



Батурин Юрий Михайлович

Член-корреспондент РАН, д.ю.н., главный научный сотрудник
Институт истории естествознания и техники им. С.И. Вавилова РАН

Леонов Андрей Владимирович

Д.т.н., ведущий научный сотрудник
Институт истории естествознания и техники им. С.И. Вавилова РАН

К ВОПРОСУ О ПРАВОВОМ РЕЖИМЕ 3D-ДОКУМЕНТА

Аннотация: Проанализирован комплекс понятий «документ», «документированная информация», «архивный документ», «фиксирование сведений (информации)», «реквизиты», «электронный документ» в действующем законодательстве Российской Федерации. На основе проведенного анализа предложено базовое определение понятия «3D-документ»: «3D-документ – зафиксированная на материальном носителе в цифровой электронной форме в привязке к трехмерной системе координат информация с определенным составом реквизитов, предназначенная для хранения и предъявления пользователю трехмерного визуального образа (3D-модели) объекта или процесса, а также дополнительной информации, связанной с данной 3D-моделью». Показано, что в общем случае 3D-документ представляет собой агрегированный комплекс, состоящий из следующих элементов: (1) 3D-модель (визуальный образ) объекта; (2) информация (иногда слабоструктурированная), дополняющая модель и связанная с ней; (3) служебные файлы, связывающие 3D-модель и дополнительную информацию; (4) пользовательский интерфейс; (5) состав реквизитов. Рассмотрена правовая природа 3D-документа. Показано, что правовой режим 3D-документа является по своей природе составным, так как 3D-документ может объединять элементы с разными правовыми режимами. В предположении, что 3D-документ есть один из видов мультимедийного продукта, разобран процесс и стадии его создания: получение первичных трехмерных данных и их первичная обработка, разработка сценария использования и создание 3D-модели, разработка приложения. Показано, что многослойный правовой режим 3D-документа состоит из правового состояния первичных данных, правового состояния 3D-модели (или набора 3D-моделей) и правового состояния окончательного продукта. Показана ключевая роль организатора создания 3D-документа, как «лица, организовавшего создание сложного объекта, включающего несколько охраняемых результатов интеллектуальной



деятельности», и необходимость максимально конкретного определения его прав и обязанностей. Показано, что есть два пути конструирования правового режима 3D-документа: через понятие «мультимедиапродукт» и через «единую технологию»; оба пути требуют правовых корректировок и уточнений. С точки зрения авторов, при заданных правовых условиях 3D-документ как сложный результат творческого труда многих авторов значительно хуже вписывается в режим «единой технологии», чем в режим «мультимедийного продукта». Соответственно, предпочтительным является конструирование правового режима 3D-документа через понятие «мультимедиапродукт».

Ключевые слова: 3D-документ, 3D-модель, документированная информация, архивы, правовой режим, правовое состояние, мультимедийный продукт, мультимедиапродукт, единая технология.

Keywords: 3D document, 3D model, documented information, archives, legal regime, legal status, multimedia product, multimediasproduct, unified technology.

Правовой режим 3D-документа [1, 2] представляет собой слабо разработанную проблему, прежде всего, из-за новизны самого объекта, но вместе с тем, и проблему весьма актуальную для создателей таких документов, а также их держателей и пользователей.

В Институте истории естествознания и техники имени С.И. Вавилова Российской академии наук (ИИЕТ РАН) с 2011 года ведется разработка виртуальных интерактивных 3D-моделей памятников науки и техники, обращение с которыми вызывает ряд трудностей и вопросов юридического характера [3, 4].

13 ноября 2013 г. произошло редкое событие, сравнимое с первым поступлением на государственное хранение фотографии или фонодокумента. Впервые в России в государственный архив был официально (по акту) передан 3D-документ: ИИЕТ РАН сдал, а Российский государственный архив научно-технической документации принял 3D-модель телевизионной башни инженера В.Г. Шухова на Шаболовке в Москве [5, 6]. В дальнейшем были построены и другие 3D-модели, обладателем 3D-документа стал также Архив РАН, сами документы оказались весьма востребованы пользователями и нужными с практической точки зрения [7-9].



Между тем, в российском законодательстве об архивном деле нет никакого упоминания о 3D-документах. Например, в Федеральном законе №125-ФЗ «Об архивном деле в Российской Федерации» от 22 октября 2004 г. [10] с последующими изменениями можно обнаружить упоминания кино- и фотодокументов (пп. «ж») и видео- и фонодокументов (пп. «з») в п.4 ст.22, но ни единого признака 3D-документов, появившихся как раз когда в закон стали вносить первые поправки.

Попробуем описать этот документ нового типа и высказать некоторые соображения по поводу законодательного установления его правового режима.

I. Понятие 3D-документа

Начнем с определения собственно понятия «документ», которое находим в Федеральном законе № 77-ФЗ «Об обязательном экземпляре документов» от 29.12.1994 г. [11].

Определение 1. «Документ — материальный носитель с зафиксированной на нем в любой форме информацией в виде текста, звукозаписи, изображения и (или) их сочетания, который имеет реквизиты, позволяющие его идентифицировать, и предназначен для передачи во времени и пространстве в целях общественного использования и хранения» (ст.1 № 77-ФЗ в ред. 08.06.2020) [11].

В отличие от закона предшествующего поколения, уже утратившего силу, в Федеральном законе № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» от 27.07.2006 г. [12] с последующими изменениями не содержится определение понятия «документ». Поэтому будем исходить из пары «Документированная информация» (п.11 ст.2 № 149-ФЗ) [12] и «Архивный документ» (п.2 ст.3 № 125-ФЗ) [10].

Определение 2. «Документированная информация – зафиксированная на материальном носителе путем документирования информация с реквизитами, позволяющими определить такую информацию или в установленных законодательством Российской Федерации случаях ее материальный носитель» (п.11 ст. 2 № 149-ФЗ в ред. 09.03.2021) [12].

Определение 3. «Архивный документ – материальный носитель с зафиксированной на нем информацией, который имеет реквизиты, позволяющие его идентифицировать, и подлежит хранению в силу значимости указанных носителя и информации для граждан, общества и государства» (п.2 ст.3 №125-ФЗ в ред. 08.12.2020) [10].

В определении 1 указаны два важных признака:



- фиксирование информации на материальном носителе;
- реквизиты, позволяющие идентифицировать информацию или ее материальный носитель.

В определениях 2 и 3 обнаруживаем сходные признаки:

- фиксирование информации на материальном носителе;
- реквизиты, позволяющие идентифицировать материальный носитель.

Определение 4. «Фиксирование сведений (информации) – получение и закрепление сведений (информации) на бумажных и (или) иных носителях информации» (ст.3 № 115-ФЗ в ред. 30.12.2020) [13].

Информация, содержащаяся в документе, фиксируется на каком-то материале (бумага, кино- и фото пленка и т.п.), имеющем форму того или иного носителя (лист, карточка, диск и т.п.). Информация фиксируется тем или иным способом записи, требующим наличия материальных средств (краска, чернила, ручка, принтер, фотокамера и т.п.). В этом смысле говорят о материальном носителе. Материальные объекты включают и физические поля (ст.2 Закона РФ № 5485-1 в ред. 09.03.2021) [14].

Встречаются две категории реквизитов – позволяющие идентифицировать информацию [15, 16] и идентифицировать носитель (см., например, ст. 12 Закона РФ № 5485-1 в ред. 08.03.2015 [14]; ст.1 № 77-ФЗ в ред. 08.06.2020 [11]).

Определение 5. Состав реквизитов документа – совокупность реквизитов, позволяющих идентифицировать информацию, содержащуюся в документе, и/или носитель информации, и составляющих часть документа.

Из сопоставления легальных определений 1– 5 устанавливаем понимание, из которого исходил законодатель:

Определение 6. Документирование – фиксирование информации на материальном носителе.

Информация может быть зафиксирована в виде, доступном для непосредственного восприятия человеком (например, написана, напечатана, нарисована на бумаге), либо в виде, требующем некоторого преобразования, чтобы стать доступным для непосредственного восприятия. Такое преобразование может быть сделано с помощью аналоговой электронной техники (например, для информации на магнитной ленте) или цифровой электронной техники (ЭВМ).



Определение 7. Документ – зафиксированная на материальном носителе информация с определенным составом реквизитов.

Это определение не накладывает никаких ограничений на способ восприятия информации человеком – оно может быть непосредственным или опосредованным техникой.

Теперь мы можем обсудить определение электронного документа, которое находим в Федеральном законе «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» [12].

Определение 8. «Электронный документ – документированная информация, представленная в электронной форме, то есть в виде, пригодном для восприятия человеком с использованием электронных вычислительных машин, а также для передачи по информационно-телекоммуникационным сетям или обработки в информационных системах» (п.11.1 ст.2 № 149-ФЗ в ред. 09.03.2021) [12].

Теперь обсудим «электронную форму» документа. В утратившем силу Федеральном законе № 1-ФЗ «Об электронной цифровой подписи» [17] электронный документ определялся как «документ, в котором информация представлена в электронно-цифровой форме» (ст.3 № 1-ФЗ в ред. 08.11.2007) [17]. Отсюда следовало, что цифровой документ – вид электронного документа. В сменившем его Федеральном законе «Об электронной подписи» [18] есть не определяемые законом понятия «электронный документ» и «электронная форма» (ст. 2 № 63-ФЗ в ред. 24.02.2021) [18]. Это несколько затрудняет логический анализ.

Из определения 8 следует, что «электронная форма» связана с «использованием электронно-вычислительных машин». Но ЭВМ бывают разные: аналоговые, цифровые, квантовые, оптические, гибридные. ГОСТ Р 52292-2004 [19] выделил три среды существования документа: аналоговую, электронную и цифровую. Оставив в стороне вопрос о строгости такой классификации, отметим, что ГОСТ определяет электронный документ как «форму представления документа в виде множества взаимосвязанных реализаций в электронной среде и соответствующих им взаимосвязанных реализаций в цифровой среде (курсив наш – Ю.Б., А.Л.) [19].

Видно, что электронным документом в смысле определения 8 и ГОСТ Р 52292-2004 может быть как цифровая копия документа, предназначенного для непосредственного восприятия (например, оцифрованный бумажный документ) или



документа на аналоговом носителе (оцифрованная звуковая дорожка с аудиокассеты), так и документ, не имеющий подобия среди документов указанных выше способов фиксации (например, файл 3D-модели, который может быть обработан ЭВМ и преобразован в картинку на экране монитора; или файл с информацией о тактильном воздействии, который может быть обработан ЭВМ и преобразован в механические движения миниатюрных вибромоторов в перчатках виртуальной реальности с тактильной обратной связью), включая даже те виды документированной в цифровом электронном виде информации, которых сейчас еще не существует.

В соответствии ГОСТ Р 52292-2004 сузим понятие электронного документа, имея под ним в виду фиксирование информации только в виде электронного цифрового файла. Для представления такого электронного цифрового файла человеку (т.е. вывода изображения на экран, вывода звука на микрофон и т.д.) нужна ЭВМ, снабженная соответствующими устройствами вывода (экран, микрофон и т.д.). Строго говоря, в цифровой форме можно записать также запахи, вкусы и тактильные ощущения, но соответствующие устройства вывода пока не популярны.

Сформулируем определение понятия «электронный документ» в узком, указанном выше понимании, и операциональное (в смысле удобства применения).

Определение 9. Электронный документ – зафиксированная на материальном носителе в цифровой электронной форме информация с определенным составом реквизитов.

Наконец, мы вплотную подошли к 3D-документу. Обозначение «3D» (от англ. 3-dimensional) означает «трехмерное», «имеющее три пространственных измерения». Каждая точка в трехмерном пространстве описывается тройкой чисел, называемых координатами. Если задать три взаимно перпендикулярные координатные оси, пересекающихся в начале координат, то получим прямоугольную (декартову) систему координат. Но можно задать и другие, например, косоугольные системы координат.

Определение 10. Привязка к системе координат – соотнесение координат с различными точками объекта.

Автором замечательно точного термина «3D-документ» (но не его определения) стал Дитер Фелнер в 2007 году [20]. С тех пор термин завоевал признание и помог уяснить простой факт: виртуальные пространственные (3D) модели являются точно такими же трехмерными документами, как фотографии или чертежи — двумерными.



Сформулируем базовое определение 3D-документа.

Определение 11. 3D-документ – зафиксированная на материальном носителе в цифровой электронной форме в привязке к трехмерной системе координат информация с определенным составом реквизитов, предназначенная для хранения и предъявления пользователю трехмерного визуального образа (3D-модели) объекта или процесса, а также дополнительной информации, связанной с данной 3D-моделью.

Такое определение 3D-документа, несмотря на достаточную его точность, невозможно включить в нормативный акт в силу определенных требований законодательной техники. Мы не будем здесь заниматься юридической адаптацией данного определения, а имея конкретную цель — описание правового режима 3D-документа, ограничимся лишь предложениями по дополнению действующих норм.

Любая 3D-модель описывается пространственно-временными и качественными свойствами. Пространственная информация о геометрии и структуре объекта в 3D-документе хранится в некоторой трехмерной системе координат, связанной с объектом. В этом состоит его принципиальное отличие от рисунков, схем, чертежей, фото- и кинодокументов, которые сохраняют двумерные изображения объекта.

Простейшим примером 3D-документа является точечная модель объекта, полученная в результате его лазерного сканирования («облако точек»). На основе облака точек могут быть построены трехмерные полигональные или твердотельные модели объекта. Также 3D-документ может быть создан в результате применения методов томографии (построение 3D-модели внутренней структуры объекта по его послойным сечениям), фотограмметрии (построение 3D-модели объекта по его двумерным изображениям с разных ракурсов), в результате 3D-моделирования по чертежам и т.д.

Модель объекта может быть связана посредством взаимных ссылок с другими типами электронных документов — текстовыми, графическими, аудио- и видеофайлами, сохраненными в базах данных или файловых системах, в том числе на удаленных серверах, доступных через интернет.

В общем случае, 3D-документ представляет собой агрегированный комплекс, состоящий из следующих элементов: (1) 3D-модель (визуальный образ) объекта; (2) информация (иногда слабоструктурированная), дополняющая модель и связанная с ней; (3) служебные файлы, связывающие 3D-модель и дополнительную информацию; (4) пользовательский интерфейс; (5) состав реквизитов.



Для просмотра 3D-моделей и взаимодействия с ними необходимо использовать специальный программный инструментарий. Существуют стандартные форматы 3D-моделей, просмотр которых поддерживается многими свободно доступными программными средствами.

Развитый 3D-документ, включающий в себя набор взаимосвязанных 3D-моделей и связанную с ними дополнительную информацию, может быть интегрирован с инструментарием просмотра в единое пользовательское приложение: автономное приложение (для установки на компьютер пользователя) или веб-приложение (для просмотра через браузер).

II. 3D-документ как мультимедийный продукт

Разберем теперь правовую природу 3D-документа.

3D-документ может объединять элементы с разными правовыми режимами. В частности, интеллектуальные права на 3D-модель, связанные с нею данные и программный инструментарий могут принадлежать частным лицам или организациям, как российским, так и зарубежным. Порядок использования таких моделей, данных и программного кода может определяться как общими условиями части IV Гражданского кодекса Российской Федерации (или соответствующим законодательством других стран), так и различными лицензионными договорами, в том числе допускающими свободное или относительно свободное использование. Объединение столь разнородных элементов в едином продукте (например, пользовательском приложении) существенно затрудняет четкую формализацию его правового режима, но позволяет говорить о 3D-документе как о сложном объекте в смысле ст. 1240 Гражданского кодекса РФ (ГК РФ). В качестве примера п.1 ст. 1240 ГК РФ называет кинофильм, и надо признать, сравнение кинематографического произведения и 3D-документа очень удачно, тем более что в приводимом закрытом перечне рядом с кинофильмом стоит мультимедийный продукт.

ГК РФ не содержит определения понятия «мультимедийный продукт», но термин «мультимедиа», «мультимедийный» имеет устойчивое значение – сочетающий различные формы представления информации (текст, изображение, аудио- и видеоряд, анимированная компьютерная графика и т.п.). Понятие мультимедиа существует уже более полувека, и за это время прошло ряд трансформаций. Если в 1960-х гг. этим термином обозначалось шоу, сочетавшее рок-музыку, видеоряд, световые эффекты, анимацию и ряд других элементов, то в 1970-х он уже означал графическую презентацию



с аудиотреком. Под мультимедийными продуктами сегодня понимаются исключительно цифровые продукты – веб-сайты, компьютерные игры, компьютерные обучающие приложения и т.п. Важным их свойством часто является интерактивность. В заключении Исследовательского центра частного права при Президенте РФ указывалось, что в случае прямого отсутствия определения в действующем законодательстве его толкование формируется судебной практикой. К сожалению, судебная практика с этой задачей не справилась. Но доктринальное толкование Исследовательского центра частного права утверждает, что «только мультимедийный продукт и представление, представляющие собой единый объект (единое целое) и имеющие сложную структуру, образуемую из разных результатов интеллектуальной деятельности, могут быть признаны сложными объектами» [21].

Введение понятия «мультимедийный продукт» подверглось критике в юридической литературе; указывалось, что термин «мультимедийное произведение» является более корректным. Авторы придерживаются того же мнения, однако нормативное закрепление термина «мультимедийный продукт» требует сформулировать его определение, необходимое для дальнейшего анализа.

Определение 12. Мультимедийный продукт – цифровой электронный продукт (файл, программа и т.п.), обеспечивающий отображение информации для восприятия различными органами чувств человека одновременно, в том числе в процессе интерактивного взаимодействия с пользователем.

Однако, как следует из заключения Исследовательского центра частного права, ст.1240 ГК РФ говорит о сложном объекте не в смысле технической сложности его структуры или процесса его создания, а исходя из его юридической сложности. По всей видимости, договорные отношения по созданию мультимедийного продукта, являющегося сложным объектом авторских прав и включающего в себя несколько охраняемых результатов интеллектуальной деятельности, требуют и сложносоставного правового режима.

В предположении, что 3D-документ есть один из видов мультимедийного продукта, разберем процесс и стадии его создания.

На первом этапе получают первичные трехмерные данные и проводят их первичную обработку. Например, в случае лазерного сканирования объекта с разных точек это объединение данных, полученных с разных точек съемки, и обработка



полученного облака точек. Для того чтобы точно объединить сканы крупного объекта, как правило, требуется предварительно создать сеть планово-высотного геодезического съемочного обоснования. При необходимости, осуществляется привязка этой сети к мировой, региональной или внутри-объектовой системе координат. Работу выполняют геодезисты, специалисты по сканированию, специалисты по первичной обработке данных сканирования. Здесь возникает первая группа договорных отношений. Для удобства стороны в договоре является юридическое лицо – подрядчик работ.

Важно отметить, что первичные данные сканирования («облако точек») уже сами по себе – 3D-документ. Но над ним продолжается работа: на основе первичных данных создается 3D-модель (или набор 3D-моделей).

На этом, втором этапе необходим сценарий будущего использования, т.к. от него зависит объем модели (количество полигонов), разделение модели на составные части, способы текстурирования и т.д. Например, 3D-модель для автономного приложения может быть существенно сложнее и объемнее, чем модель для веб-приложения; это две разные модели, и получить одну из другой автоматически невозможно. Параметры 3D-модели и дополнительных элементов могут существенно различаться в зависимости от целей ее применения – архивных, научных, образовательных и др. Поэтому критически важно заранее изготовить сценарий использования 3D-документа и составить техническое задание (ТЗ) на работы, что является творческим трудом. ТЗ составляет руководитель (организатор) работ во взаимодействии с основными исполнителями, чтобы понимать, что и какими усилиями может быть достигнуто.

Моделирование выполняет один специалист или коллектив специалистов, среди них тоже может быть свое разделение труда (высокополигональное моделирование, низкополигональное моделирование, текстурирование, аватары и анимация и др.) В случае сложного объекта договор также заключается не со всеми физическими лицами отдельно, а с юридическим лицом – подрядчиком работ по моделированию. Так формируется вторая группа договорных отношений.

Заметим, что 3D-модель, созданная на втором этапе работ, – это также 3D-документ.

На третьем этапе на основе 3D-моделей создаются программные приложения (автономные или веб). Для создания каждого приложения нужна работа



программиста/дизайнера или группы программистов/дизайнеров, которые должны выполнить в общем случае три основные функции:

- а) создание и общая настройка сцены (т.е. импорт созданных 3D-моделей и анимаций, отладка, исправление ошибок);
- б) оптимизация производительности и визуальной реалистичности за счет встроенных средств базового программного обеспечения;
- в) создание и отладка пользовательского интерфейса.

Здесь могут использоваться покупные (готовые) 3D-модели и другие необходимые элементы (например, модели растительности; анимированные модели людей, животных, машин; файлы звукового сопровождения), или заказные работы (дизайн интерфейса, индивидуальные 3D-модели вспомогательных объектов, необходимые для реалистичности; индивидуальное аудио сопровождение и т.д.)

Каждое 3D-приложение, разрабатываемое с использованием программного инструментария, включает в себя несколько типов программного кода с различным правовым режимом:

- базовое ПО (game engine, «игровой движок»), которое может быть бесплатным, или бесплатным с ограничениями (например, только для некоммерческого использования), или платным (с разными видами лицензий);
- покупные программные модули (лицензионное программное обеспечение);
- программные модули, созданные по заказу (договору);
- программные модули, созданные разработчиком на основе открытого программного обеспечения;
- программные модули, созданные разработчиком для себя.

Таким образом, возникают три группы договоров: с программистом (программистами), с дизайнером (дизайнерами) интерфейса, с продавцами базового ПО и отдельных компонентов (в том числе через интернет). Кроме того, к модели может потребоваться привязать дополнительные данные (например, тексты, изображения), подготовкой которых могут заниматься отдельные специалисты, скорее всего, тоже по договору. Если это архивные данные, предметы искусства, литературные или музыкальные произведения, нужно получить разрешение правообладателей.



Отсюда и будет складываться сложносоставной правовой режим 3D-документа. Нужно иметь в виду также и многослойность этого правового режима: он будет состоять из правового состояния первичных данных (например, «облака точек»), правового состояния 3D-модели (или набора 3D-моделей) и правового состояния окончательного продукта (например, веб-приложения для демонстрации созданной 3D-модели и доступа к связанной с ней базе данных).

Итак, 3D-документ создается в результате сложного, длительного процесса, в котором принимают участие большое число творческих и иных работников, осуществляющих разнородную деятельность. Предельно полное (по кругу лиц) признание их прав с юридическим их оформлением приведет к чрезмерному усложнению порядка введения данного мультимедийного продукта в коммерческий оборот, а сужение круга лиц – к нарушению прав части авторов. Поэтому необходимо очертить номинальный круг авторов 3D-документа.

Наверное, начать надо с перечисления лиц, трудом которых создается 3D-документ: организатор, сценаристы, программисты, композитор и музыканты, художники, ученые, авторы текстов, дизайнеры и др. Затем распределить их по группам с обобщенными функциями:

- организационно-административный состав: работодатели (разработчик, заказчик), продюсеры (организатор, руководитель, спонсор);
- творческий состав: авторы результатов интеллектуальной деятельности, определяющих содержание 3D-документа (техническое задание, сценарий, тексты, художественные компоненты и т.д.);
- технический состав – исполнители работ по ТЗ: специалисты по регистрации и обработке первичных данных, специалисты по 3D-моделированию, программисты;
- группа обеспечения «аудиовизуальной реалистичности»: специалисты, решающие в рамках ТЗ комплексную творческую и техническую задачу создания визуально реалистичной сцены, которая обеспечивает эффект «погружения» (программист, дизайнер, композитор, арт-директор);
- группа рынка и общественного распространения: редакторы (приведение 3D-документа к товарному виду) и издатели (введение в коммерческий оборот или распространение в обществе).



В реальности будет наблюдаться пересечение этих групп по кругу лиц. Это будет усложнять составной правовой режим создаваемого 3D-документа, что, впрочем, неизбежно.

Особо остановимся на трудной функции руководства весьма сложным, описанным выше процессом создания 3D-документа. Ее осуществляет лицо, осуществляющее научно-техническое и художественное руководство, организационно-административное управление и финансовый контроль за созданием 3D-документа. Его можно назвать «руководитель», «научный руководитель», «художественный руководитель», «продюсер», «организатор», «разработчик 3D-документа», «заказчик». Все перечисленные понятия отражают основные функции данного лица, обозначаемое в п.1 ст.1240 ГК РФ как «лицо, организовавшее создание сложного объекта, включающего несколько охраняемых результатов интеллектуальной деятельности» (в качестве краткой ее записи предпочтительным представляется понятие «организатор»). В более широком плане понятие «организатор» в гражданском праве не раскрывается. Но оно разъясняется в п. 19.1 Постановления Пленума Верховного Суда РФ и Пленума Высшего Арбитражного Суда РФ от 26 марта 2009 г. № 5/29: под организатором создания сложного объекта понимается «лицо, ответственное за организацию процесса создания такого объекта, в частности, лицо, взявшее на себя инициативу и ответственность за создание соответствующего объекта (продюсер и т.п.)» [22]. В киноиндустрии таким лицом тоже является продюсер (ст.3 № 126-ФЗ в ред. от 28.11.2018) [23]. Схожим образом определяет продюсера п.4 ст.1263 ГК РФ.

Вне зависимости от того, какой термин выбрать для обозначения этого лица, его роль ключевая: без организатора на продукт, созданный творческим трудом группы лиц, не будут распространяться положения ст. 1240 ГК РФ. Поэтому права и обязанности главного лица должны быть определены максимально конкретно, потому что, во-первых, он не может быть автором, если помимо функций организатора он не выполнял самостоятельную или в соавторстве творческую работу (согласно ст.1257 ГК РФ авторами признаются только лица, внесшие творческий вклад); во-вторых, в соответствии со ст.1240 ГК РФ организатор приобретает право использования полученных результатов, а в-третьих, его нельзя ставить в зависимость от несовпадающих желаний и воли каждого участника разнородной деятельности, имеющего свои права.



Вообще, является ли работа творческой или рутинной, зависит от сложности задач. Например, часто организатор выступает не только как административный руководитель, но и как творческий руководитель: разработчик сценария и ТЗ на работы, а также контролер на всех промежуточных этапах (получается ли то, что было задумано? выглядит ли так, как ожидалось? что нужно исправить или улучшить?) То есть, если брать аналогию с кино, организатор (продюсер) работает и как сценарист, и как режиссер. Работу организатора может взять на себя только высококвалифицированный специалист.

Аналогичная ситуация и с работой специалиста по моделированию. Например, создание полигональной 3D-модели Шаболовской башни было творческой задачей, для решения которой потребовалось разработать методику моделирования скрученных стержней [5, 6]. В то же время, моделирование простых объектов – это рутинная задача, с которой любой исполнитель стандартной квалификации справится в рамках своих служебных обязанностей.

Схожая ситуация наблюдается и с разработкой интерфейса (работа дизайнера интерфейса), и с оптимизацией сцены по реалистичности (работа программиста). Для сложных, уникальных проектов получается совместное творчество. Для повторяющихся, однотипных проектов можно так наладить работу, чтобы исполнители работали самостоятельно и последовательно, решая стандартные для своей квалификации задачи.

Итак, правовое положение 3D-документа логично рассматривать как составной правовой режим сложного объекта, включающего несколько результатов интеллектуальной деятельности (ст.1240 Гражданского кодекса РФ). Но к объекту такой сложности, как 3D-документ, нормы ст. 1240 ГК РФ применимы лишь при отсутствии споров и сомнений в том, что данный 3D-документ относится к категории мультимедийных продуктов. Это некоторое практическое ограничение, с которым приходится мириться.

III. 3D-документ как единая технология. Обсуждение

Второй вариант построения правового режима 3D-документа как сложного объекта – через понятие «единая технология», которой признается «выраженный в объективной форме результат научно-технической деятельности, который включает в том или ином сочетании изобретения, полезные модели, промышленные образцы, программы для ЭВМ или другие результаты интеллектуальной деятельности, подлежащие правовой охране в соответствии с правилами настоящего раздела, и может служить технологической основой



определенной практической деятельности в гражданской или военной сфере» (ст.1542 ГК РФ).

Заметим, что объединению в составе единой технологии подлежат как охраняемые, так и не охраняемые результаты интеллектуальной деятельности в отличие от мультимедийного продукта как сложного объекта в смысле п.1 ст. 1240 ГК РФ, не допускающей наличие не охраняемых результатов интеллектуальной деятельности (результаты научных исследований, результаты опытно-конструкторских и технологических работ, технические и физические данные и т.д.). И это весомое основание в пользу построения правового режима 3D-документа как единой технологии. Но оно входит в противоречие с тем фактом, что единую технологию законодатель не включил в закрытый перечень охраняемых результатов интеллектуальной деятельности (п.1 ст. 1225 ГК РФ). Но он не включил туда и мультимедийный продукт. С этой неопределенностью рано или поздно придется что-то решать. Как справедливо отмечает известный цивилист В.А. Дозорцев, правовая охрана единого объекта, «висящая между двух стульев», не является надежной, действенной и эффективной. Правовая охрана «должна базироваться только на монолитном, а не множественном основании» [24, стр. 136]. Поэтому придется делать выбор из этих двух вариантов! И этот выбор будет не в пользу «единой технологии».

Прежде всего, потому что название термина не соответствует вкладываемому в него содержанию. Как «технология» – это не совокупность методов и инструментов для достижения изготовления желаемого результата (в этом смысле используется терминология «технологии, технические устройства или их компоненты» в п.1 ст.1299 ГК РФ и в ст.1309 ГК РФ), а обобщенный результат, основанный на иных результатах – иначе говоря, результат второго порядка; результат, полученный из результатов. С этой точки зрения, 3D-документ может быть интерпретирован нужным образом. Так, «облако точек» – есть 3D-документ, самостоятельный результат, но вместе с тем, на основе этого результата создается 3D-модель, которая тоже есть 3D-документ, новый результат. В свою очередь, сделанное на основе 3D-модели приложение – тоже самостоятельный результат. Казалось бы, очень удобно выстраивать правовой режим 3D-документа. Однако это не так. Мешают внутренние противоречия.

Как «единая» эта технология не находится в единстве. В самом деле, по смыслу главы 77 ГК РФ, превратившись в составную часть единой технологии, результаты



интеллектуальной деятельности не теряют своей самостоятельности (см. п. 2 ст. 1542 ГК РФ).

Введенная же в п.5 ст.1549 ГК РФ «часть технологии» оказывается не частью «единой технологии», а «технологии в целом», по-видимому, содержательно отличающихся друг от друга. Если рассматривать «технологию в целом» именно как технологию (как в ст.ст.1299 и 1309 ГК РФ), а не как некоторый результат, то в случае 3D-документа части технологии никак не сложатся в «технологию в целом», потому что для создания «облака точек» используется одна технология, для 3D-моделирования – другая, для рисования интерфейса – третья, для программирования – вообще комплекс разных технологий.

«Единая технология» задумана как результат преимущественно организационной, а не творческой деятельности, и выстроена исключительно под лицо, ее организовавшее (п.3 ст.1542 ГК РФ). Поэтому по смыслу ст. 1228 ГК РФ у единой технологии нет авторов. А авторам нет смысла предоставлять 3D-документу правовой режим единой технологии. Кроме того, единой технологией являются сложные результаты интеллектуальной деятельности, создаваемые только за счет или с привлечением федерального бюджета, что значительно сужает круг 3D-документов, в отношении которых может быть применен режим единой технологии.

Наконец, согласно ст. 3 Федерального закона «О передаче прав на единые технологии» от 25.10.2008 № 284-ФЗ [25], лица, организовавшие создание единых технологий называются исполнителями и вводятся такие субъекты отношений по поводу единых технологий, как «лица, осуществляющие от имени Российской Федерации или субъекта Российской Федерации распоряжение правами на единые технологии (федеральные органы исполнительной власти, органы исполнительной власти субъекта Российской Федерации, иные государственные органы и юридические лица в соответствии с их полномочиями». Массовость создания 3D-документов уже не позволяет вписать их в единую технологию с указанным составом субъектов соответствующих правоотношений.

По перечисленным причинам правовой институт «единой технологии» рано или поздно придется заменить более адекватным понятием и механизмом, если он действительно нужен для каких-то важных государственных заданий. В любом случае, при заданных правовых условиях 3D-документ как сложный результат творческого труда



многих авторов значительно хуже вписывается в режим «единой технологии», чем в режим «мультимедийного продукта».

Выводы:

1. В законодательстве РФ отсутствует понятие «3D-документ», которое активно используется, в том числе и в архивной практике.
2. Правовой режим 3D-документа в законодательных и иных нормативных актах не конкретизирован.
3. Стандарт на состав реквизитов 3D-документа отсутствует.
4. Правовой режим 3D-документа является по своей природе составным, т.е. предполагает сочетание в одном 3D-документе элементов с разным правовым режимом.
5. Есть два пути конструирования правового режима 3D-документа: через понятие «мультимедиапродукт» (в таком случае его надо определить в законе) и через «единую технологию». Оба пути требуют правовых корректировок и уточнений.
6. С точки зрения авторов, предпочтительным является конструирование правового режима 3D-документа через понятие «мультимедиапродукт».

Литература:

1. Батури́н, Ю.М., Леонов, А.В. 3D-документирование объектов науки и техники // Документ. Архив. История. Современность. Материалы IV Международной научно-практической конференции, посвященной 20-летию подготовки документоведов в Уральском федеральном университете. Екатеринбург, 1-4 ноября 2012 г. – Екатеринбург: Издательство Уральского университета, 2012. - С.124-127.
2. Леонов, А.В., Батури́н, Ю.М. 3D документ – новый тип научно-технической документации // Вестник архивиста, 2013, № 2, с.192-205.
3. Батури́н, Ю.М. Правовой режим 3D-документа // Право и информация: вопросы теории и практики. Сборник материалов международной научно-практической конференции. СПб: Президентская библиотека им. Б.Н. Ельцина, 2015.
4. Zakharova M. Legal Issues of Creation and Use of 3D-documents in Russian Federation // Proc. of 2019 International Workshop on Engineering Technologies and Computer Science (EnT). — 2019. — P. 85-86. DOI 10.1109/EnT.2019.00023.
5. Леонов, А.В., Батури́н, Ю.М., Петропавловская, И.А. О необходимости 3D-документирования памятников техники: пример Шуховской башни на Шаболовке // Вопросы истории естествознания и техники, 2013, № 3, с.156-170.
6. Leonov, A.V., Anikushkin, M.N., Ivanov, A.V., Ovcharov, S.V., Bobkov, A.E., Baturin, Yu.M. Laser scanning and 3D modeling of the Shukhov hyperboloid tower in Moscow // Journal of Cultural Heritage. A Multidisciplinary Journal of Science and Technology for Conservation and Awareness. – 2015. – No. 4. - P.551-559.
7. Батури́н, Ю.М. Невозможные технические устройства и особенности восприятия 3D-документов виртуальной истории науки и техники // Институт истории



естествознания и техники имени С.И. Вавилова. Годичная научная конференция, 2012. – М., ЛЕНАНД, 2013, Т.2, с. 373-377.

8. Leonov, A.V., Anikushkin, A.N., Bobkov, A.E., Rys', I.V., Kozlikin, M.B., Shunkov, M.V., Derevianko, A.P., Baturin, Y.M. Development of a Virtual 3D model of Denisova Cave in the Altai mountains // *Archaeology, Ethnology & Anthropology of Eurasia*, 2014, no. 3, pp. 14-20;

9. Leonov, A.V. History of the Cartography and Toponymy of the Valley of Geysers (Kronotsky Reserve, Kamchatka Peninsula, Russia): From Field Drawings to 3D Documents // *The Cartographic Journal*, 2018, no. 3, pp. 235-255.

10. Федеральный закон № 125-ФЗ «Об архивном деле в Российской Федерации» от 22 октября 2004 г.

11. Федеральный закон № 77-ФЗ «Об обязательном экземпляре документов» от 29 декабря 1994 г.

12. Федеральный закон № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» от 27 июля 2006 г.

13. Федеральный закон № 115-ФЗ «О противодействии легализации (отмыванию) доходов, полученных преступным путем, и финансированию терроризма» от 7 августа 2001 г.

14. Закон РФ № 5485-1 «О государственной тайне» от 23 июля 1993 г.

15. ГОСТ Р 51141-98. Государственный стандарт Российской Федерации. Делопроизводство и архивное дело. Термины и определения. Утвержден Постановлением Госстандарта России от 27.02.1998 № 28.

16. ГОСТ Р 7.0.8-2013. Национальный стандарт Российской Федерации. Система стандартов по информации, библиотечному и издательскому делу. Делопроизводство и архивное дело. Термины и определения. Утвержден Приказом Росстандарта от 17.10.2013 N 1185-ст. (Взамен ГОСТ Р 51141-98).

17. Федеральный закон № 1-ФЗ «Об электронной цифровой подписи» от 10 января 2002 г.

18. Федеральный закон [№ 63-ФЗ «Об электронной подписи» от 6 апреля 2011 г.

19. ГОСТ Р 52292-2004. Национальный стандарт Российской Федерации. Информационная технология. Электронный обмен информацией. Термины и определения. Утвержден приказом Ростехрегулирования от 29.12. 2004 № 135-ст.

20. Fellner, D.W., Saupe, D., Krottmaier, H. Guest Editors' Introduction: 3D documents // *IEEE Computer Graphics and Applications*, 2007, no. 4, pp. 20-21.

21. Заключение Исследовательского центра частного права по вопросам толкования и возможного применения отдельных положений части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации // *Вестник гражданского права*, 2007, № 3, с.120-130.

22. О некоторых вопросах, возникших в связи с введением в действие части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации. Постановление Пленума Верховного Суда РФ и Пленума Высшего Арбитражного Суда РФ от 26 марта 2009 года № 5/29 // *Вестник ВАС РФ*, 2009, № 6, с.112-143.

23. Федеральный закон № 126-ФЗ «О государственной поддержке кинематографии Российской Федерации» от 22 августа 1996 г.

24. Дозорцев, В.А. Интеллектуальные права: Понятие. Система. Задачи кодификации. Сборник статей. – М.: Статут, 2005.

25. Федеральный закон № 284-ФЗ «О передаче прав на единые технологии» от 25 октября 2008 г.