

*Мр Сања Радовановић, асистент
Правног факултета у Новом Саду*

МУЛТИМЕДИЈАЛНА ДЕЛА

- појам и правна заштита -

Сажетак: *О мултимедији данас се говори у најразличитијим контекстима: као о тржишном производу, услузи, начину комуникације или, пак, о форми изражавања ауторског дела. С обзиром на то да је појава мултимедије тесно повезана са техничко-технолошким напретком, у вези са њом јављају се бројне недоумице које је са собом донела дигитална револуција. Једна од њих је свакако питање заштите. Наиме, мултимедија у себи обједињује већ постојеће форме изражавања, али уз примену потпуно нових технолошких концепата. Другим речима, мултимедија представља својеврсну компилацију различитих традиционалних врста ауторских дела која су смештена у дигитално окружење и тиме стављена у функцију интерактивности. Стога је, у вези са заштитом мултимедијалног дела, неопходно сагледати да ли је могуће применити већ постојећа правила ауторског права или мултимедија као таква изискује заштиту *sui generis*. Но, одговор на ово питање захтева да се претходно одреди појам мултимедијалног дела, о чему ће бити речи у овом раду.*

Кључне речи: *информација, мултимедија, интерактивност, дигитализација, компилација, on-line дистрибуција, off-line дистрибуција, интернет, компјутери, аутори, творца, девелопер.*

Увод

Распрострањена употреба израза мултимедија данас условљена је, с једне стране, честом употребом мултимедијалних дела, а с друге стране њиховом разноврсношћу. Но, иако је сам термин прихваћен, његова суштина, у језичком и правном смислу, остаје недовољно разјашњена. Разлог томе донекле лежи у чињеници да је реч «мултимедија», као и други појмови који су повезани са њом страног порекла, али потпуно одомаћени у нашем језику. Стога ће у овом раду, пре свега, бити речи о појму мултимедијалног дела, али и о основним правним питањима која се са њим у вези постављају.

Наиме, мултимедија означава почетак нове ере комуникација јер уводи нове форме изражавања које се састоје у комбиновању традиционалних форми са техничко-технолошким иновацијама. На тај начин се, заправо, креира нови концепт стваралаштва, који се превасходно одликује великом количином информација садржаним у једном мултимедијалном делу и интерактивношћу. Примарна одлика, заправо, јесте информација с обзиром на значај који заузима на међународном тржишту. Интерактивност, пак, доприноси њиховом протоку чиме се у великој мери утиче на финансијски успех у тржишној утакмици. Стога спој ова два елемента даје мултимедијалном делу посебну вредност, не само у погледу његове креативности, већ и као тржишном производу. У том контексту, разумљиво, од великог значаја је и питање заштите мултимедијалног.

Појам мултимедијалног дела

Мултимедија, као што је већ раније наведено, обухвата више различитих значења у разноврсним сферама свакодневног живота. Једни се са мултимедијом упознају кроз забаву, другима, пак, представља један од начина продаје односно куповине производа, трећима начин представљања музеја, тј. водич кроз музеј и сл.

Ипак, мултимедија не може бити сврстана ни у једну од већ постојећих категорија медија јер превасходно служи као описна реч за производ добијен уз помоћ компјутера (у којем су комбиноване многе технологије) и медије који су се раније користили одвојено.¹ Другим речима, мултимедија представља хибрид хетерогених технологија које су раније кориш-

¹ В: R. Raysman, P. Brown, J. Neuburger: *Multimedia law: forms and analysis*, Law Journal Seminars-Press, New York, 1996; Loewenheim; Multimedia (ПЦ), стр. 42.

ћене одвојено и које сада дозвољавају експлоатацију постојећих или нових форми у различитим форматима и медијима. То је, заправо, конвергенција видео, аудио и телефонске технологије.

С обзиром на то да између мултимедије и динамичног технолошког прогреса постоји нераскидива веза, сам појам се врло брзо развија и носи са собом карактеристике сваког новог термина: ширину и непрецизност.²

Због разноврсности појавних облика које обухвата, врло је тешко дати једну прецизну дефиницију мултимедијалног дела. Стога, у одређивању појма мултимедијалног дела, довољно је задржати се на елементима који се јављају у сваком виду изражавања. Тако, *мултимедија представља производ или услугу који комбинује или интегрише у једном медијуму, у дигиталној форми, најмање два следећа елемента: текст, звук, слику (фиксирану или покретну), компјутерски програм и остале податке.*³

Дакле, суштинско обележје мултимедије јесте комбинација, уз помоћ развијене технологије, различитих типова дела или информација на једном медијуму.⁴ Да би ово било могуће, потребна је дигитализација која подразумева да су информације дигитално обрађене, сачуване и доступне корисницима путем рачунара. Уз то, конверзија података у дигитални формат у смислу мултимедијалног дела захтева и могућност интерактивности односно комуникације између корисника и система.

Мултимедијална дела са примитивним формама интерактивности (као што су електронске енциклопедије) још увек могу бити ефикасно заштићене постојећим ауторскоправним законодавством. То је тзв. прва генерација мултимедијалних дела. Но, мултимедијална дела са унапређеним нивоом интерактивности (и задовољавајућим нивоом интеграције

² У покушају дефинисања мултимедијалног дела, Комисија Европске Уније третира мултимедијална дела као комбинацију података и дела различите природе, као што су слике, текст, музика и софтвер. Они су повезани међусобно заједничким фактором: концептом интерактивности који омогућава промену садржаја. Међутим, степен интерактивности мора бити детерминисан. Комисија додаје да ће многи од ових сервиса зависити од базе података. Друга карактеристика ових нових услуга јесте да ће се потрошачу односно кориснику вероватно морати наплаћивати коришћење ових услуга. Види: Green Paper о ауторском и сродним правима у информатичком друштву; COM (95), 382 final, као и Европску Конвенцију о ауторском и сродним правима у информатичком друштву (бр. 2001/29).

³ Цитирано према: I. Stamatoudi; *Copyright and Multimedia Works*; The Press Syndicate of the University of Cambridge, Cambridge, 2002, стр. 20.

⁴ С обзиром на то да се на једном медијуму налазе различита дела, сам термин је у теорији често критикован. Мултимедија као термин означава више средстава комуникације, а не један медиј са више различитих дела. Сматра се, са ове тачке гледишта, да би много прикладнији израз био *unimedium multiwork* или једноставно унимедијум. Наведено према: G. Koumantis; *Les aspects de droit international privé en matière d'infrastructure mondiale d'information*; 1996, Koindikion 2.B, 241; стр. 243

њених различитих елемената) означавају почетак друге генерације мултимедије. Стога ће овом приликом бити речи о проблемима које је проузроковала потоња категорија мултимедијалних дела.

Дистинктивна обележја мултимедијалног дела

1. Дигитализација

Значај мултимедије управо произлази из дигиталне технологије наглашавања подвлачењем која представља неопходан реквизит за било коју неспојиву комбинацију материјала (тзв. *hypertext*). На тај начин се постиже повезаност између различитих елемената информације, а корисници им приступају редоследом који сами изаберу следећи понуђене смернице (*pathways*). Хипертекст прави овај несеквентни приступ информацијама могућим нудећи корисницима конекције које су потребне да би се одмах дошло на другу локацију у бази података или на неки други веб-сајт где се могу наћи сличне информације. Мултимедијална верзија овог концепта је хипермедија. У овом случају информација може бити садржана од текста, слике, звука или комбинације ових елемената.

Да би се потпуније разумела дигитализација, потребно ју је разграничити од њеног традиционалног парњака, аналогне технологије.

Аналогна технологија чува информације у форми трајног сигнала, који препознаје промене у информацији променом амплитуде (АМ) или фреквенцијом сигнала.⁵ Дигитална технологија, пак, чува било коју врсту информације у компјутерској меморији, након што је претходно претвори у бинарни код (који се састоји од 1 и 0) уз помоћ компјутера. Зато што је дигитална информација сачувана на једном формату, са само два могућа средства изражавања (1 и 0), квалитет информације је мање подложен грешкама или губљењу на квалитету у поређењу са аналогним парњаком.

Дистрибуција дигитализоване информације може ићи у два смера: путем физичког записа медија или независно од физичког записа медија. Први је познат као off-line и укључује CD-rom, CD-i, DVD, data discman, floppy-disk, итд. Други, тзв. on-line, подразумева дистрибуцију информације путем оптичких каблова, телефонских линија или бежичних персоналних комуникационих система, као што су сателитске емисионе станице или интегрисана дигитална мрежа (нпр. Интернет).

⁵ В: А. Williams, D. Calow, A. Lee: *Multimedia: contracts, rights and licensing*; FT Law and Tax, London, 1996, стр. 5-6

У on-line сервису било која информација постаје потпуно независна од медијума на којем је претходно била сачувана (CD, DVD, итд.). Материјална подршка је одвојена од података које она садржи. Подацима је сада дата нова сврха⁶ и смештени су на on-line сервис. У ствари, реч је о дематеријализацији информације. У овом контексту, информација као таква је веома важна, без обзира на њено постојање на било којем носачу, и она такође постаје објект регулације. То је индиција да изражавање или шта више, трајна материјализација дела као неопходни елемент за остваривање права на заштиту губи на свом значају. У том смислу, појава мултимедијалних дела не указује само на немогућност примене постојеће регулативе на сва питања заштите мултимедије, већ открива несавршености појединих аспеката заштите чак и традиционалних врста ауторских дела.

Једна од најсавршенијих форми мултимедијалног дела до које је довела управо on-line дистрибуција јесте виртуелна стварност која, заправо, представља тродимензионални мултимедијални производ односно услугу.⁷ Тродимензионално изражавање омогућава кориснику да комуницира у одређено време са компјутерски симулованим окружењем улазећи у такво окружење својим чулима уз помоћ специјалне опреме (рукавице, шлем, итд.). Компјутером се лоцира његово тело и чула директно у дигитални свет, а стварање тродимензионалног компјутерски створеног окружења ограничено је једино мултимедијалним софтвером дизајнираним да га произведе, с једне стране, и с друге стране, способношћу компјутерског процесора да тако створено окружење доведе у живот.

Иако још увек на примитивним степенима развоја, виртуелна стварност има разнолику примену мултимедијалног дела (како у сврхе забаве, тако и у сврхе здравља и науке).

2. Различите врсте дела

Друго динстиктивно обележје мултимедијалних дела јесте чињеница да се она састоје од различитих врста изражавања, нпр. слика, звук, текст. Сви подаци садржани у овим делима пребачени су у дигитални формат због чега је могуће да она, иако различита, буду сачувана на једном медијуму.⁸

⁶ Тај вид преноса података заправо је карактеристичан за Интернет.

⁷ В: I. Stamatoudi, *op.cit*, стр. 14.

⁸ В: T. Feldman; *Multimedia in the 1990s. BNB Research Fund Report*, British Library, 1991, стр. 9.

3. Интерактивност

Премда дигитализација дозвољава комбинације различитих форми изражавања, оно што чини мултимедијална дела другачијим од конвенционалних медија и традиционалних дела интелектуалне својине јесте интерактивност као техника «читања» таквог производа.

Интерактивност не може постојати изоловано од прве две карактеристике: дигиталне форме и разноврсног садржаја. Нема интерактивности без дигитализације, иако дигитализација може постојати без интерактивности. Компјутерска технологија омогућава кориснику да комуницира са информацијом садржаном у мултимедијалном производу бирајући, уз помоћ смерница (*pathways*), пут ка тачно одређеној информацији која ће му задовољити посебне потребе. Корисник је, такође, у могућности да организује информације по слободном нахођењу, да сам ради аранжман, ре-аранжман, избор, комбинације, улазе (*input*) и излазе (*output*) на свом екрану.

Међутим, иако интерактивност даје мултимедијалном делу посебност, она има два ограничења која произлазе из саме суштине ствари. Прво, избор корисника ограничен је избором који је претходно извршио аутор мултимедијалног дела. Стога, корисник може бирати само оне смернице и само оне информације које су већ садржане у мултимедијалном делу. Друго, конструктивни и оперативни компјутерски софтвер самог мултимедијалног дела може имати ограничене могућности комуникације корисника са делом односно информацијама садржаним у њему. Наиме, постоје четири нивоа интерактивности: *мануелна* (команде попут оних које се уобичајено налазе на видео-плејерима, нпр. премотавање, пауза, итд.); *ограничена интерактивност* (пре-програмирање или download-овање упутстава на микропроцесору у видео-плејеру); *истинска и повратна интерактивност* (повезивање видео-плејера са екстерним компјутером чиме се дозвољава кориснику да контролише графике, анимације и видео-слике) и *потпуна интерактивност* (креирање и располагање комплетним хардвер и софтвер пакетом).⁹

Интерактивност као таква заправо и не представља новост. Оно што је чини иновативнијом тиче се управо ова два последња нивоа односно директне комуникације између корисника и мноштва информација садржаних у делу. Стога је за постојање мултимедијалног дела неопходно постојање последња два нивоа интерактивности. У том смислу, начин претраживања и опције које се у ту сврху креирају морају поседовати најмање две

⁹ Наведено према: I. Stamatoudi, *op.cit*, стр. 26. Међутим, аутор у вези са нивоима интерактивности наводи и још један, ниво без интерактивности, на којем заправо интерактивност и не постоји. Стога је изузет из овог текста.

суштинске карактеристике: 1) комплексност на нивоу који је неопходан да би се представили сви саставни елементи на ефикасан и компетентан начин и 2) једноставност којом се производ приближава корисницима и тиме обезбеђује успешан пласман и опстанак на тржишту.¹⁰

Нивои заштите у мултимедијалном делу

Чињеница да се мултимедијално дело састоји од неколико врста дела која су изражена у једном медијуму и којим се може користити искључиво путем компјутера, говори и о његовој сложености која се одражава и на питање заштите. У том смислу, можемо говорити о неколико нивоа и то о: 1) заштити садржаја мултимедијалног дела; 2) заштити мултимедијалног дела као таквог (као спој различитих дела, са различитом заштитом која је као таква недовољна или неадекватна мултимедијалном делу); 3) заштита технолошке базе.¹¹

Први ниво заштите који се тиче садржаја мултимедијалног дела односи се на заштиту претходно постојећих дела односно дела која су одабрана да уђу у састав посебног, мултимедијалног дела.

Дела која улазе у садржину мултимедијалног дела већ представљају предмет заштите ауторског права и самим уврштавањем у мултимедијално дело она не губе ту своју посебност и одвојеност од целине коју сачињавају. Другим речима, права која већ постоје на тим делима се не мењају. Стога, сваком уврштавању дела на један медијум претходи сагласност титулара права да се на тај начин делом располаже.

Други ниво заштите је мултимедијално дело као такво. Сврставајући различита дела на један медијум у дигиталној форми са могућношћу интеракције таквим делима не асимилује постојећа права поводом дела, већ ствара сасвим нова права поводом такве једне творевине која сада има одвојене и другачије функције од оних која су имала дела унета у мултимедијалну компилацију.

Трећи сегмент заштите посвећен је техничко-технолошкој основи односно платформи на којој мултимедијално дело почива. Њу чине *хардвер* (IBM, Macintosh) који подржава цео систем и *оперативни софтвер*,

¹⁰ I. Stamatoudi, *op.cit.*, стр. 26

¹¹ В: Т. Ноерен; *An assessment of long-term solution in the context of copyright and electronic delivery services and multimedia products*; European Commission, Brussels, Luxembourg, 1995 (vol. 4, Copyright on electronic delivery services and multimedia products series, EUR 16069), стр. 53

који омогућава примену мултимедије на посебним деловима хардвера (нпр. Windows 2000). Хардвер и софтвер морају бити компатибилни да би примена уопште била могућа. Поред тога, технолошку основу чини и компјутерски програм који омогућава, с једне стране, стварање мултимедијалног дела, а с друге стране, његово коришћење од стране корисника. Наиме, корисник уз помоћ тзв. софтверских алатки приступа делу, издваја на екран рачунара информације које су у њему садржане и њима манипулише. Као такав, компјутерски програм (софтвер) не чини саставни део примарне платформе, али је неопходан у настанку мултимедије.

Надаље, операционализацији дела доприносе и различите рачунарске опције односно команде, *pathvvaus*, улази, индексација система, синоними (*thesaurus*), раскрснице, пречице и друга средства претраживања, аранжирања и избора информација у мултимедијалном делу.

На крају, иако изван наведених нивоа заштите мултимедијалног дела, неизоставни техничко-технолошки елемент представљају и дистрибутивни медији на којима се мултимедијално дело чува.¹² Они имају форму физичког или нефизичког медијума. Најпопуларнији дистрибутивни медији у првој категорији (тзв. *off-line* дистрибуција) су *cd-rom*, *flopy disk*, *cd-is*, *dvd*, итд. Другу, пак, чини *on-line* дистрибуција односно трансмисија која се остварује путем технологије преноса великог броја података. Иако дистрибутивни медији садрже мултимедијално дело, они представљају предмет посебне заштите. Технологија производње ових медија је битно другачија од технологије производње мултимедијалног дела. Посматрано са аспекта мултимедијалног дела, дистрибутивни медији не представљају никакву додатну вредност. Једина њихова сврха је очување података садржаних у мултимедијалном делу и олакшавање приступа јавности том садржају.

Лица која учествују у стварању мултимедијалног дела

Као једно од најважнијих питања у вези са заштитом мултимедијалног дела поставља се питање титулара права. Међутим, из сложености мултимедијалног дела произлази да ни на ово питање није једноставно дати одговор.

¹² В: S. Chalton; *The amended database Directive proposal: a commentary and synopsis*; *European Intellectual Property Review*, 1994; стр. 96

Наиме, у стварању мултимедијалног дела учествује велики број лица који на различите начине доприносе настанку дела. Стога се и права која они уживају међусобно разликују.¹³

Имајући у виду комбинацију различитих ауторских дела као дистинктивно обележје мултимедије, у првом реду међу титуларе права свакако спадају *аутори* дела која улазе у састав мултимедијалног дела. То су, дакле, аутори постојећих дела који су се сагласили са тим да њихова творевина буде искоришћена на тај начин, или, пак, аутори који су дело створили управо са циљем да оно буде саставни део мултимедијалног дела, било по основу радног односа, било по основу уговора о наруџби. Уз то, у мултимедијално дело могу бити укључена и творевине које су предмет патентне заштите, жига, дизајна и слично. Право релевантно за њихову заштиту се примењује и у овим случајевима.

Поред аутора изворних дела, титулари права могу бити и физичка односно правна лица на која је аутор пренео овлашћења. При том, ова лица не располажу правом у целини већ само овлашћењима која су на њих пренета.

У стварању самог мултимедијалног дела учествује, пак, више лица са различитим доприносима.

Тако, *творац* мултимедијалног дела је лице које одабира која ће дела бити уврштена у мултимедију и на који начин ће бити комбинована у јединственом делу. У потоњем сегменту стварања дела може учествовати и посебно одређено лице, тзв. *уредник*. Но, творац је носилац концепта читаве компилације, те је неопходно да управо он буде овлашћен на дигитално искоришћавање ауторских дела садржаних у мултимедијалном делу.

Иако мултимедијално дело представља интелектуалну творевину са ниским степеном оригиналности, оно ипак захтева извесну креативност.¹⁴ Стога печат делу даје управо творац тиме што обједињује различите врсте дела, након извршене селекције, и ставља их у посебну структуру и аранжман. Уз то, његова важна улога огледа се и у чињеници да већ постојећим делима додаје економску вредност кроз нови производ. Наиме, дајући им нову форму искоришћавања омогућава им да буду коришћени више него што им је то дозвољавао традиционални начин. У ту сврху је дизајнирано много начина које кориснику дозвољавају да претражује садржај у складу са његовим потребама. Стога се не ретко констатује да мултимедијално дело као целина вреди више него збир њених делова.¹⁵

¹³ В: М. Turner; Do the old legal categories fit the new multimedia products? A multimedia CD-rom as a film; European Intellectual Property Review, 1995/3, стр. 107.

¹⁴ Ibidem.

¹⁵ I. Stamatoudi, *op.cit.*, стр. 35

Техничка организација односно физичка реализација и унапређење производа поверена је тзв. *девелоперу*.¹⁶ Он није ни на који начин укључен у планирање и структурирање производа, већ се његов допринос огледа у дизајнирању оперативног компјутерског програма (драјвер), изгледа екрана (избор функција и њихов распоред на екрану рачунара)¹⁷ и дигитализацији односно чувању информација. Такође, девелопер најчешће дизајнира изглед мултимедије као производа, његов облик, паковање, итд.

Мултимедијално дело се најчешће производи и дистрибуира под заштитним знаком девелопера. Но, сем самих техничких захтева за које је девелопер одговоран, у највећем броју случајева творац или уредник (едитор) и девелопер деле одговорност за креативне аспекте производа. У зависности од доприноса који су дали делу као целини односно од међусобног односа тих доприноса, они могу бити третирани као коаутори.

На крају, на извештан начин у стварање мултимедијалног дела укључени су и *корисници*. Наиме, уз помоћ интерактивности, корисници су преобраћени од пасивних у активне кориснике дела јер им мултимедија омогућава да уређују информације у њој садржане. Они имају контролу над производом, манипулишу приказом информација на екрану компјутера, врше избор или реаранжирање информација које су већ доступне у производу кроз смернице које су доступне.

Ипак, иако корисници мултимедијалних дела нису само пасивни посматрачи (као филмски или тв гледаоци), они још увек не могу бити посматрани као креатори, а тиме ни као титулари права која настају поводом мултимедијалног дела.

¹⁶ Developer је енглеска реч и означава лице које нешто унапређује. У компјутерском свету се користи без превода, те је стога и на овом месту задржан термин, али у српској транскрипцији.

¹⁷ R. Rausman, P. Brown, J. Neuburger; *Multimedia law; forms and analysis*, Law Journal Seminars-Press; New York, 1996, 1-10

Закључак

Појава мултимедијалних дела означила је почетак нове ере у сфери комуникација, али и у сфери интелектуалног стваралаштва. Комбинација традиционалних форми изражавања ауторског дела са новим технологијама отворила је низ питања. Једно од најзначајнијих је, свакако, питање заштите новог облика стваралаштва односно комуникација. С тим у вези, у центру расправа на тему мултимедије је дилема да ли је постојећа заштита адекватна, или је потребно установити нову, *suī generis* заштиту.

Овај рад је, управо у претходно наведеном контексту, имао за циљ да истакне специфичности мултимедијалног дела с обзиром на његову сложеност која се огледа како у погледу садржаја самог мултимедијалног дела, тако и у погледу лица која учествују у његовом стварању.

*Sanja Radovanović, LL.M., Assistant
Novi Sad Faculty of Law*

Intoduction to the multimedia works

Abstract

Multimedia is very popular and widely used word, which describes many different things, but like all newly evolved terms, it brings broadness and ambiguity with itself. For that reason, it is not that simple to give a definition of multimedia products.

Generally speaking, multimedia products have introduced new forms of expression by combining the existing ones with new technologies. However, multimedia as such cannot be categorised in one of the existing categories of media or works.

The main distinctive characteristic of multimedia products is the fact that different types of traditional works or information are combined in a single medium, using the results of technological development. In order to make that specific compilation, it is necessary to digitalize those information or works. Hence, digitalization is the second distinctive characteristic. Third one is interactivity, in other words the possibility of a communication between the system and the user.

Complexivity of multimedia products indicates that many different elements are incorporated and they are not under the same category of protection. In that meaning, there are three layers of protection: 1) the protection of the contents of multimedia products. The first layer consider either the contents of existing works involved in multimedia or the work commissioned for the creation of a particular product. 2) The protection of multimedia products itself, since the compilation serves a separate and distinctive function; and 3) protection of its technological base.

Taking into account the nature of multimedia product, it is obvious that many people are involved in this creation and for that reason could be the right holders regarding the multimedia products. Hence, it is very important to mention who are those persons: 1) the authors of the works which form the "content" of multimedia; 2) the rightholders of the works of the authors mentioned

above; 3) the producer of multimedia product (or editor); 4) the maker or developer of multimedia product and 5) users. Depending on importance of their participation, those persons (except the last one) could be treated as co-authors of multimedia products.

Attempt to give a definition of multimedia and highlighting its complexity in respect of many layers of protection and many persons that are right holders, was an introduction in the problem of protection of multimedia, complex as well.