz.cnews.ru/news/top/2021-10-21\\_v\\_rossii\\_zakryto\\_znakovoe](https://biz.cnews.ru/news/top/2021-10-21_v_rossii_zakryto_znakovoe)). Однако при этом не учитывается, что части кода заимствуются на основании открытых лицензий, а общедоступные репозитории позволяют использовать тождественные библиотеки и фрагменты кода (см. там же).

<sup>1</sup> Такая охрана распространяется на компьютерные программы независимо от способа или формы их выражения (см.: <https://wipolex.wipo.int/ru/text/295439>).

<sup>2</sup> Согласно п. 1 ст. 10 Соглашения ТРИПС программы охраняются как литературные произведения в соответствии с Бернской конвенцией (см.: <https://wipolex.wipo.int/ru/text/379915>). В англоязычной версии Соглашения ТРИПС этот пункт изложен так: “Computer programs, whether in *source or object code*, shall be protected as literary works under the Berne Convention” (1971).

<sup>3</sup> В.И. Еременко и Л.И. Подшибихин в связи с этим отмечают: «Как следствие этой и остальных заявок Регистр США по авторскому праву выпустил циркуляр № 61 — о регистрации программ для ЭВМ. В качестве условия регистрации для предоставления правовой охраны этот документ требовал, чтобы “...элементы компоновки, выбора, расстановки и текстовые выражения имели оригинальные особенности”. Тенденция к исполь-



бор указаний или инструкций, используемых компьютером напрямую или опосредованно с целью достижения определенного результата<sup>1</sup>. А.Ю. Чурилов пишет о том, что схожее определение содержится в Законе Канады об авторском праве<sup>2</sup> (1985): в нем она определена как «набор выражений или инструкций (выраженный, закрепленный или хранящийся в любой форме), который используется непосредственно или опосредованно компьютером для достижения определенного результата»<sup>3</sup>.

В 1985 г. в Японии были внесены дополнения в Закон об авторском праве, включающие определение программы, которое сегодня представлено следующим образом: «Нечто, выраженное в виде набора инструкций, написанных для компьютера таким образом, чтобы заставить его функционировать и получать определенный результат»<sup>4</sup>.

В 1986 г. Южная Корея приняла Закон об охране компьютерных программ № 3920<sup>5</sup>, в рамках которого программа была определена как «творческое произведение, выраженное в виде серии инструкций и команд, которые используются непосредственно или опосредованно устройством, обладающим способностью обработки данных, таким как компьютер и т.п. (далее — компьютер), с целью достижения опре-

---

зованию авторско-правовой охраны программ ЭВМ в США получила окончательное законодательное закрепление в 1980 г. путем принятия дополнения к Закону 1976 г. об авторском праве. Данное дополнение касалось двух положений: термин “компьютерная программа” был включен в перечень объектов авторского права, содержащийся в § 101, и Закон был дополнен § 117... В то же время § 102 Закона США об авторском праве исключает из сферы его действия такие объекты, как идеи, операции, способы, системы, методы, концепции, принципы и открытия независимо от формы их описания, объяснения, иллюстрирования или изображения. В соответствии с § 101 программа ЭВМ — это набор данных и инструкций, которые непосредственно или опосредованно используются в ЭВМ с целью достижения определенного результата» (*Еременко В.И., Подшибихин Л.И.* Комментарий к Закону Российской Федерации «О правовой охране программ для электронных вычислительных машин и баз данных» // Комментарий к законодательству об охране интеллектуальной собственности: сборник / общ. ред. В.И. Еременко. М.: Правовая культура, 1997. С. 180).

<sup>1</sup> А “computer program” is a set of statements or instructions to be used directly or indirectly in a computer in order to bring about a certain result.

<sup>2</sup> Copyright Act. R.S.C., 1985. URL: <https://laws-lois.justice.gc.ca/eng/acts/C-42>.

<sup>3</sup> Чурилов А. Режимы охраны программ для ЭВМ: изобретение, коммерческая тайна или литературное произведение? // СПС «КонсультантПлюс».

<sup>4</sup> “Computer program” means something expressed as a set of instructions written for a computer, which makes the computer function so that a specific result can be obtained.

<sup>5</sup> Computer Programs Protection Act (Act No. 3920 of December 31, 1986, as amended up to Act No. 5605 of December 30, 1998). URL: <https://wipolex.wipo.int/ru/text/128448>.

деленного результата»<sup>1</sup>. В.И. Еременко подчеркивает, что в Законе Кореи об авторском праве (1989) содержится идентичное определение понятия программы<sup>2</sup>.

В.И. Еременко и Л.И. Подшибихин обращают внимание на определение понятия программы в Законе об охране программ Бразилии: «Там программа определяется как перечень инструкций на естественном или закодированном языке, содержащийся на носителе любого вида для использования в автоматических машинах для обработки информации, устройствах, периферийном оборудовании или установках, основанных на цифровой технике, чтобы заставить их действовать определенным образом и для определенных целей»<sup>3</sup>.

Таким образом, можно говорить, что в большинстве национальных законодательств программу принято рассматривать как **набор команд и инструкций**, *которые заставляют программу функционировать, обрабатывая информацию (данные) для достижения определенного результата.*

В российском праве, как следует из легального понятия, под программой понимается не набор команд и инструкций, а **комбинация, состоящая из команд, данных и иных элементов**. Это находит прямое подтверждение во втором предложении ст. 1261 ГК РФ, согласно которому программа представляет собой *совокупность данных и команд, включающую подготовительные материалы и порождаемые программой аудиовизуальные отображения*. То есть легальным понятием «программа» охватывается сразу несколько составляющих, которые будут разобраны в первой части настоящей статьи.

### ***1.1. Команды – исходный текст и объектный код***

Команда по своей сути есть указание, которое дается процессору компьютера для совершения им действия. Для нормального функционирования компьютера — чтобы он мог разрешить поставленную задачу, достигнуть определенного результата — необходима последо-

---

<sup>1</sup> The term “programs” means creative works expressed as a series of instructions and commands used directly or indirectly in an apparatus having data processing capacity such as a computer, etc. (hereinafter referred to as “computer”) for the purpose of obtaining a certain result.

<sup>2</sup> См.: Еременко В.И. Авторские права на программы для электронных вычислительных машин // Биржа интеллектуальной собственности. 2010. Т. IX. № 7. С. 6.

<sup>3</sup> Еременко В.И., Подшибихин Л.И. Комментарий к Закону Российской Федерации «О правовой охране программ для электронных вычислительных машин и баз данных». С. 181.

вательная, упорядоченная совокупность (набор) соответствующих процессорных команд (инструкций).

Изначально набор процессорных команд записывается в формате **исходного кода** (англ. source code) — на любом удобном для разработчика языке программирования, например, на языке C++, Java, Python, Ruby, JavaScript (языки высокого уровня) либо на языке ассемблера (языки низкого уровня). Причем исходный код может быть сохранен в обычном текстовом формате, что позволяет его править и дорабатывать без затруднений. Нередко он содержит комментарии программиста, необходимые для лучшего понимания и настройки программы.

Программа, написанная на человекочитаемом языке программирования, легко может быть прочитана другим человеком, знакомым с этим языком, но никак не компьютером (машиной), процессор которого воспринимает только машинный язык. Поэтому для того, чтобы сделать возможным исполнение команд и инструкций непосредственно процессором компьютера, исходный код проходит фазу *компиляции* — преобразование исходного кода в **объектный** (англ. object code) с помощью компилятора или иного интерпретатора<sup>1</sup>.

В отношении объектного кода обычно отмечается, что он содержит в себе набор процессорных команд на машиночитаемом языке и не может быть понят человеком. Сказанное позволяет заострить внимание на том, что в случае возникновения потребности соответствующие изменения вносятся не в объектный, а в исходный код, который затем снова компилируется или переводится в объектный код интерпретатором. Обратное же преобразование объектного кода в исходный (*декомпиляция*<sup>2</sup>) не может быть произведено автоматически и признается сложным процессом «обратной разработки» (англ. reverse engineering)<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> Компилятор представляет собой приложение, которое переводит (компилирует) исходный код в эквивалентный код, который понимается процессором; интерпретатор — приложение, которое также переводит исходный код в объектный (строка за строкой), но при том, что сам процесс перевода быстрее, чем у компилятора, выполнение команд требует большего количества памяти (см.: Source code: What exactly is it? // Digital Guide IONOS. 07.02.2020. URL: <https://www.ionos.com/digitalguide/websites/web-development/source-code-explained-definition-examples>).

<sup>2</sup> Упомянуется в п. 3 ст. 1280 ГК РФ.

<sup>3</sup> С.В. Сандалова пишет о том, что реверс-инжиниринг (обратная обработка) обычно представляет собой восстановление кода из готового продукта, что предполагает исследование программистом готовой программы и документации к ней с целью понять принцип работы программы, а затем на этом основании «сделать изменение или написать программу с аналогичными функциями, но без копирования как такового.

В развитие сказанного следует заметить, что исходный код программы может быть как открытым, так и закрытым, что специально отражается в лицензионных соглашениях на использование программы. При этом разработчики, передавая третьим лицам право использования программы, как правило, предоставляют доступ не к исходному коду, а к результату компиляции. Это объясняется двумя причинами: целью защиты интеллектуальной собственности и необходимостью предотвращения внесения таких изменений в исходный код, которые могут нарушить работу программы в целом и сделать ее уязвимой<sup>1</sup>.

Примечательно также и то, что иногда объектный код рассматривается как лишь промежуточное представление программы<sup>2</sup>, как часть машиночитаемого кода, которая еще не увязана в законченную программу. При таком подходе признается, что завершенной программа становится в результате обработки объектного кода компоновщиком<sup>3</sup>, по итогам чего код предстает в двоичном формате (*в виде нулей и единиц*), представляя собой **исполняемый код** (англ. executable code). При этом программисты, обращая особое внимание на то, что объектный и исполняемый код крайне сложно разграничивать<sup>4</sup>, подчеркивают:

---

Результат обратной разработки редко идентичен оригиналу, что и позволяет избежать ответственности перед законом» (Сандалова С.В. Правовые особенности производных и составных программ для ЭВМ // Вестник науки и образования. 2015. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/pravovye-osobennosti-proizvodnyh-i-sostavnyh-programm-dlya-evm>).

<sup>1</sup> См.: Wallask S. Source code. URL: <https://searcharchitecture.techtarget.com/definition/source-code>.

<sup>2</sup> На это указывает, в частности, А.А. Алексейчук: «В то же время из ст. 1261 ГК РФ следует, что правовую охрану получает компьютерная программа “на любом языке и в любой форме, включая исходный текст и объектный код”, в которой она может быть создана или преобразована в результате выполнения, – в форме не только исходного кода, но и объектного кода (это промежуточное представление программы, при котором отдельные модули исходного кода преобразованы в машинный код, кроме того, указаны ссылки между отдельными модулями программы, а перечень внешних данных и процедур программы и ссылки на них представлены в виде списка), а также машинного кода (то есть кода, непосредственно исполняемого компьютером)» (LegalTech, FinTech, RegTech etc.: правовые аспекты использования цифровых технологий в коммерческой деятельности. С. 97 (автор параграфа – А.А. Алексейчук)).

<sup>3</sup> Компоновщик – это приложение, которое завершает процесс компиляции, объединяя различные элементы и создавая исполняемый файл (см.: Source code: What exactly is it? // Digital Guide IONOS. 07.02.2020).

<sup>4</sup> См. об этом: Код сборки против машинного кода против объектного кода? URL: <https://qastack.ru/programming/466790/assembly-code-vs-machine-code-vs-object-code>.

«Основное различие между объектным и исполняемым кодом заключается в том, что объектный код — это программа или файл, который создается после компиляции исходного кода, а исполняемый код — это файл или программа, которая указывает задачи в соответствии с закодированными инструкциями, которые процессор может непосредственно выполнить»<sup>1</sup>.

В отечественных технических стандартах встречаются упоминания всех трех названных кодов. Так, в национальном стандарте Российской Федерации ГОСТ Р 54593-2011 «Информационные технологии. Свободное программное обеспечение. Общие положения»<sup>2</sup> под *исходным кодом* понимается «компьютерная программа в текстовом виде на каком-либо языке программирования» (п. 3.4). Применительно к *объектному коду* в государственном стандарте Российской Федерации ГОСТ Р 51904-2002 «Программное обеспечение встроенных систем. Общие требования к разработке и документированию»<sup>3</sup> (далее — ГОСТ Р 51904-2002) закреплено следующее: «Представление компьютерной программы на низком уровне, обычно не в форме, непосредственно пригодной для объектного компьютера (компьютера, на котором эксплуатируют программное обеспечение. — прим. М.Р.), а в форме, включающей в себя, помимо информации о процессорных командах, информацию о размещении программы» (п. 3.31). В свою очередь *исполняемый код*, лишь упоминаемый в ГОСТ Р 51904-2002 под наименованием «*исполняемый объектный код*» (в п. 3.11, 3.27, 3.34), описывается в разъяснениях Минцифры России как код, который сгенерирован «на основе исходного кода и информации о редактировании связей и загрузке»<sup>4</sup>. Хотя в другом техническом стандарте — национальном стандарте Российской Федерации ГОСТ Р 8.654-2015 «Государственная система обеспечения единства измерений. Требования к программному обеспечению средств измерений. Основные

---

<sup>1</sup> What is the Difference Between Object Code and Executable Code. 15.08.2019. URL: <https://pediaa.com/what-is-the-difference-between-object-code-and-executable-code>.

<sup>2</sup> Утвержден и введен в действие Приказом Федерального агентства по техническому регулированию и метрологии от 06.12.2011 № 718-ст.

<sup>3</sup> Утвержден и введен в действие Постановлением Госстандарта России от 25.06.2002 № 247-ст.

<sup>4</sup> Разъяснения в части толкования понятий «разработка», «установка», «сопровождение» и других терминов: письмо Министерства цифрового развития, связи и массовых коммуникаций РФ от 07.09.2021 № П11-2-05-200-38749 «О рассмотрении обращений субъектов предпринимательской деятельности и заинтересованных лиц в сфере информационных технологий».

положения»<sup>1</sup> – исполняемый код предложено понимать как файл, установленный в вычислительном компоненте средства измерения, электронном устройстве или его части.

В ст. 1261 ГК РФ вслед за Соглашением ТРИПС прямо упомянуты лишь исходный код, который в Кодексе поименован как «исходный текст», и объектный код<sup>2</sup>. Однако с учетом того, что авторско-правовая защита предоставляется программе в любой форме, а исходный и объектный коды обозначены в ст. 1261 ГК РФ лишь как *примеры формы представления программы*, можно заключить, что программа, представленная и в любом другом коде, также охраняется авторским правом.

Сказанное дает основание для следующих заключений. *Исходный код* программы разрабатывается программистом и рассматривается как результат его интеллектуальной деятельности, вследствие чего **программа** получает **авторско-правовую охрану**<sup>3</sup>. В свою очередь *объектный код* нет оснований рассматривать в качестве самостоятельного результата интеллектуальной деятельности, поскольку он создается в результате автоматизированного преобразования (посредством компилятора или интерпретатора) исходного кода в объектный. Иными словами, объектный код – это лишь другая форма одной и той же программы. Вследствие этого нужно акцентировать внимание на том, что *авторско-правовую охрану получает не код, а именно программа независимо от формы ее представления*, то есть вне зависимости от того, в исходном, объектном, исполняемом или ином коде она представлена.

Примечательно, что действующее законодательство позволяет по-иному подходить к квалификации **перевода программы с одного языка программирования на другой**. В силу подп. 9 п. 2 ст. 1270 ГК РФ переложение существующего исходного кода программы на другой язык программирования расценивается как результат переработки (модификации) программы и признается *производным произведением*. Иными словами, результат перевода программы с одного языка на другой рассматривается как самостоятельный объект интеллектуальной соб-

---

<sup>1</sup> Утвержден и введен в действие Приказом Федерального агентства по техническому регулированию и метрологии от 28.04.2015 № 308-ст.

<sup>2</sup> Кроме того, в п. 3 ст. 1280 ГК РФ указывается на возможность преобразования объектного кода в исходный текст.

<sup>3</sup> А.А. Алексейчук подчеркивает, что именно в форме исходного кода программа создается творческим трудом автора (см.: LegalTech, FinTech, RegTech etc.: правовые аспекты использования цифровых технологий в коммерческой деятельности. С. 96 (автор параграфа – А.А. Алексейчук)).

ственности<sup>1</sup>, правомерное использование которого возможно только с согласия автора первоначального исходного текста программы (п. 3 ст. 1260 ГК РФ).

Оценка такого решения отечественного законодателя, даваемая в литературе, неоднозначна. Так, с одной стороны, звучат призывы не уравнивать перевод программы с одного языка программирования на другой с переводом литературного произведения, поскольку предназначение перевода программы – чисто утилитарное (вследствие чего не появляется нового произведения), тогда как перевод литературного произведения есть творческий процесс, результатом которого становится производное произведение<sup>2</sup>.

С другой стороны, нельзя игнорировать то обстоятельство, что при переводе исходного кода программы с одного языка на другой могут существенно измениться элементы программы (в частности, библиотеки, фреймворки и проч., о которых см. следующий раздел статьи). Причем изменение языка исходного кода способно существенно повлиять на быстродействие программы или иным образом ее оптимизировать<sup>3</sup>. Изложенное, на мой взгляд, является аргументом

---

<sup>1</sup> См., например: *Морозов В.С.* Программы для ЭВМ как объект авторского права. С. 141.

<sup>2</sup> Например, Г.А. Ахмедов пишет: «...исходный текст программы для ЭВМ имеет утилитарную цель, как это изложено в ст. 1261 ГК РФ (“совокупность данных и команд, предназначенных для функционирования ЭВМ”), наличие подобного рода программ предполагает, что осуществление перевода исходного текста является решением технической задачи, в то время как создание литературного перевода – задача творческая, так как удовлетворяет эстетические потребности человека» (*Ахмедов Г.А.* Проблемы регулирования модификации программного обеспечения // Журнал Суда по интеллектуальным правам. 2020. № 2 (28). С. 20–26. URL: <http://ipcmagazine.ru/asp/software-modification-regulation-issues>).

<sup>3</sup> «Сравнивать скорость выполнения сходных фрагментов кода, записанных на разных языках программирования – дело дурное. Потому что, во-первых, результаты таких экспериментов будут радикально зависеть от множества привходящих факторов, таких, например, как версии компиляторов и интерпретаторов, установленные уровни оптимизации... и другие, которые контролировать во всем их множестве невозможно. С другой стороны, многие языки программирования имеют совершенно другие достоинства, которые нивелируют скорость – здесь имеются в виду такие как: выразительная мощь, лаконичность, прозрачность и понятность кода. Наконец, различные по идеологии языки будут иметь совершенно различающуюся относительную производительность на различных классах задач: язык А может в разы превышать скорость языка Б на математических вычислениях, и одновременно в десяток раз уступать языку Б на обработке символьных строк» (*Цилюрик О.* Производительность языков программирования. 01.02.2018. URL: [https://www.rulit.me/data/programs/resources/pdf/Oleg\\_Ivanovich\\_Cilyurik\\_Proizvoditelnost\\_yazykov\\_programmirovaniya\\_RuLit\\_Me\\_505576.pdf](https://www.rulit.me/data/programs/resources/pdf/Oleg_Ivanovich_Cilyurik_Proizvoditelnost_yazykov_programmirovaniya_RuLit_Me_505576.pdf)).



в подтверждение появления новой (производной) программы в случае перевода исходного кода с одного языка программирования на другой.

### *1.2. Данные, составляющие программу*

Выше упоминался *текстовый формат* исходного кода программы, на котором особенно акцентируют внимание авторы, которые проводят сравнение программы с литературным произведением. Между тем даже и тогда программа не исчерпывается исключительно только текстовым файлом-документом.

Да, изначально исходный код программы пишется в виде обычного текста на одном из языков программирования. Но в процессе разработки программы текстовый файл начинает «обрастать» другими файлами. И в итоге программа, как правило, включает в свой состав *совокупность разнообразных файлов в различных форматах*. Причем эти файлы, обеспечивающие работоспособность самой программы, содержатся в составе программы, представленной как в исходном, так и в объектном коде, а удаление такого файла с данными, необходимыми для работы программы, ведет к невозможности функционирования всей программы.

Д.В. Соколов и И.В. Шишенина описывают создание этих совокупностей файлов так: «Первый этап — этап создания исходного кода... Разработчик создает исходный код ПО в виде комплекса из многочисленных исходных файлов, блоков и пр. С самого начала разработчик сознательно делит этот комплекс файлов исходного кода на две принципиально разные группы. Первая группа файлов — это будущие файлы типа *exe* (а также различные библиотеки и аналоги), то есть файлы являются “закрытой частью” исходного кода и, как правило, в дальнейшем не могут быть декомпилированы и изменены кем бы то ни было, кроме самого разработчика... Вторая группа файлов — это будущие “открытые” файлы, например, типа *\*.cfg*, *\*.inf*, статистические, конфигурационные и иные самых разных форматов, то есть эти файлы, по сути, являются “открытой”/изменяемой и при этом неотъемлемой частью (без которой программа работать не может) исходного кода для дальнейшей адаптации и модификации... При этом необходимо особо обратить внимание, что при этом исходный код — это единый и неразделимый комплекс всех файлов обеих вышеназванных групп и при исключении любого из этих файлов любой группы из всего комплекса исходный код невозможно превратить в работоспособный исполняемый код (полноценное рабочее программное обеспечение).

Второй этап – это этап обработки исходного кода. Разработчик проводит обработку исходного кода (исходных файлов из обеих групп) и получает исполняемый код, который также представляет собой комплекс файлов двух вышеописанных групп. При этом, как отмечалось выше, первая группа файлов после обработки становится набором исполняемых операционной системой файлов и библиотек кода (формат и расширения файлов разные для разных операционных систем, например exe- и dll-файлы в ОС Windows), а вторая группа файлов – это файлы, которые не изменяются или изменяются, но остаются “прозрачными” для пользователя или других разработчиков. То есть эти файлы по сути являются “открытой”/изменяемой и неотъемлемой частью как исходного, так и исполняемого кода для дальнейшей адаптации и модификации»<sup>1</sup>.

Изложенное со всей полнотой демонстрирует то, что любая объективная форма программы (будь то исходный или объектный код), действительно, представляет собой «совокупность данных и команд», как это указывается во втором предложении ст. 1261 ГК РФ. Причем надо согласиться с Д.В. Соколовым и И.В. Шишениной: программу надо рассматривать как «единый и неразделимый комплекс всех файлов», обеспечивающий ее работоспособность.

Подобная легальная «расшифровка» программы как совокупности данных и команд (что подразумевает под собой комплекс файлов), с одной стороны, явно не будет лишней для лучшего уяснения содержательного ядра программы.

С другой стороны, она создает опасность того, что комплекс файлов (содержащих разнообразные данные) будет трактоваться слишком широко – как включающий данные или даже базы данных, необходимые программе уже для решения поставленной задачи, осуществления ее функций. Именно такой позиции, по всей видимости, и придерживаются В.О. Калятин и Е.А. Войниканис, когда утверждают: «...программа для ЭВМ может включать в себя массив данных, отвечающий признакам базы данных (при условии, что эти данные могут быть охарактеризованы как самостоятельные материалы). Поэтому провести четкое разграничение в отношении программного продукта между программами для ЭВМ и базами данных не всегда возможно: база данных в большинстве случаев сопровождается программной оболочкой, а программа для ЭВМ включает в себя базу данных. К таким объектам

---

<sup>1</sup> Соколов Д.В., Шишенина И.В. К вопросу определения критериев изменений программы для ЭВМ // СПС «КонсультантПлюс».

в соответствующей части будут применяться нормы как о программах для ЭВМ, так и о базах данных»<sup>1</sup>. Между тем думается, что **в состав самой программы** целесообразно включать только те файлы и данные, которые обеспечивают ее работоспособность в целом и при удалении которых она работать не будет. Те данные или базы данных, которые необходимы уже для разрешения поставленной пользователем задачи, очевидно, являются «топливом» для функционирования программы, но не входят в состав программы, представляя собой самостоятельные объекты.

### 1.3. Подготовительные материалы

Данный раздел настоящей статьи целесообразно предварить цитатой из п. 7 преамбулы Директивы ЕС о программах. В нем указывается, что для целей этой Директивы термин «компьютерная программа» охватывает и «подготовительные проектные работы, ведущие к разработке компьютерной программы, при условии, что характер подготовительных работ таков, что компьютерная программа может стать их результатом на более поздней стадии».

В зарубежных публикациях в связи с этим отмечалось, что решениями Суда ЕС<sup>2</sup> прямо подтверждено, что предусмотренная данной Директивой правовая охрана программы охватывает и «подготовительные проектные материалы» (англ. preparatory design materials), к которым относятся функциональные спецификации, графики, блок-схемы и т.д., ведущие к разработке компьютерной программы<sup>3</sup>. При этом подчеркивается неопределенность в вопросе о том, считать ли подготовительные проектные материалы частью компьютерной программы или самостоятельным объектом авторского права.

Есть основания утверждать, что последний вопрос прямо разрешен в российском законодательстве. В ст. 1261 ГК РФ определено, что программа представляет собой «совокупность данных и команд... включая подготовительные материалы...», что позволяет сделать вывод о том, что российский законодатель *не признает подготовительные материалы*

---

<sup>1</sup> Войничанис Е.А., Калятин В.О. База данных как объект правового регулирования: учебное пособие. М.: Статут, 2011 (СПС «КонсультантПлюс»).

<sup>2</sup> Cases of SAS Institut v World Programming Ltd (Case C-406/10) and Bezpecnostn softwarová asociace – Svaz softwarové ochrany v Ministerstvo kultury (Case C-393/09).

<sup>3</sup> Ealey D., Albutt A. The protection of computer programs. 13.07.2012. URL: <https://www.eurekhamagazine.co.uk/design-engineering-features/ip-advice/ip-advice-the-protection-of-computer-programs-1/43017>.

*самостоятельным объектом интеллектуальных прав* — они рассматриваются в качестве составляющего программу элемента.

Из определения ст. 1261 ГК РФ прямо следует, что к подготовительным относятся материалы, **полученные в ходе разработки программы**. Но в отношении состава таких материалов отечественные юристы высказывают различающиеся мнения.

Так, О.А. Рузакова подчеркивает: «Понятие “подготовительные материалы”, используемое в комментируемой статье, охватывает те материалы, которые создает программист на этапе разработки программы и которые необходимы для использования программы»<sup>1</sup>.

По-иному раскрывает содержание данного понятия А.И. Савельев, по мнению которого к подготовительным относятся различные материалы, включая создаваемые с участием третьих лиц, но относящиеся именно к разработке, но не использованию программы: «а) техническое задание, определяющее назначение и область применения программы, технические, технико-экономические и специальные требования, предъявляемые к программе, необходимые стадии и сроки разработки, виды испытаний; б) пояснительная записка, содержащая схему алгоритма, общее описание алгоритма и (или) функционирования программы, а также обоснование принятых технических и технико-экономических решений; в) блок-схемы (общая схема построения программы, рассматривающая ее составные компоненты и взаимосвязи между ними), спецификации (формализованное представление требований, предъявляемых к программе, которые должны быть удовлетворены при ее разработке, а также описание задачи, условия и эффекта действия без указания способа ее достижения) и прочие документы, составленные программистами в связи с разработкой компьютерной программы (например, о порядке и результатах ее тестирования и т.п.)»<sup>2</sup>.

В свою очередь А.А. Алексейчук относит к подготовительным материалам:

«— комментарии, содержащиеся в исходном коде программы. Такие комментарии, как правило, не исполняются самим компьютером, а необходимы для других разработчиков программы и иных лиц, которые впоследствии будут изучать исходный код самой программы;

---

<sup>1</sup> Постатейный комментарий к Гражданскому кодексу Российской Федерации, части четвертой / под ред. П.В. Крашенинникова. М.: Статут, 2011. С. 211 (автор комментария к ст. 1261 — О.А. Рузакова).

<sup>2</sup> Савельев А.И. Актуальные вопросы судебной практики в сфере оборота программного обеспечения в России.

- документация по отдельным аспектам работы программы, созданная во время разработки программы для других лиц, участвующих в ее создании, тестировании или внедрении;
- черновики исходного кода, предварительные версии программы;
- описание отдельных форматов файлов, протоколов передачи данных и иных механизмов работы программы»<sup>1</sup>.

При этом вполне обоснованным представляются несогласие А.А. Алексейчука с отнесением к подготовительным материалам *документации для конечного пользователя* по той причине, что она готовится уже после создания программы. Но сложно поддержать его заключение о том, что к подготовительным материалам нельзя относить *техническое задание* ввиду того, что оно создается еще до разработки программы<sup>2</sup>.

**Техническое задание** (далее – ТЗ), действительно, создается до разработки программы – на стадии проектирования программы. Причем в подготовке ТЗ может участвовать довольно широкий круг лиц (не только разработчик программы, но и, в частности, дизайнер, тестировщик, проект-менеджер, заказчик), что обусловлено требованиями к содержанию этого документа<sup>3</sup>. Вместе с тем именно в ТЗ проектируется структура программы (в виде схемы архитектуры) и ее компоненты, определяются виды интерфейсов для всех составляющих (с приложением готового дизайна или его концепции), описываются алгоритмы обработки данных, приводятся примеры входящих данных и формат данных взаимодействия подсистем и т.д.<sup>4</sup> В этих условиях нет оснований отрицать за ТЗ значение подготовительных материалов – именно

<sup>1</sup> Алексейчук А.А. Подходы к квалификации сложного программного обеспечения // Право цифровой экономики – 2020 (16): Ежегодник-антология / рук. и науч. ред. д.ю.н. М.А. Рожкова. М.: Статут, 2020. С. 351–352.

<sup>2</sup> См. там же.

<sup>3</sup> ТЗ должно содержать следующие разделы: «введение; основания для разработки; назначение разработки; требования к программе или программному изделию; требования к программной документации; технико-экономические показатели; стадии и этапы разработки; порядок контроля и приемки; в техническое задание допускается включать приложения» (п. 1.4 межгосударственного стандарта ГОСТ 19.201-78 «Единая система программной документации техническое задание. Требования к содержанию и оформлению», введенного в действие Постановлением Государственного комитета СССР по стандартам от 18.12.1978 № 3351)).

<sup>4</sup> См.: Проектирование программного обеспечения. URL: <https://habr.com/ru/company/edison/blog/267569>. При таких обстоятельствах к подготовительным материалам могут быть отнесены и упоминаемые, например, А. Гурко текстурные карты и иные компоненты трехмерной модели (см.: Гурко А. Соотношение 3D-моделей и программ для ЭВМ // СПС «КонсультантПлюс»).

в нем закладывается фундамент программы, отражается ее концептуальная идея, раскрывается существо технических и алгоритмических решений.

Изложенное дает повод обратить внимание на следующий момент. ГК РФ, как известно, выводит из-под действия авторско-правовой охраны, в частности, концепции, принципы, методы, процессы, системы, способы, решения технических и иных задач, языки программирования (п. 5 ст. 1259 ГК РФ). При этом ст. 1261 ГК РФ прямо распространяет авторско-правовую охрану на подготовительные материалы, как раз содержащие идеи и принципы программы, технические и алгоритмические решения и проч. Это позволило некоторым юристам сделать вывод, что тем самым законодатель распространил авторско-правовую охрану и на идеи, принципы, алгоритмы<sup>1</sup> программы.

Между тем это не так. Помещение подготовительных материалов «под зонтик» охраны программы в целом, как справедливо подчеркивает А.И. Савельев, «направлено на пресечение неправомерного заимствования положений таких материалов с целью создания аналогичной по функционалу программы»<sup>2</sup>. И хотя это, увы, не обеспечивает полноценную защиту содержания (идеи, алгоритма, принципов) программы, но создает некоторые преимущества при защите программы в случае нарушения прав на нее.

#### ***1.4. Аудиовизуальные отображения***

Довольно часто в отечественной юридической литературе исходный и объектный коды обозначают как *литеральные* (англ. literal) элементы программы, понимая их как буквенные (символьные) элементы, тогда как элементы, которые порождаются в процессе функционирования программы, именуются *нелитеральными* (англ. non-literal).

Такое понимание не совсем точно: литералами в информатике называют константы, зафиксированные в исходном коде програм-

---

<sup>1</sup> Например, С.А. Стулов пишет следующее: «...охрана всех подготовительных материалов как программ, наоборот, расширяет круг объектов, относящихся к программам, по сути, ими не являющимися, так как подготовительные материалы очень разнообразны и охраняются авторским правом изначально — это, например, изображения, используемые в программе, или не являются объектом авторского права: алгоритм работы программы, техническое задание на ее разработку» (Стулов С.А. Правовой режим охраны и защиты авторских прав на программное обеспечение для ЭВМ // СПС «КонсультантПлюс»).

<sup>2</sup> Савельев А.И. Актуальные вопросы судебной практики в сфере оборота программного обеспечения в России.

мы, которые не могут быть изменены, тогда как под нелитеральными компонентами программы понимается визуальный и/или звуковой ряд, который возникает в результате работы программы и который является изменяемым. То есть нелитеральные компоненты — это порождаемые этой программой отображения, рассчитанные на слуховое и (или) зрительное восприятие пользователем. Именно такое понимание и находит подтверждение во втором предложении ст. 1261 ГК РФ, где прямо закреплено, что в состав программы включаются не только совокупность данных и команд, включая подготовительные материалы, но и **аудиовизуальные отображения**.

В ГК РФ не раскрывается, что следует понимать под аудиовизуальными отображениями. Если исходить из того, что «аудиовизуальным отображением, порождаемым программой для ЭВМ, является графическое изображение, которое выводится на экран компьютера в результате функционирования внедренной в нее программы»<sup>1</sup>, то такие отображения становятся доступны пользователям программы при помощи **пользовательского интерфейса программы** (см. о нем разд. 2.2 настоящей статьи).

Самым упоминаемым средством отображения является **графический пользовательский интерфейс программы**<sup>2</sup> (англ. graphical user interface<sup>3</sup>), который обеспечивает возможность взаимодействия пользователя с программой. Используя интерфейс программы, пользователь передает информацию компьютеру и на экране монитора (в «окне» пользовательского интерфейса) получает результат функционирования программы, собственно, и являющийся отображением<sup>4</sup>. То есть те

<sup>1</sup> *Оганезов Э.М.* Правовая природа аудиовизуальных отображений, порождаемых программой для ЭВМ // Эпомен. 2019. № 23. С. 247.

<sup>2</sup> См., например: *Корнеев В.А.* Программы для ЭВМ, базы данных и топологии интегральных микросхем как объекты интеллектуальных прав: монография // СПС «КонсультантПлюс»; *Савельев А.И.* Актуальные вопросы судебной практики в сфере оборота программного обеспечения в России; *Сементюта Б.Е.* Графический пользовательский интерфейс программы для ЭВМ: проблемы правового регулирования // Вестник Арбитражного суда Московского округа. 2015. № 2. С. 48.

<sup>3</sup> Имеющий английское происхождение термин «интерфейс» в оксфордском словаре был определен как «точка, в которой две системы (субъекта) встречаются и взаимодействуют» (*Сементюта Б.Е.* Графический пользовательский интерфейс программы для ЭВМ: проблемы правового регулирования. С. 49).

<sup>4</sup> Взаимодействие пользователя с программой осуществляется при помощи манипулятора (мыши, тачпада и др.) и клавиатуры: таким образом производится запуск программы, постановка задачи, ввод данных. Программа, достигнув намеченной цели, выдает полученные результаты, которые и отображаются на странице пользовательского интерфейса.



*отображения, которые появляются на экране при таком взаимодействии, по смыслу ст. 1261 ГК РФ являются частью программы.*

Согласно национальному стандарту Российской Федерации ГОСТ Р ИСО 9241-161-2016 «Эргономика взаимодействия человек–система. Часть 161. Элементы графического пользовательского интерфейса»<sup>1</sup> (далее – ГОСТ Р ИСО 9241-161-2016) в графическом пользовательском интерфейсе принято выделять три составляющих – *интерактивную, информационную и декоративную* (табл. 1).

К *интерактивным* (от англ. interaction – взаимодействие), то есть способным к взаимодействию, составляющим относятся прежде всего различные **элементы управления программой**, отображаемые на экране, – экранные кнопки (запуска, поиска и проч.), всплывающие пункты меню, линейка прокрутки, редактируемые текстовые поля, отображения курсора (в виде стрелки) и проч. Остальные элементы интерфейса, относящиеся к декоративным и информационным составляющим, могут быть как интерактивными, так и неинтерактивными (п. 3.18 (прим. 1) ГОСТ Р ИСО 9241-161-2016).

*Декоративная* составляющая графического пользовательского интерфейса – это **дизайн интерфейса**, который может становиться самостоятельным объектом интеллектуальных прав (см. об этом разд. 2.2 настоящей статьи).

*Информационная* составляющая графического пользовательского интерфейса – это его **информационное наполнение**, порождаемое самой программой. Иными словами, пользовательский интерфейс представляет собой *средство отображения информации*, которая генерируется программой по запросу пользователя. Учитывая информационный характер этой составляющей, а также то, что она не является результатом творческого труда, нет никаких оснований рассматривать ее в качестве самостоятельного объекта интеллектуальных прав.

Важно заметить, что пользовательский интерфейс программы может быть не только графическим, но и *текстовым* (и предназначаться для работы с символами – буквами, цифрами, знаками препинания и проч., а его использование производится в режиме текста, например, при установке операционной системы), *голосовым* (предполагает, что

---

<sup>1</sup> Идентичен международному стандарту ИСО 9241-161:2016 «Эргономика взаимодействия человек-система. Часть 161. Руководство по элементам графического пользовательского интерфейса» (ISO 9241-161:2016 “Ergonomics of human-system interaction – Part 161: Guidance on visual user-interface elements”, IDT). Утвержден и введен в действие Приказом Федерального агентства по техническому регулированию и метрологии от 02.11.2016 № 1580-ст.

ввод данных осуществляется с помощью голосовых команд), *жестовым* (здесь ввод данных осуществляется в виде жестов руками или стилуса), *веб-интерфейсом* и т.д.

Причем, например, **пользовательский веб-интерфейс** (англ. web user interface) основан на графическом интерфейсе, вследствие чего структурно они различаются между собой незначительно<sup>1</sup>. Основное отличие этих интерфейсов проявляется прежде всего в том, что графический сориентирован на работу программы офлайн и результат изменения информации отображается в соответствующей *панели вывода* (п. 8.27.1 ГОСТ Р ИСО 9241-161-2016), тогда как веб-интерфейс *предназначен для работы с программой в сети Интернет, где информационное наполнение представляется на веб-страницах* (п. 3.31 национального стандарта Российской Федерации ГОСТ Р ИСО 9241-151-2014 «Эргономика взаимодействия человек–система. Часть 151. Руководство по проектированию пользовательских интерфейсов сети Интернет»<sup>2</sup>).

Примечательно, что в большинстве юрисдикций аудиовизуальные отображения не получают правовую защиту в качестве элемента программ. При этом в публикациях отмечается, что «видимые и слышимые» элементы могут защищаться с помощью общих норм авторского права<sup>3</sup>.

### **1.5. Совокупности программ – программный комплекс и операционная система**

Программы существенно различаются в зависимости от выполняемой ими функции. И, например, в Межгосударственном стандарте ГОСТ 19781-90 «Обеспечение систем обработки информации программное. Термины и определения»<sup>4</sup> (далее – ГОСТ 19781-90) прямо названы, в частности, такие их разновидности, как:

<sup>1</sup> *Сергеев С.Ф., Падерно П.И., Назаренко Н.А.* Введение в проектирование интеллектуальных интерфейсов: учебное пособие. СПб.: ИТМО, 2011. С. 27.

<sup>2</sup> Идентичен международному стандарту ISO 9241-151:2008 «Эргономика взаимодействия человек – система. Часть 151. Руководство по пользовательским веб-интерфейсам» (ISO 9241-151:2008 “Ergonomics of human-system interaction – Part 151: Guidance on World Wide Web user interfaces”, IDT). Утвержден и веден в действие Приказом Федерального агентства по техническому регулированию и метрологии от 10.07.2014 № 1057-ст.

<sup>3</sup> См.: *Ealey D., Albutt A.* The protection of computer programs. 13.07.2012. URL: <https://www.eurekamagazine.co.uk/design-engineering-features/ip-advice/ip-advice-the-protection-of-computer-programs-1/43017>.

<sup>4</sup> Утвержден и введен в действие Постановлением Государственного комитета СССР по управлению качеством продукции и стандартам от 27.08.1990 № 2467.

– *системная программа* (англ. system program) – программа, предназначенная для поддержания работоспособности системы обработки информации или повышения эффективности ее использования в процессе выполнения прикладных программ (п. 4 табл. 1);

– *управляющая программа* (англ. control program) – системная программа, реализующая набор функций управления, в который включают управление ресурсами и взаимодействие с внешней средой системы обработки информации, восстановление работы системы после проявления неисправностей в технических средствах (п. 5 табл. 1);

– *прикладная программа* (англ. application program) – программа, предназначенная для решения задачи или класса задач в определенной области применения системы обработки информации (п. 7 табл. 1);

– *программа обслуживания* (англ. utility program) – программа, предназначенная для оказания услуг общего характера пользователям и обслуживающему персоналу системы обработки информации (п. 8 табл. 1);

– *мобильная программа* (англ. portable program) – программа, которая написана для ЭВМ одной архитектуры, но может исполняться в системах обработки информации с другими архитектурами без доработки или при условии ее доработки, трудоемкость которой незначительна по сравнению с разработкой новой программы (п. 12 табл. 1);

– *программный модуль* (англ. program module) – программа или функционально завершенный фрагмент программы, предназначенный для хранения, трансляции, объединения с другими программными модулями и загрузки в оперативную память (п. 15 табл. 1).

Для целей разрешения сложных задач программы могут быть объединены в определенным образом организованные *совокупности* – **программные комплексы**. Причем исходя из буквального прочтения первого предложения ст. 1261 ГК РФ можно заключить, что на такие совокупности программ (в качестве которых закон прямо называет операционные системы и программные комплексы) распространяются нормы авторского права, относящиеся к *единичным* программам. То есть отсутствие в Кодексе специальных положений, посвященных операционной системе и программному комплексу, можно объяснить тем, что к последним подлежат применению те же положения, что и к отдельным программам.

В условиях отсутствия в ГК РФ дефиниции понятия «программный комплекс» его содержание может быть установлено с помощью норм технического регулирования, закрепленных в утвержденных стандартах.

Так, межгосударственный стандарт ГОСТ 19.101-77 «Единая система программной документации. Виды программ и программных документов»<sup>1</sup> (далее – ГОСТ 19.101-77) предусматривает, что программу допускается идентифицировать и применять самостоятельно и (или) в составе других программ (п. 1.1). При этом в п. 1.2 ГОСТ 19.101-77 закреплено подразделение программ на два вида: выделяют **компонент** (программа, рассматриваемая как единое целое, выполняющая законченную функцию и применяемая самостоятельно или в составе комплекса) и **комплекс** (программа, состоящая из двух или более компонентов и (или) комплексов, выполняющих взаимосвязанные функции, и применяемая самостоятельно или в составе другого комплекса). То есть программный комплекс может включать в свой состав и отдельные программы, и целые (программные) комплексы, когда это необходимо для выполнения соответствующей функции.

С учетом упоминаемой в ст. 1261 ГК РФ цели всякой программы, состоящей в получении определенного результата, следует признать, что и предназначение программного комплекса состоит в выполнении конкретной функции (или взаимосвязанных функций), ориентированной на достижение требуемого результата. Причем В.И. Еременко обращает внимание на то, что под программным комплексом следует понимать «набор взаимодействующих программ, согласованных по функциям и форматам и составляющих полный инструментарий для решения сложных задач»<sup>2</sup>. Это позволило сделать вывод о том, что **программный комплекс** представляет собой *определенным образом организованную совокупность программ, выполняющих взаимообусловленные функции и направленных на достижение определенного результата в одной предметной области*<sup>3</sup>.

Причем надо подчеркнуть отмечаемый в литературе состав программного комплекса: комплекс состоит не только из программ, но и, в частности, «из исполняемых модулей, динамических библиотек,

<sup>1</sup> Устанавливает виды программ и программных документов для вычислительных машин, комплексов и систем независимо от их назначения и области применения. Введен постановлением Государственного комитета СССР по стандартам от 20.05.1977 № 1268. Измененная редакция. Является действующим.

<sup>2</sup> Еременко В.И. О правовой охране программ для ЭВМ в Российской Федерации // СПС «КонсультантПлюс».

<sup>3</sup> См.: Рожкова М.А. Программные комплексы и пакет программ: характеристика юридического содержания // Проблемы гражданского права и процесса: сборник научных статей. Гродно: ГрГУ, 2016. С. 272–277.

системных динамических библиотек и файлов-настроек»<sup>1</sup>, что обусловлено тем, что программный комплекс является еще более сложным объектом, нежели единичная программа, элементы которой были обозначены выше. С учетом изложенного к числу программных комплексов должна быть отнесена, например, поисковая система Яндекса, которая включает в свой состав три основных комплекса: *агент* (предназначенный для сбора и аккумуляции информации с сайтов), *индекс* (обеспечивающий обработку и хранение этой информации) и *поисковый механизм* (обеспечивающий взаимодействие пользователя с индексом)<sup>2</sup>.

Анализируя содержание программного комплекса, надо отграничивать его от **пакета программ**. Потребность в подобном разграничении объясняется тем, что по смыслу ст. 1261 ГК РФ программный комплекс признается *единым объектом* интеллектуальной собственности (так как, по сути, он приравнен к единичной программе), тогда как пакет программ следует рассматривать как *набор из нескольких независимых программ*, каждая из которых является самостоятельным объектом интеллектуальных прав.

Раскрывая различия между рассматриваемыми совокупностями программ, надо подчеркнуть следующее. Объединенные в составе программного комплекса программы *взаимообусловлены*, выполняют *взаимосвязанные функции* и нацелены на решение сложной задачи (задач) *в одной предметной области*. В свою очередь пакет программ объединяет программы, которые функционируют *автономно* и предполагают разрешение самостоятельных задач *в различных предметных областях* — связующим звеном пакетов программ нередко становится стандартный пользовательский и программный интерфейс каждого компонента, облегченный перенос данных между компонентами, наличие общей базы для хранения данных и тому подобное, что не дает оснований рассматривать эти программы как единый комплекс.

Изложенное особенно ярко проявляется на примере **пакета прикладных программ** (англ. application program package), под которым в соответствии с положениями действующего государственного стандарта СССР ГОСТ 15971-90 «Системы обработки информации программное.

---

<sup>1</sup> См.: Постатейный комментарий к Гражданскому кодексу Российской Федерации, части четвертой / под ред. П.В. Крашенинникова. С. 211 (автор комментария к ст. 1261 — О.А. Рузакова).

<sup>2</sup> См.: *Абрамзон М.* Яндекс для всех. СПб.: БХВ-Петербург, 2007.

Термины и определения»<sup>1</sup> понимается *система прикладных программ, предназначенная для решения задач определенного класса*, — такой пакет традиционно именуется **пакетом приложений**.

Самым известным пакетом прикладных программ (приложений) является, вероятно, пакет *Microsoft Office*, в состав которого входят разные программы для работы с различными типами документов: текстами, электронными таблицами, базами данных и т.д. Так, *Microsoft Word* позволяет подготовить документы, а *Microsoft Publisher* — публикацию; *Microsoft Excel* — создавать электронные таблицы, а *Microsoft OneNote* — заметки; *Microsoft Outlook* является персональным коммуникатором, *Microsoft Access* необходим для управления базами данных и т.д. Причем то обстоятельство, что пользователь сам выбирает состав пакета, дополнительно подтверждает автономность входящих в пакет программ<sup>2</sup>.

Определение понятия еще одной совокупности программ — операционной системы, также отсутствует в ГК РФ. Но оно содержится, например, в уже упоминавшемся ГОСТ 15971-90. В этом стандарте закреплено, что **операционная система** (англ. operating system; далее — ОС) есть «*совокупность системных программ, предназначенная для обеспечения определенного уровня эффективности системы обработки информации за счет автоматизированного управления ее работой и предоставляемого пользователю определенного набора услуг*».

Будучи основополагающим программным комплексом — *комплексом системных программ* — ОС, во-первых, *управляет оборудованием* (например, В.И. Еременко подчеркивает, что ОС обеспечивает «взаимодействие всех устройств компьютера между собой и с оператором (пользователем)»<sup>3</sup>), а во-вторых, *управляет другими программами*.

<sup>1</sup> Утвержден и введен в действие Постановлением Государственного комитета СССР по управлению качеством продукции и стандартам от 26.10.90 № 2698.

<sup>2</sup> Не менее известным пакетом приложений является *совокупность приложений, объединенных в единый пакет Google Mobile Services* (далее — пакет GMS). Его исследованию, включая вопрос отличия программного комплекса от пакета приложений, было уделено время при рассмотрении ФАС России дела о нарушении Google Inc., Google Ireland Limited, ООО «Гугл» антимонопольного законодательства (решение и предписание по делу № 1-14-21/00-11-15 от 05.10.2015), в связи с чем мной было подготовлено соответствующее правовое заключение, основные выводы которого впоследствии нашли отражение в опубликованной статье (см.: Рожкова М.А. Программные комплексы и пакет программ: характеристика юридического содержания). В своем решении ФАС России совершенно обоснованно заметил: «Каждый программный продукт, входящий в состав базового набора (пакета GMS. — прим. М.Р.), предназначен для решения определенных задач и обладает собственным функциональным назначением».

<sup>3</sup> Еременко В.И. О правовой охране программ для ЭВМ в Российской Федерации.

И здесь уместно вспомнить слова Дэйва Джонсона о том, что без ОС компьютер представляет собой лишь набор аппаратных средств, не способных выполнять какие-либо функции, тогда как ОС «позволяет компьютеру выполнять основные функции, предоставляет интерфейс, позволяющий пользователям взаимодействовать с компьютером, и платформу, на которой могут запускаться приложения»<sup>1</sup>.

С учетом сказанного ОС может рассматриваться не только как самостоятельный программный комплекс, но и как составляющая аппаратно-программного комплекса, что позволяет распространять на нее уже не авторско-правовую, а патентно-правовую охрану<sup>2</sup> (см. разд. 2.4 настоящей статьи).

### **1.6. О соотношении понятий «программа» и «программное обеспечение»**

Во многих публикациях, посвященных исследуемой тематике, поднимается вопрос о соотношении понятий **«программа»** и **«программное обеспечение»** (англ. software; далее — ПО), причем в отношении того, что же собой представляет ПО, высказываемые юристами мнения несколько различаются.

---

<sup>1</sup> *Johnson D.* What is software? A guide to all of the different types of programs and applications that tell computers what to do // Business Insider. 26.03.2021. URL: <https://www.businessinsider.com/what-is-software>. В одном из учебников по информатике функционал ОС раскрывается более подробно: «Операционная система выполняет функции управления аппаратными ресурсами, их распределения между выполняемыми программами пользователя и формирует некоторую среду, содержащую данные, необходимые для выполнения программ... Обычно в составе ОС выделяют два уровня: ядро системы и вспомогательные системные программные средства... Ядро выполняет все функции по управлению ресурсами системы — как физическими, так и логическими — и разделяет доступ пользователей (программ пользователей) к этим ресурсам. При помощи системного программного обеспечения пользователь управляет средствами, предоставляемыми ядром» (*Синицын С.В., Батаев А.В., Налютин Н.Ю.* Операционные системы: учебник. М., 2013. С. 10, 13).

<sup>2</sup> Из описания патента RU 2 626 350 C1 «Способ функционирования операционной системы вычислительного устройства программно-аппаратного комплекса»: «Изобретение относится к вычислительной технике, а именно к операционным системам многопроцессорных электронно-вычислительных машин, являющихся частью программно-аппаратных комплексов, и может быть использовано в таких областях техники, как квантовая информатика, метеорология, геологическая разведка, а также при выполнении задач, связанных с интенсивным нерегулярным обращением к памяти вычислительного устройства (DIS-задачи), высокоскоростной обработкой сигналов и изображениями и работой с хранилищами разнородной информации большого размера (RDF — базы данных)» (URL: [https://yandex.ru/patents/doc/RU2626350C1\\_20170726](https://yandex.ru/patents/doc/RU2626350C1_20170726)).



Так, А.А. Алексейчук, ссылаясь на международный стандарт IEEE Std 829-2008<sup>1</sup>, пишет о том, что в техническом ключе ПО есть «одна или несколько компьютерных программ, связанных между собой; процедуры, документация и связанные с компьютерными программами данные, некоторые из которых могут признаваться объектами интеллектуальных прав (изображения, звуки и пр.)»<sup>2</sup>. А, например, Ю.В. Козубенко, подчеркнув обозначенную Л. Бентли и Б. Шерманом неравнозначность понятий «программа» и «ПО», отмечает другое: «...в международном стандарте ISO/IEC 2382-12, в котором под “софтвером” – программным обеспечением – понимается любая часть программ, процедур, правил и документации для систем обработки информации, однако программа (компьютерная программа) определяется как синтаксический блок, соответствующий правилам конкретного языка программирования и состоящий из объявлений и утверждений или инструкций, необходимых для выполнения определенных функций и задач или разрешения проблем»<sup>3</sup>.

В утвержденных отечественными государственными органами стандартах довольно часто ПО раскрывается как *совокупность программы и программных документов, необходимых для ее эксплуатации*. Так, в упомянутом ранее ГОСТ 19781-90 определено, что ПО есть «совокупность программ системы обработки информации и программных документов, необходимых для эксплуатации этих программ» (п. 2 табл. 1). Схожее определение содержится и в упоминавшемся ГОСТ Р 51904-2002: ПО определено как «совокупность компьютерных программ и программных документов, необходимых для эксплуатации этих программ» (п. 3.47).

Таким образом, если в силу ст. 1261 ГК РФ понятием «программа» охватывается совокупность данных и команд, включая *подготовительные материалы, полученные в ходе ее разработки*, то технические нормы закрепляют, что ПО наряду уже с собственно программой включает также и *материалы, необходимые для ее эксплуатации (использования)*. А это позволяет говорить о несколько более широком содержании понятия ПО.

<sup>1</sup> IEEE Std 829-2008 IEEE Standard for Software and System Test Documentation. URL: <https://standards.ieee.org/standard/829-2008.html>.

<sup>2</sup> LegalTech, FinTech, RegTech etc.: правовые аспекты использования цифровых технологий в коммерческой деятельности. С. 101 (автор параграфа о ПО – А.А. Алексейчук).

<sup>3</sup> Козубенко Ю.В. О понятии «программы для ЭВМ» и информации как родовом понятии по отношению к программам для ЭВМ // Электронное приложение к «Российскому юридическому журналу». 2015. № 2. С. 34–35.

Вместе с тем в большинстве современных публикаций находит отражение позиция, согласно которой ПО – «это набор инструкций, записанных в компьютерном коде, который указывает компьютеру, как вести себя или как выполнить определенную задачу»<sup>1</sup>. И если сравнивать это определение с дефинициями программы, разобранными в начале этой части статьи, то можно заключить, что ПО аналогично программе. Этой позиции придерживается, в частности, и А.И. Савельев, отметивший, что в своей статье в качестве синонима понятия «программа» он употребляет «широко применяемое на практике понятие “программное обеспечение” (software), более характерное для среды IT-специалистов и бизнес-сообщества»<sup>2</sup>.

В развитие сказанного следует отметить и то, что ряд законов зарубежных стран основывается на позиции об идентичности анализируемых терминов: например, в Федеральном законе об авторском праве Швейцарии (1992) как аналоги употребляются термины «компьютерные программы» (фр. *les programmes d'ordinateurs*) и ПО (фр. *les logiciels*), а в Кодексе интеллектуальной собственности Франции (1992) вообще используется только понятие ПО<sup>3</sup>, в состав которого включены подготовительные материалы (*les logiciels, y compris le matériel de conception préparatoire* (art. L112-2<sup>4</sup>)).

Впрочем, ознакомление с публикациями, так или иначе затрагивающими проблематику ПО, позволяет говорить о том, что термин ПО используется нередко для обозначения *совокупности нескольких программ*, т.е. программного комплекса, о котором говорилось ранее. И в подтверждение этого можно сослаться, например, на Britannica, в которой указывается, что ПО включает в себя «весь набор программ, процедур и регламентов, связанных с работой компьютерной системы»<sup>5</sup>, и специально подчеркивается, что термин ‘software’ был придуман для того, чтобы отличать **инструкции** (программное обе-

---

<sup>1</sup> Johnson D. What is software? A guide to all of the different types of programs and applications that tell computers what to do.

<sup>2</sup> Савельев А.И. Актуальные вопросы судебной практики в сфере оборота программного обеспечения в России.

<sup>3</sup> Англоязычное ‘software’, вошедшее в употребление еще в 1953 г., было переведено в 1969 г. на французский язык как ‘logiciel’ путем соединения двух слов ‘logique’ (логика) и ‘matériel’ (материалы) (см.: Mounier-Kuhn Pierre. L’informatique en France, de la seconde guerre mondiale au Plan Calcul. L’émergence d’une science. Paris, 2010, ch. 4).

<sup>4</sup> URL: [https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article\\_lc/LEGIARTI000006278875](https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article_lc/LEGIARTI000006278875).

<sup>5</sup> URL: <https://www.britannica.com/technology/software>.

спечение) от **физических компонентов**, т.е. аппаратного обеспечения (англ. hardware, см. о нем разд. 2.4 настоящей статьи).

На основании изложенного можно сделать следующий вывод. С технической точки зрения программу и ПО, возможно, не всегда признают идентичными — по крайней мере, ПО помимо собственно программы (программного комплекса) включает в свой состав дополнительные материалы, необходимые для его эффективного использования. Вместе с тем различия между обозначенными понятиями для целей права не являются принципиальными, что позволяет рассматривать эти термины как синонимичные, взаимозаменяемые.

Подводя итоги первой части настоящей статьи, надо признать, что понятие программы, сформулированное в ст. 1261 ГК РФ, будучи «переполненным» различными техническими уточнениями, является крайне сложным для понимания и уяснения. Однако произведенное препарирование и подробный анализ позволяют угледеть за этим попытку законодателя более точно определить сущность данного понятия с тем, чтобы правоприменитель впоследствии мог отыскать верные ответы на возникающие на практике вопросы.

## **2. Объекты и компоненты, не упомянутые в ст. 1261 ГК РФ (название программы; пользовательский интерфейс; алгоритм программы; аппаратно-программный комплекс; дистрибутив; видеоигра)**

В легальном понятии, содержащемся в ст. 1261 ГК РФ, прямо именованы элементы, совокупность которых охраняется авторским правом в качестве программы. Однако за рамками этого понятия остался ряд объектов и компонентов, которые, как кажется навскидку, подпадают под правовую охрану части четвертой ГК РФ. Вторая часть настоящей статьи посвящена именно им для цели большей четкости в понимании того, что собой представляют программы, а также их ограничения от смежных категорий.

### ***2.1. Название программы***

В ст. 1261 ГК РФ название в качестве элемента программы не упоминается, хотя в большинстве случаев создаваемая программа получает наименование, позволяющее ее идентифицировать, выделять из числа аналогичных.

В авторском праве название признается неотъемлемой частью / важным элементом всякого произведения. Причем Д. Липщик специально обращает внимание на необходимость разграничивать названия произведений на *оригинальные* («произвольные или выдуманные выражения, которые представляют собой результат творческого процесса»<sup>1</sup>) и не отличающиеся оригинальностью *обычные* названия, включая жанровые (указывающие на жанр произведения) или необходимые (содержащие обычное описание содержания без какой-либо индивидуализации).

Изложенное подразделение в полной мере распространяется и на программы. Причем, как подчеркивает В.А. Корнеев, применительно к программам «следует иметь в виду, что, как правило, их названия должны не только идентифицировать саму программу, но и определить сферу ее применения или иные отличительные ее способности целиком»<sup>2</sup>. В качестве примера автор указывает, что программы, составляющие пакет программ *Microsoft Office*, в своем названии отражают собственные функции – например, антивирусную или текстового редактора.

Надо заметить, что по смыслу п. 7 ст. 1259 ГК РФ оригинальное название всякого произведения (в том числе и программы) может стать **самостоятельным объектом авторских прав** (и, соответственно, получить самостоятельную правовую охрану), но обычно это происходит в том случае, если это название начинает «жить» отдельно от самого произведения, приобретает автономное от произведения значение. Впрочем, вряд ли для программ этот момент имеет серьезное практическое звучание – о защите названий в качестве самостоятельных объектов интеллектуальных прав речь может идти применительно к современным компьютерным играм (видеоиграм), которые нельзя отождествлять с программами (см. об играх разд. 2.6 настоящей статьи).

Принципиально другой становится ситуация, когда название программы регистрируется в качестве **товарного знака**. И неважно, будет ли это словесный товарный знак или комбинированный, то есть объединяющий название с изображением логотипа, – в этом случае речь идет о возникновении самостоятельного объекта интеллектуальных

---

<sup>1</sup> Липщик Д. Авторское право и смежные права / пер. с фр. М.: Ладомир: ЮНЕСКО, 2002. С. 103.

<sup>2</sup> Корнеев В.А. Программы для ЭВМ, базы данных и топологии интегральных микросхем как объекты интеллектуальных прав.

прав. То есть товарный знак нет оснований рассматривать в качестве элемента программы — это автономный объект интеллектуальной собственности, подпадающий под регулирование законодательства о товарных знаках. Сказанное позволяет говорить о необходимости отграничивать ситуации, в которых имеет место нелегальное использование самой программы, от ситуаций, в которых неправомерно используются название или «иконка» программы, зарегистрированные в качестве товарного знака.

## 2.2. Пользовательский интерфейс программы

Как уже указывалось ранее, нормы российского законодательства позволяют относить к элементам программы *отображения, порождаемые в результате функционирования программы*, — они выводятся в пользовательском интерфейсе программы. Понимание отображений программы как ее составляющих получило прямое законодательное закрепление лишь в небольшом числе стран и признается небесспорным.

В то же время пользовательский интерфейс программы, который позволяет взаимодействовать пользователю с машиной (компьютером), может охраняться в качестве *самостоятельного объекта* интеллектуальных прав, причем действующее российское законодательство в сфере интеллектуальной собственности предоставляет здесь различные возможности.

Во-первых, пользовательский интерфейс может получить правовую охрану в качестве объекта патентных прав — **изобретения**, если он представляет собой патентоспособный способ взаимодействия пользователя с компьютерной системой (об алгоритмах см. следующий раздел настоящей статьи).

Во-вторых, пользовательский интерфейс, как говорилось выше, может охраняться как **дизайнерское решение**, что допускает использование нескольких правовых режимов.

1. Дизайн пользовательского интерфейса программы может получить *авторско-правовую охрану* в качестве **произведения дизайнера**, являющегося в силу ст. 1259 ГК РФ объектом авторских прав. Такая охрана предоставляется внешнему виду интерфейса **в целом**, без выделения существенных/несущественных признаков или каких-либо элементов. Иными словами, в качестве авторского произведения дизайнера рассматривается «общая картинка» интерфейса, как ее видит пользователь программы. Такая правовая охрана не подразумевает, что самостоятельную охрану получает каждая из составляющих ин-

терфейса (используемый шрифт, сочетание цветов, конфигурация графических объектов, дизайн кнопок на панели навигации и проч.) – авторско-правовую охрану в качестве произведения дизайна получает объективная форма представления интерфейса в целом.

2. Дизайн пользовательского интерфейса программы может получить *патентно-правовую охрану*: в п. 1 ст. 1352 ГК РФ закреплена возможность патентования **промышленных образцов**, в качестве которых охраняются решения внешнего вида изделий. В отличие от авторско-правовой охраны (возникающей с момента создания произведения) патентно-правовая охрана, как известно, устанавливается не автоматически – для этого необходимо получение соответствующего патента.

Кроме того, в отличие от авторско-правовой, патентно-правовая охрана может быть предоставлена дизайнерскому решению (решению внешнего вида) как *интерфейса в целом*, так и *отдельным его составляющим* (в частности, элементы управления программой, отображаемые на экране, – экранные кнопки на панели навигации, всплывающие пункты меню, линейка прокрутки, отображения курсора, а также другие объекты, например, используемый шрифт и проч.).

Изложенное позволяет говорить о том, что пользовательский интерфейс (являющийся средством взаимодействия пользователя с компьютером и вследствие этого – средством отображения информации), строго говоря, рассматривается не в качестве элемента программы, а как самостоятельный объект интеллектуальных прав.

### *2.3. Алгоритм программы*

Как уже отмечалось, авторско-правовая охрана произведений в силу п. 5 ст. 1259 ГК РФ не распространяется на идеи, концепции, принципы, методы, процессы, системы, способы, решения технических и иных задач, факты, языки программирования и проч. При этом Кодекс прямо запрещает патентование программы в качестве изобретения или полезной модели (п. 5 ст. 1350, п. 5 ст. 1351). В этих условиях кажутся вполне резонными сетования разработчиков программ на то, что российское законодательство не позволяет получить правовую охрану самого ценного для программы – **ее содержания**, поскольку авторско-правовая охрана, бесспорно, не является панацеей и охраняет, по сути, только *форму представления программы*<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Защита прав на программу реализуется с помощью норм авторского права. Например, в деле о пресечении действий, нарушающих исключительное право истца

В связи с этим юристами иногда высказывается мнение о том, что авторско-правовую охрану получает не только упоминавшаяся ранее совокупность команд и данных, но и «алгоритм, на основе которого составляется программа, а также весь описательный и пояснительный материал, который может составляться на любом языке человеческого общения (в данном случае, скорее всего, на русском)»<sup>1</sup>. Прямо говоря, такое мнение сложно признать обоснованным: алгоритм, представляющий собой «набор правил, которым машина (и особенно компьютер) следует для достижения определенной цели»<sup>2</sup>, есть не что иное, как *содержание программы*, которое по общему правилу не может охраняться нормами авторского права.

Д.А. Мотовилова обоснованно обращает внимание на то, что в самом общем смысле *алгоритм — это программа действий*, и в тех случаях, когда исполнителем программы становится компьютер, компьютерная программа представляет собой частный случай алгоритма<sup>3</sup>. При этом автор отмечает возможность для алгоритма выступать в различных ипостасях: «В зарубежной литературе алгоритм определяется как “аб-

---

на программу, суд пришел к выводу о доказанности того, что исходный текст программы ответчика по меньшей мере на 88% совпадает с исходным текстом программы истца и «наиболее вероятно является производным (созданным на основе) исходного текста» программы истца. Это позволило суду удовлетворить иск (см.: постановление СИП от 21.11.2016 № С01-328/2016 по делу № А56-21040/2015). Такой подход нашел прямое подтверждение в другом постановлении: «...соответствие (сходство) целей и функций одного программного обеспечения (ПО) целям и функциям другого ПО не может само по себе служить основанием для выводов об их тождественности. Главным критерием тождественности является установленный факт идентичности исходного текста (исходного кода) программы» (постановление СИП от 09.08.2018 № С01-472/2018 по делу № А40-20593/2017). Между тем, как обоснованно подчеркивает А.В. Дюжакова, не всегда имеет место прямое копирование исходного кода — сегодня гораздо большее распространение имеет «непрямое копирование», то есть заимствование идей разработчиков программы, которое очень трудно доказать (см.: Дюжакова А.В. Выявление непрямых заимствований в программах для ЭВМ: тест abstraction, filtration, comparisons, опыт США // Право и современная экономика: новые вызовы и перспективы: сборник материалов II научно-практической конференции юридического факультета СПбГЭУ / под науч. ред. Н.А. Крайновой. СПб., 2019. С. 181).

<sup>1</sup> Гришаев С.П. Эволюция законодательства об объектах гражданских прав // СПС «КонсультантПлюс».

<sup>2</sup> URL: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/algorithm#h1>.

<sup>3</sup> При этом она ссылается на Большую российскую энциклопедию, в которой под алгоритмом понимается «инструкция, точное описание способа действия с использованием простых, общепонятных элементов (например, операций)» (LegalTech, FinTech, RegTech etc.: правовые аспекты использования цифровых технологий в коммерческой деятельности. С. 193 (автор параграфов о понятии алгоритма — Д.А. Мотовилова)).



страктное, формализованное описание вычислительной процедуры”<sup>1</sup>. Результатом этой процедуры является решение. Таким образом, в первом приближении алгоритм можно определить как программу принятия решений. В некоторых случаях алгоритмы могут работать в автоматическом режиме. Так, например, спам-фильтр распознает и блокирует электронные сообщения, поступающие пользователю. В других случаях алгоритмы, реализованные в программном обеспечении (ПО), помогают людям принимать решения. Например, на основании кредитного рейтинга, определенного компьютерной программой, сотрудник банка принимает решение о выдаче (или отказе в выдаче) кредита<sup>2</sup>.

С учетом изложенного надо согласиться с тем, что алгоритм отражает *содержание и смысл программы и в конечном счете определяет практический результат ее функционирования*<sup>3</sup>.

При этом действующее законодательство допускает *патентование алгоритма в качестве способа* (изобретения). Правда, в публикациях нередко подчеркивается, что для этого необходимо описать «всю программу как совокупность материальных действий, выполняемых над материальным объектом»<sup>4</sup>, которые в конечном счете приводят к получению конкретного практического результата. Для этого программу «разделяют» на логические этапы и последовательно излагают (не обращаясь к использованию какого-либо языка программирования), как работает заложенный в нее алгоритм<sup>5</sup>.

Например, О. Долгих в своей статье приводит формулу изобретения одного из патентов, которая представлена не в форме исходного кода, а в виде «обычного» описания последовательности действий (алгорит-

---

<sup>1</sup> См.: *Dourish P.* Algorithms and their others: Algorithmic culture in context. (2016) 3(2) *Big Data & Society*.

<sup>2</sup> LegalTech, FinTech, RegTech etc.: правовые аспекты использования цифровых технологий в коммерческой деятельности. С. 193 (автор параграфов о понятии алгоритма – Д.А. Мотовилова).

<sup>3</sup> См. об этом: *Корнеев В.А.* Программы для ЭВМ, базы данных и топологии интегральных микросхем как объекты интеллектуальных прав.

<sup>4</sup> *Бойкова М.* Защита программ для ЭВМ в мире. 19.02.2019. URL: <https://zuykov.com/ru/about/articles/zashita-programm-dlya-evm-v-mire>.

<sup>5</sup> См.: *Башук А., Токарев П.* IT-патенты для российских разработчиков софта: польза, проблемы, подводные камни. 11.11.2020. URL: <https://habr.com/ru/post/527484>. См., например, патент «Способ выявления незначущих лексических единиц в текстовом сообщении и компьютер», в реферате которого указывается, что данное изобретение относится к системам обработки предназначенного пользователю исходящего сообщения электронной почты (URL: [https://new.fips.ru/registers-doc-view/fips\\_servlet?DB=RUPAT&DocNumber=2580424&TypeFile=html](https://new.fips.ru/registers-doc-view/fips_servlet?DB=RUPAT&DocNumber=2580424&TypeFile=html)).

ма): «Способ сохранения содержимого веб-страницы, содержащей статические объекты и динамические объекты, причем веб-страница отображается в браузере, запущенном на электронном устройстве, имеющем память, при этом способ выполняется электронным устройством и включает:

- сохранение в архивном файле информации о статических объектах;
- сохранение в архивном файле информации о динамических объектах;

- отличающийся тем, что включает в себя идентификацию по меньшей мере одной связи между динамическими объектами и статическими объектами, представленной в виде ссылки между ними;

- сохранение информации об этой связи в архивном файле;

- сохранение архивного файла в памяти, причем указанная процедура сохранения информации о динамических объектах включает упорядочивание массивов данных на языке JavaScript;

- указанное сохранение информации об указанной связи включает:

- формирование трекера ссылок, который служит для привязки статических объектов к связанному идентификатору спящего режима, и формирование таблицы информационных элементов, отвечающей за привязку идентификатора статического объекта и связанного идентификатора спящего режима, при этом привязка содержит уникальный идентификатор записи;

- увеличение записи, связанной с динамическими объектами в массивах данных на языке JavaScript, за счет информации об идентификаторе спящего режима статических объектов»<sup>1</sup>.

Изложенное позволяет сделать вывод о том, что алгоритм программы не подпадает под понятие элемента программы в смысле ст. 1261 ГК РФ и не охраняется нормами авторского права. При этом в условиях действующего законодательства вполне допустимой признается возможность установления его патентно-правовой охраны в качестве самостоятельного объекта интеллектуальных прав.

#### ***2.4. Аппаратно-программный комплекс***

Принципиальное отличие программного комплекса от аппаратно-программного состоит в том, что первый соединяет в себе программы и иные программные компоненты, о чем говорилось выше,

---

<sup>1</sup> Долгих О. Патентование программ для ЭВМ. 17.11.2020. URL: <https://zuykov.com/ru/about/articles/patentovanie-programm-dlya-evm>.

тогда как второй включает в себя программу и *аппаратные средства*, то есть электронные и механические части устройств или, иначе, оборудование (англ. hardware). Иными словами, **аппаратно-программный комплекс**<sup>1</sup> (его обозначают и как программно-аппаратный комплекс) представляет собой *совокупность аппаратных и программных средств, объединенных для выполнения одной или нескольких задач*. Важно заметить, что в публикациях нередко именно **аппаратная составляющая** рассматривается в этой совокупности как определяющая, вследствие чего понятие программно-аппаратного комплекса раскрывается как «оборудование с установленными на нем компьютерными программами»<sup>2</sup>.

Обозначенное различие предопределяет проведение довольно четкого водораздела между программным комплексом, охраняемым *авторским* правом, и аппаратно-программным комплексом, допускающим установление *патентно-правовой* охраны (в качестве изобретения или полезной модели). Причем надо подчеркнуть, что, будучи состоящим из аппаратной и программной частей, программно-аппаратный комплекс допускает патентование в качестве технического решения как алгоритма работы всей системы, так и самого компьютерного устройства со встроеной в него программой.

Примечательно, что посредством патентования аппаратно-программного комплекса преодолевается *прямой запрет на патентование программ*, закрепленный во многих национальных законодательствах.

Например, Европейская патентная конвенция<sup>3</sup> в ст. 52(2) прямо исключает программы из числа изобретений. Вместе с тем Европейское патентное ведомство в известном прецеденте<sup>4</sup> признало, что ст. 52

---

<sup>1</sup> Отечественные стандарты не дают определения программно-аппаратного комплекса. Государственный стандарт Российской Федерации ГОСТ Р ИСО/МЭК 9126-93 «Информационная технология. Оценка программной продукции. Характеристики качества и руководства по их применению» (утвержден и введен в действие Постановлением Госстандарта России от 28.12.1993 № 267) закрепляет лишь определение понятия «**программно-аппаратные средства**» (firmware) — под ними понимаются «технические средства, содержащие компьютерную программу и данные, которые не могут изменяться средствами пользователя. Компьютерная программа и данные, входящие в программно-аппаратные средства, классифицируются как программное обеспечение; схемы, содержащие компьютерную программу и данные, классифицируются как технические средства» (п. 3.3).

<sup>2</sup> *Савельев А.И.* Актуальные вопросы судебной практики в сфере оборота программного обеспечения в России.

<sup>3</sup> URL: [https://rospatent.gov.ru/content/uploadfiles/exhibition\\_corr\\_ormatted.pdf](https://rospatent.gov.ru/content/uploadfiles/exhibition_corr_ormatted.pdf).

<sup>4</sup> IBM case T 1173/97 (Computer program product) of July 1, 1998.

Европейской патентной конвенции не исключает возможность патентования программы в том случае, если при запуске на компьютере она производит дополнительный технический эффект, выходящий за рамки физического взаимодействия *программы (ПО) и компьютера (аппаратной составляющей)*. В качестве иллюстраций такого технического эффекта в публикациях упоминается сокращение времени доступа к памяти компьютера или улучшение пользовательского интерфейса (внутренний эффект) либо повышение эффективности работы внешнего устройства или улучшение совместимости разного оборудования (внешний эффект)<sup>1</sup>.

А.Ю. Чурилов, приводя в качестве примера другое дело<sup>2</sup> Европейского патентного ведомства, отмечает следующее: «Заявитель хотел запатентовать изобретение, сочетающее в себе метод (программное обеспечение) и устройство для увеличения скорости и повышения качества обработки изображений. Программа руководит процессом, при этом непосредственное улучшение изображений (результат) производит техническое устройство. Апелляционная коллегия патентного офиса, отменяя первоначальное решение об отказе в выдаче патента, указала, что противоречат логике выдача патента на техническое устройство и одновременный отказ в охране программному обеспечению, которое это устройство контролирует. В таких случаях необходимо оценивать изобретение как связку программа-устройство, поскольку материальный эффект, производимый изобретением, проявляется исключительно в результате непосредственного взаимодействия программы и контролируемого устройства»<sup>3</sup>.

## 2.5. Дистрибутив

В одном из отечественных судебных решений **дистрибутив** был определен как форма распространения программного обеспечения<sup>4</sup>. Более подробно это понятие раскрывается в работе Ю.В. Козубенко, который пишет о том, что дистрибутив (от англ. distribute – распро-

---

<sup>1</sup> См.: *Manenti F.M., Comino S. Intellectual Property and Innovation in Information and Communication Technology (ICT). European Union 2015. P. 37. DOI: 10.2791/37822.*

<sup>2</sup> *Vicom case T 0208/84 (Computer-related invention) of July 15, 1986.*

<sup>3</sup> *Чурилов А.Ю. Проблемы охраны программ для ЭВМ // Вестник Саратовской государственной юридической академии. 2020. № 1. С. 99.*

<sup>4</sup> См.: постановление СИП от 05.06.2014 по делу № А40-88983/2013.

странять) должен пониматься как «набор файлов для инсталляции какой-либо программы»<sup>1</sup>.

В развитие сказанного можно упомянуть мнение А.И. Савельева, который подчеркивает: «Как правило, дистрибутив содержит программы для инициализации системы, программу-установщик и набор специальных файлов, в совокупности образующих систему (ядро) программы... С точки зрения структуры набора файлов инсталлированная программа и программа в виде дистрибутива различаются, однако эти различия носят технический характер. Юридически речь идет об одной и той же компьютерной программе, поскольку в их основе лежит один и тот же исходный код»<sup>2</sup>. То есть, признавая, что и инсталлированная (устанавливаемая) программа, и ее дистрибутив с технической точки зрения представляют собой разные программы, А.И. Савельев считает правильным в правовом ключе рассматривать их как одну программу.

Такая позиция разделяется далеко не всеми юристами. Это четко проявилось при обсуждении<sup>3</sup> проекта обзора практики СИП по вопросам, возникающим при применении норм ГК РФ о правовой охране программ для ЭВМ и баз данных<sup>4</sup>, точнее его п. 1.3, в котором рассматривался вопрос возложения ответственности за нелегальное использование дистрибутива.

В частности, В.О. Калятин высказался в том духе, что неправильно признавать программу и ее дистрибутив одним и тем же объектом: «Дистрибутив включает в себя программу для ЭВМ в качестве одного объекта, но формально они являются разными объектами и у них

---

<sup>1</sup> Козубенко Ю.В. Защита авторских прав на программы для ЭВМ в уголовном, административном и гражданском судопроизводстве. М., 2009. С. 11.

<sup>2</sup> Савельев А.И. Актуальные вопросы судебной практики в сфере оборота программного обеспечения в России.

<sup>3</sup> См.: Протокол № 24 заседания Научно-консультативного совета при СИП от 27.11.2020. С. 12–17. URL: [https://ipc.arbitr.ru/files/pdf/24\\_28.11.20.pdf](https://ipc.arbitr.ru/files/pdf/24_28.11.20.pdf); Проект обзора практики СИП по вопросам, возникающим при применении норм Гражданского кодекса Российской Федерации о правовой охране программ для ЭВМ и баз данных. URL: <http://ipcmagazine.ru/official-chronicle/review-of-the-practice-of-the-intellectual-property-rights-court-on-issues-arising-from-the-application-of-the-norms-of-the-civil-code-of-the-russian-federation-on-the-legal-protection-of-computer-programs-and-databases>.

<sup>4</sup> Обзор практики Суда по интеллектуальным правам по вопросам, возникающим при применении норм Гражданского кодекса Российской Федерации о правовой охране программ для ЭВМ и баз данных был утверждён постановлением президиума СИП от 18.11.2021 № СП-21/26. URL: [https://ipc.arbitr.ru/files/pdf/practice\\_review\\_2021-11-18.pdf](https://ipc.arbitr.ru/files/pdf/practice_review_2021-11-18.pdf).

разный состав»<sup>1</sup>. А.Г. Серго подчеркнул, что дистрибутив – это самостоятельная программа, предназначенная для установки основной программы, причем дистрибутив может вовсе не содержать в себе инсталлируемую программу, более того, дистрибутив и инсталлируемая программа могут не иметь между собой ничего общего: «Это совершенно разные объекты авторского права, и оцениваться они должны таким образом»<sup>2</sup>. С.А. Копылов сравнил программу и ее дистрибутив с письмом в конверте («чтобы прочитать письмо, необходимо раскрыть конверт»<sup>3</sup>), поэтому, на его взгляд, нет оснований рассматривать дистрибутив как самостоятельный объект. В рамках обсуждения были также озвучены следующие мысли: «Технически (в большинстве случаев содержательно) дистрибутив программы и компьютерная программа – это разные программы... При запуске программы и дистрибутива достигается разный результат. Дистрибутив лишь позволяет осуществить установку, распаковку файлов другой программы на компьютере пользователя. Именно поэтому условия распространения дистрибутива и программы для ЭВМ, в нем содержащейся, могут быть различны... Современный дистрибутив, будучи в техническом смысле самостоятельной программой для ЭВМ, выполняет сугубо техническую функцию и не является творческим произведением в этом смысле по общему правилу, поскольку создается стандартным образом и не требует задействования серьезных ресурсов на стороне правообладателя. Единственное, что в нем бывает творческого, – это файлы программы, для установки которой он используется»<sup>4</sup>.

Думается, что для целей разрешения обозначенной проблемы можно обратиться к идее традиционного для гражданского права деления на **главную вещь и принадлежность** (ст. 135 ГК РФ). Суть этого деления состоит в следующем: «...вещь, называемая принадлежностью, предназначена для обслуживания главной вещи, имеющей самостоятельное значение. Принадлежность призвана обеспечивать целостность, сохранность главной вещи либо возможность ее эффективного использования»<sup>5</sup>. При этом, как подчеркивает В.В. Байбак, несмотря

<sup>1</sup> Протокол № 24. С. 12.

<sup>2</sup> Там же. С. 13.

<sup>3</sup> Там же.

<sup>4</sup> Там же. С. 14.

<sup>5</sup> Гражданское право: учебник. Т. 1 / под ред. О.Н. Садикова. М.: Контракт: Инфра-М, 2006. С. 160 (автор главы – И.Ш. Файзутдинов). Принципиальное различие усматривается в том, что «главная вещь может использоваться по назначению и без

на существование функциональной взаимосвязи между главной вещью и принадлежностью, они не образуют единую сложную вещь, оставаясь самостоятельными объектами гражданских прав<sup>1</sup>. Юридическое значение такого деления состоит в том, что принадлежность во всех случаях следует судьбе главной вещи, вследствие чего по сделке, объектом которой стала главная вещь, должна передаваться и ее принадлежность (хотя в литературе всегда отмечается, что данное правило относится к числу диспозитивных<sup>2</sup>).

Используя положения ст. 135 ГК РФ по аналогии, можно заключить, что устанавливаемая программа и дистрибутив представляют собой соответственно главный объект и принадлежность, которые, строго говоря, не являются единым объектом, но должны рассматриваться в комплексе, причем по общему правилу принадлежность должна следовать судьбе главного объекта.

## ***2.6. Видеоигра (компьютерная игра) как мультимедийный продукт***

Довольно часто в публикациях, посвященных проблематике программ, в качестве примера упоминаются компьютерные игры (далее — видеоигры), которые предлагается рассматривать как разновидности программы.

Применительно к современным видеоиграм такое понимание нельзя признать верным: в сегодняшних реалиях уже никак не получается уравнивать программу и видеоигру — они представляют собой серьезно различающиеся явления как с технической, так и с правовой позиций, на что обращают внимание и авторы настоящего ежегодника. Так, П.А. Каштанова пишет: «Современные компьютерные игры сильно отличаются от своих предшественников. На заре индустрии

---

принадлежности, а принадлежность по этому общему для них назначению без главной вещи использоваться не может. Главная вещь имеет самостоятельное значение, а принадлежность лишь призвана ей служить (обслуживать)» (Комментарий к Гражданскому кодексу Российской Федерации, части первой (постатейный) / рук. авт. колл. и отв. ред. О.Н. Садилов. М.: Контракт: Инфра-М, 1997. С. 283–284 (автор комментария — Т.Л. Левшина)).

<sup>1</sup> См.: Гражданское право: учебник: в 3 т. Т. 1 / под ред. Ю.К. Толстого. М.: Проспект, 2009. С. 261 (автор главы — В.В. Байбак).

<sup>2</sup> См.: Научно-практический комментарий к части первой Гражданского кодекса Российской Федерации для предпринимателей / рук. авт. колл. М.И. Брагинский; под общ. ред. В.Д. Карповича. М.: СПАРК: Хозяйство и право, 1999. С. 243 (автор комментария — М.И. Брагинский).



в 60–70-х видеоигры представляли собой в основном несложные компьютерные программы и пользовались популярностью преимущественно у людей, интересующихся программированием. Первые видеоигры, такие игры как *Spacewar* или *Pong*, использовали простую графику в виде геометрических фигур и обладали крайне ограниченными функциональными возможностями. Начиная с 80-х гг. развитие технологий дало создателям возможность проявить творческий подход и наполнить видеоигры теми элементами, без которых мы не можем представить их сейчас<sup>1</sup>. Схожее мнение высказывает и С.А. Субботин: «Если первые видеоигры в большинстве своем могли похвастаться лишь двухмерной графикой и примитивным игровым процессом (геймплеем), которые вряд ли были способны в полной мере отразить творческий потенциал их создателей, то сегодня отдельные компьютерные игры, без сомнения, можно назвать настоящими произведениями искусства, способными конкурировать даже с произведениями кинематографа. Компьютерная игра – это уже не просто строчки кода, а полноценное комплексное произведение (необязательно по смыслу авторского права), состоящее из произведений литературы (сюжетные линии, диалоги), музыкальных произведений, произведений изобразительного искусства (пейзажи, образы персонажей) и множества иных объектов, в том числе охраняемых авторским правом»<sup>2</sup>.

С учетом изложенного абсолютно обоснованным представляется мнение Е.Р. Крайновой и И.М. Ивлевой, отмечающих, что позиция приравнивания видеоигры к программе сегодня является устаревшей и годится только для первых видеоигр<sup>3</sup>.

Действительно, современные видеоигры содержательно вовсе не исчерпываются одной лишь программой, представляя собой упорядоченную совокупность взаимоувязанных **разноплановых нематериальных объектов**. Причем не все из этих объектов, создаваемых творчеством геймдизайнеров, художников, литераторов, программистов, звукорежиссеров, композиторов и проч., подпадают под понятие объектов

<sup>1</sup> См. статью в настоящем ежегоднике: *Каптанова П.А.* Разнообразие объектов авторского права в составе видеоигры.

<sup>2</sup> См. статью в настоящем ежегоднике: *Субботин С.А.* Правовая охрана персонажей видеоигр.

<sup>3</sup> См.: *Крайнова Е.Р., Ивлева И.М.* К вопросу о гражданско-правовом статусе компьютерных игр // Современная юриспруденция: актуальные вопросы, достижения и инновации: сборник статей XIX Международной научно-практической конференции. Пенза, 2019. С. 58.

интеллектуальной собственности. Так, в видеоигре могут быть задействованы:

– *объекты авторских прав*, включая, например, сценарий видеоигры и положенное в его основу литературное произведение, музыкальные и художественные произведения (как специально создаваемые для видеоигры, так и созданные ранее и не специально для нее), фотографии, карты, персонажей видеоигры, боди-арт и татуировки (в частности, татуировки спортсменов, воспроизводимые в видеоиграх)<sup>1</sup>;

– *объекты смежных прав*, например, базы данных и фонограммы (причем не только музыкальных произведений, но и фоновых звуков, которые необходимы для воссоздания иллюзии реальности);

– *сложные объекты*, в частности, аудиовизуальные, в том числе анимационные произведения, в состав которых входят такие объекты смежных прав, как, например, режиссура этого произведения, исполнение роли, чтение, пение и иное исполнение в этом аудиовизуальном произведении, осуществленное в процессе создания этого произведения;

– *иные объекты интеллектуальных прав* (как, например, запатентованный пользовательский интерфейс или промышленный образец (в частности, патентно-правовую охрану в качестве промышленного образца получили танки в *World of Tanks*));

– *не относящиеся к интеллектуальной собственности объекты* (например, компоненты локации, образ известной личности).

Действующее законодательство дает основания квалифицировать такого рода упорядоченную совокупность взаимоувязанных охраняемых результатов интеллектуальной деятельности как **сложные объекты** (п. 1 ст. 1240 ГК РФ). Причем сложность, цифровая форма и интерактивность<sup>2</sup> (способность к взаимодействию с пользователем) позволяет относить современные видеоигры к такой разновидности сложных объектов, как **мультимедийный продукт**.

---

<sup>1</sup> См. статью в настоящем ежегоднике: *Каишанова П.А.* Разнообразие объектов авторского права в составе видеоигры.

<sup>2</sup> А.В. Назаренко пишет о том, что в определении, данном Таней Аплин (см.: *Aplin T.* Copyright law in the Digital society. The challenges of multimedia. Oxford, 2005. P. 15), усматривается, что именно названные свойства характеризуют мультимедийный продукт: «Мультимедийный продукт – это компьютеризированная комбинация цифровых объектов, представляющих собой текст или графические изображения, а также последовательный поток информации (аудио- и видеозапись), с которой пользователь может взаимодействовать в различной степени множеством способов» (*Назаренко А.В.* Проблемы правовой квалификации мультимедийных продуктов // Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права. 2016. № 9. С. 28).

В силу норм ст. 1240 ГК РФ всякий сложный объект предполагает приобретение лицом, организовавшим создание такого объекта, *исключительных прав или прав использования на все* входящие в состав этого объекта самостоятельные результаты интеллектуальной деятельности — выполнение этого требования является обязательной предпосылкой для возникновения у организатора *исключительных прав на весь сложный объект в целом*. Причем организатор создания видеоигры (как и продюсер — организатор создания аудиовизуального произведения<sup>1</sup>) является только ее правообладателем, но никак не автором. Это связано с тем, что в качестве организатора создания видеоигры, как правило, выступает либо компания-разработчик видеоигры, либо компания-издатель, которая публикует/издает видеоигру (обычно издатели финансируют разработку видеоигр, приобретая права на нее). То есть организатор создания видеоигры — это юридическое лицо, за которым действующее российское законодательство по общему правилу не признает возможность становиться автором. Да и вряд ли можно было бы говорить об авторстве в отношении всей видеоигры: она — результат коллективного творчества, объединяющий в себе совокупность множества разноплановых объектов. При этом организационные усилия по созданию видеоигры предполагают не осуществление творческой деятельности, а решение разнообразных оргвопросов и, в частности, организацию процесса разработки игры, тестирование и проч., а в правовых целях — *аккумуляция «в руках» названного лица прав на все результаты интеллектуальной деятельности, которые используются в этом мультимедийном продукте*.

Таким образом, лицо, организовавшее создание видеоигры, не будучи ее автором, становится обладателем исключительных прав на мультимедийный продукт в целом. Авторы, создавшие объекты, которые составляют сложный объект, включая разработчиков ПО, передают исключительные права на созданные ими объекты или права использования этих объектов организатору создания видеоигры<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Правда, надо признать, что аудиовизуальное произведение, отличающееся, как и прочие сложные объекты «многослойной» структурой, обеспечено явно большим объемом нормативного материала (см. подробнее: *Рожкова М.А.* Пирамида прав на аудиовизуальное произведение: с какого момента можно считать себя продюсером // Закон. ру. 24.05.2018. URL: [https://zakon.ru/blog/2018/05/23/piramida\\_prav\\_na\\_audiovizualnoe\\_proizvedenie\\_nebolshoj\\_kommentarij](https://zakon.ru/blog/2018/05/23/piramida_prav_na_audiovizualnoe_proizvedenie_nebolshoj_kommentarij)).

<sup>2</sup> Право использования объектов интеллектуальных прав, входящих в состав мультимедийного продукта, возникает на основании договоров об отчуждении исключительного права (абз. 2 п. 1 ст. 1240 ГК РФ) или лицензионных договоров (абз. 3 п. 1 ст. 1240 ГК РФ).

С учетом изложенного можно говорить о том, что **программа**, хотя и является основой для создания видеоигры с технической точки зрения, в правовом ключе представляет собой лишь **одну из составляющих видеоигры**, что не позволяет признавать за программой приоритет перед другими элементами этого сложного объекта. Нелишним будет добавить и то, что все информационно-коммуникационные технологии и возникающие на их основе объекты так или иначе базируются на программах, поэтому нет никаких оснований видеть за всеми такими объектами только лишь программу.

Вследствие сказанного к отношениям по поводу видеоигры в целом не могут применяться нормы о программах: сложный объект — это специфический объект авторских прав, что *подразумевает распространение на него общих норм авторского права, а также специальных — о сложных объектах* (ст. 1240 ГК РФ), но не нормативных положений о программах.

Бесспорно, нельзя не видеть, что, закрепляя основы правового режима сложного объекта, законодатель не смог предрешить многие возникающие на практике вопросы, а существующее правовое регулирование отношений по поводу мультимедийных продуктов вряд ли можно признать хоть сколь-нибудь достаточным. Но соглашаясь с выводом о недостаточности правового регулирования в данной сфере, должна заметить, что *нет никаких оснований восполнять недостаток норм о мультимедийных продуктах за счет применения к отношениям по поводу видеоигр положений о программах*, как это иногда предлагается в публикациях<sup>1</sup>. Точно так же, например, нельзя поддержать позицию о том, что ко всем отношениям по поводу видеоигр подлежат применению нормы об играх и пари<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Так, А. Гурко пишет о том, что компьютерные игры «являются особым видом компьютерных программ и относятся к развлекательным программам», признавая, что игры в соответствии с п. 1 ст. 1240 ГК РФ являются сложными объектами, а именно мультимедийными продуктами, и далее заключает: «Однако т.к. мультимедийные продукты упоминаются в части четвертой ГК РФ только один раз (собственно в ст. 1240 ГК РФ), то можно сделать вывод, что правовой режим мультимедийного продукта распространяется исключительно на особенности создания данного продукта, порядка использования результатов интеллектуальной деятельности в его составе и принадлежность исключительных прав на мультимедийный продукт в целом организатору его создания. В остальном признание компьютерной игры мультимедийным продуктом не препятствует применению к ней правил главы 70 ГК РФ о программах для ЭВМ» (Гурко А. Соотношение 3D-моделей и программ для ЭВМ).

<sup>2</sup> См. об этом: Рожкова М.А. О применении ст. 1062 ГК РФ к отношениям по поводу многопользовательских онлайн-игр // Хозяйство и право. 2021. № 1. С. 99–108.

С учетом сказанного нельзя согласиться с авторами, уравнивающими видеоигру и программу (пусть и являющуюся в техническом ключе важнейшей составляющей видеоигры). Равным образом нет причин анализировать видеоигру в качестве разновидности программы, ибо при таком подходе ряд аспектов получают не ту правовую оценку, которую они получили, если бы между программами и видеоиграми проводилось четкое разграничение.

Например, достаточно часто в публикациях встречаются предложения рассматривать аудиовизуальные отображения в качестве самостоятельных объектов интеллектуальной собственности, причем, как правило, предлагая это, авторы подразумевают колоритные «портреты» персонажей видеоигры или изображения кат-сцен (англ. cut-scene), то есть заставок, или отображения живописных моментов самой видеоигры<sup>1</sup>.

Между тем аудиовизуальные отображения, порождаемые программой, представляют собой результаты функционирования программы, за которыми сложно усмотреть творческое начало, необходимое для возникновения объекта авторских прав, — как указывалось выше, это прежде всего информация, генерируемая программой. В рамках видеоигры на экране монитора воспроизводятся авторские произведения — анимационные, художественные и проч., которые должны получать иную правовую оценку, нежели отображения программы.

### **Пристатейный библиографический список**

1. *Абрамзон М.* Яндекс для всех. СПб.: БХВ-Петербург, 2007.
2. *Алексейчук А.А.* Подходы к квалификации сложного программного обеспечения // *Право цифровой экономики* — 2020 (16): Еже-

---

<sup>1</sup> В частности, А.Ю. Чурилов пишет о необходимости отдельной охраны аудиовизуальных отображений, порождаемых программой, подчеркивая, что к этим случаям «следует отнести, к примеру, охрану аудиовизуальных элементов компьютерных игр» (*Чурилов А.Ю.* Проблемы охраны программ для ЭВМ. С. 97). А.А. Алексейчук также относит аудиовизуальные отображения, создаваемые игрой, к числу аудиовизуальных отображений программы (см.: *Алексейчук А.А.* Подходы к квалификации сложного программного обеспечения. С. 352). Вместе с тем Б.Е. Семенюта, разбирая вопросы графического пользовательского интерфейса, напротив, «изымает» из рассмотрения компьютерные игры и иные мультимедийные продукты, подчеркивая, что цель этих интерфейсов «заключается не в оптимизации взаимодействия с пользователем, а в удовлетворении потребности последнего в развлечении» (*Семенюта Б.Е.* Графический пользовательский интерфейс программы для ЭВМ: проблемы правового регулирования. С. 49).

годник-антология / рук. и науч. ред. д.ю.н. М. А. Рожкова. М.: Статут, 2020. С. 346–368.

3. *Ахмедов Г.А.* Проблемы регулирования модификации программного обеспечения // Журнал Суда по интеллектуальным правам. 2020. № 2 (28). С. 20–26. URL: <http://ipcmagazine.ru/asp/software-modification-regulation-issues>.

4. *Башук А., Токарев Р.* ИТ-патенты для российских разработчиков софта: польза, проблемы, подводные камни. 11.11.2020. URL: <https://habr.com/ru/post/527484/>.

5. *Бойкова М.* Защита программ для ЭВМ в мире. 19.02.2019. URL: <https://zuykov.com/ru/about/articles/zashita-programm-dlya-evm-v-mire>.

6. *Воейков Д.* В России закрыто знаковое уголовное дело о плагиате софта, по которому разработчику грозила тюрьма // С-News. 21.10.2021. URL: [https://biz.cnews.ru/news/top/2021-10-21\\_v\\_rossii\\_zakryto\\_znakovoe](https://biz.cnews.ru/news/top/2021-10-21_v_rossii_zakryto_znakovoe).

7. *Войниканис Е.А., Калятин В.О.* База данных как объект правового регулирования: учебное пособие. М.: Статут, 2011 (СПС «КонсультантПлюс»).

8. *Гришаев С.П.* Эволюция законодательства об объектах гражданских прав // СПС «КонсультантПлюс».

9. *Гурко А.* Соотношение 3D-моделей и программ для ЭВМ // СПС «КонсультантПлюс».

10. *Долгих О.* Патентование программ для ЭВМ. 17.11.2020. URL: <https://zuykov.com/ru/about/articles/patentovanie-programm-dlya-evm>.

11. *Дюжакова А.В.* Выявление не прямых заимствований в программах для ЭВМ: тест abstraction, filtration, comparisons, опыт США // Право и современная экономика: новые вызовы и перспективы: сборник материалов II научно-практической конференции юридического факультета СПбГЭУ / под науч. ред. Н.А. Крайновой. СПб., 2019. С. 181–186.

12. *Еременко В.И.* Авторские права на программы для электронных вычислительных машин // Биржа интеллектуальной собственности. 2010. Т. IX. № 7. С. 5–19.

13. *Еременко В.И.* О правовой охране программ для ЭВМ в Российской Федерации // СПС «КонсультантПлюс».

14. Код сборки против машинного кода против объектного кода? URL: <https://qastack.ru/programming/466790/assembly-code-vs-machine-code-vs-object-code>.

15. *Козубенко Ю.В.* О понятии «программы для ЭВМ» и информации как родовом понятии по отношению к программам для ЭВМ //

Электронное приложение к «Российскому юридическому журналу». 2015. № 2. С. 34–37.

16. Комментарий к Гражданскому кодексу Российской Федерации, части первой (постатейный) / рук. авт. кол. и отв. ред. О.Н. Садиков. М.: Контракт: Инфра-М, 1997.

17. Комментарий к Гражданскому кодексу Российской Федерации (части четвертой) (постатейный): в 2 т. Т. 1 / отв. ред. Л.А. Трахтенгерц. М., 2016 (СПС «КонсультантПлюс»).

18. Комментарий к законодательству об охране интеллектуальной собственности: сборник / общ. ред. В.И. Еременко. М.: Правовая культура, 1997.

19. *Кондратьева Е.А.* Программа для ЭВМ как особый объект авторских прав // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2015. № 1. С. 146–151.

20. *Корнеев В.А.* Программы для ЭВМ, базы данных и топологии интегральных микросхем как объекты интеллектуальных прав: монография // СПС «КонсультантПлюс».

21. *Крайнова Е.Р., Ивлева И.М.* К вопросу о гражданско-правовом статусе компьютерных игр // Современная юриспруденция: актуальные вопросы, достижения и инновации: сборник статей XIX Международной научно-практической конференции. Пенза, 2019. С. 57–59.

22. *Лицик Д.* Авторское право и смежные права / пер. с фр. М.: Ладомир: ЮНЕСКО, 2002.

23. LegalTech, FinTech, RegTech etc.: правовые аспекты использования цифровых технологий в коммерческой деятельности: коллективная монография / рук. авт. кол. и науч. ред. М.А. Рожкова. М.: Статут, 2021.

24. *Морозов В.С.* Программы для ЭВМ как объект авторского права // Инновационное развитие: потенциал науки и современного образования: сборник статей V Международной научно-практической конференции. Пенза, 2019. С. 139–141.

25. *Назаренко А.В.* Проблемы правовой квалификации мультимедийных продуктов // Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права. 2016. № 9. С. 27–34.

26. *Новикова Н.А.* Программа для ЭВМ (терминологический аспект) // Право и государство. 2019. № 12. С. 73–75.

27. *Оганезов Э.М.* Правовая природа аудиовизуальных отображений, порождаемых программой для ЭВМ // Эпомен. 2019. № 23. С. 246–251.

28. Постатейный комментарий к Гражданскому кодексу Российской Федерации, части четвертой / под ред. П.В. Крашенинникова. М.: Статут, 2011 (СПС «КонсультантПлюс»).



29. *Ревинский О.В.* Компьютерное программное обеспечение в составе имущества фирмы // Имущественные отношения в Российской Федерации. 2010. № 2. С. 28–36.

30. *Рожкова М.А.* Нормативное регулирование (правовое, техническое, этическое) – что это такое и каким образом его разграничить? // Закон.ру. 21.04.2020. URL: [https://zakon.ru/blog/2020/4/21/normativnoe\\_regulirovanie\\_pravovoe\\_tekhnicheskoe\\_eticheskoe\\_\\_chto\\_eto\\_takoe\\_i\\_kakim\\_obrazom\\_ego\\_razgr](https://zakon.ru/blog/2020/4/21/normativnoe_regulirovanie_pravovoe_tekhnicheskoe_eticheskoe__chto_eto_takoe_i_kakim_obrazom_ego_razgr).

31. *Рожкова М.А.* О применении ст. 1062 ГК РФ к отношениям по поводу многопользовательских онлайн-игр // Хозяйство и право. 2021. № 1. С. 99–108.

32. *Рожкова М.А.* Программные комплексы и пакет программ: характеристика юридического содержания // Проблемы гражданского права и процесса: сборник научных статей / Гродн. гос. ун-т им. Я. Купалы. Гродно: ГрГУ, 2016. С. 272–277.

33. *Рожкова М.А., Исаева О.В.* Понятие сайта (веб-сайта) для целей права // Журнал Суда по интеллектуальным правам. 2021. № 32 (июнь). С. 46–54. URL: <http://ipcmagazine.ru/legal-issues/the-concept-of-a-site-website-for-the-purposes-of-law>.

34. *Рожкова М.А., Исаева О.В.* Правовые режимы фотографии в российском праве // Журнал Суда по интеллектуальным правам. 2021. № 32 (июнь). С. 55–69. URL: <http://ipcmagazine.ru/legal-issues/legal-regimes-of-photography-in-russian-law>.

35. *Савельев А.И.* Актуальные вопросы судебной практики в сфере оборота программного обеспечения в России // Вестник Высшего Арбитражного Суда РФ. 2013. № 4 (СПС «КонсультантПлюс»).

36. *Сандалова С.В.* Правовые особенности производных и составных программ для ЭВМ // Вестник науки и образования. 2015. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/pravovye-osobennosti-proizvodnyh-i-sostavnyh-programm-dlya-evm>.

37. *Семенюта Б.Е.* Графический пользовательский интерфейс программы для ЭВМ: проблемы правового регулирования // Вестник Арбитражного суда Московского округа. 2015. № 2. С. 42–58.

38. *Сергеев С.Ф., Падерно П.И., Назаренко Н.А.* Введение в проектирование интеллектуальных интерфейсов: учебное пособие. СПб.: ИТМО, 2011.

39. *Синицын С.В., Батаев А.В., Налютин Н.Ю.* Операционные системы: учебник. М., 2013.

40. *Соколов Д.В., Шишенина И.В.* К вопросу определения критериев изменений программы для ЭВМ // СПС «КонсультантПлюс».

41. *Стулов С.А.* Правовой режим охраны и защиты авторских прав на программное обеспечение для ЭВМ // СПС «КонсультантПлюс».

42. Цивилистическая концепция интеллектуальной собственности в системе российского права: монография / под общ. ред. М.А. Рожковой. М.: Статут, 2018 (СПС «Консультант Плюс»).

43. *Цилюрик О.* Производительность языков программирования. 01.02.2018. URL: [https://www.rulit.me/data/programs/resources/pdf/Oleg\\_Ivanovich\\_Cilyurik\\_Proizvoditelnost\\_yazykov\\_programmirovaniya\\_RuLit\\_Me\\_505576.pdf](https://www.rulit.me/data/programs/resources/pdf/Oleg_Ivanovich_Cilyurik_Proizvoditelnost_yazykov_programmirovaniya_RuLit_Me_505576.pdf).

44. *Чурилов А.* Режимы охраны программ для ЭВМ: изобретение, коммерческая тайна или литературное произведение? // СПС «КонсультантПлюс».

45. *Чурилов А.Ю.* Проблемы охраны программ для ЭВМ // Вестник Саратовской государственной юридической академии. 2020. № 1. С. 94–101.

46. *Aplin T.* Copyright law in the Digital society. The challenges of multimedia. Oxford, 2005.

47. *Ealey D., Albutt A.* The protection of computer programs. 13.07.2012. URL: <https://www.eurekamagazine.co.uk/design-engineering-features/ip-advice/ip-advice-the-protection-of-computer-programs-1/43017/>.

48. *Johnson D.* What is software? A guide to all of the different types of programs and applications that tell computers what to do // Business Insider 26.03.21. URL: <https://www.businessinsider.com/what-is-software>.

49. *Manenti F.M., Comino S.* Intellectual Property and Innovation in Information and Communication Technology (ICT). European Union 2015. P. 37. DOI: 10.2791/37822.

50. *Mounier-Kuhn Pierre.* L'informatique en France, de la seconde guerre mondiale au Plan Calcul. L'émergence d'une science, Paris, 2010, ch. 4.

51. Source code: What exactly is it? // Digital Guide IONOS. 07.02.2020. URL: <https://www.ionos.com/digitalguide/websites/web-development/source-code-explained-definition-examples/>.

52. *Wallask S.* Source code. URL: <https://searcharchitecture.techtarget.com/definition/source-code/>.

53. What is the Difference Between Object Code and Executable Code. 15.08.2019. URL: <https://pediaa.com/what-is-the-difference-between-object-code-and-executable-code/>.