



УНИВЕРСИТЕТ ЗА НАЦИОНАЛНО И СВЕТОВНО СТОПАНСТВО
ЮРИДИЧЕСКИ ФАКУЛТЕТ
КАТЕДРА „ЧАСТНОПРАВНИ НАУКИ“

ХРИСТИНА РАДКОВА ГЕОРГИЕВА

АВТОРЕФЕРАТ

дисертационен труд за присъждане на
образователна и научната степен „доктор“

ПРАВНА ЗАКРИЛА НА ЕЛЕКТРОННИТЕ/ВИДЕО ИГРИ
КАТО ОБЕКТИ НА ИНТЕЛЕКТУАЛНА СОБСТВЕНОСТ

Научен ръководител:
Доц. Д-р Божана Неделчева

гр. София, октомври 2020 г.

Дисертационният труд е обсъден и допуснат до публична защита на редовно заседание на разширен катедрен съвет на катедра „Частноправни науки“ на Университета за национално и световно стопанство, включващ и членове на катедра „Международно право и право на ЕС“, състояло се на 01 октомври 2020 г.

Публичната защита на дисертацията е насрочена за 22 декември 2020 г., от 10 часа в зала „Тържествена“ на УНСС, централно фоайе (№ 2032А), пред научно жури в състав:

Външни членове:

1. проф. д.ю.н. Атанас Семов, Носител на Катедра „Жан Моне“ на ЕС;
2. проф. д-р Веселина Манева;
3. доц. д-р. Росен Карадимов.

Вътрешни членове:

1. Проф. д.н. Живко Драганов;
2. Доц. д-р Божана Неделчева;

Материалите по защитата са публикувани на интернет-страницата на Университета за национално и световно стопанство и са на разположение на интересуващите се в кабинет 1106, Юридически факултет на Университета за национално и световно стопанство.

БЛАГОДАРНОСТИ

*Особено дълбока и искрена благодарност отправям към **проф. д.ю.н. Атанас Семов** за оказаната чест да съдейства при реализацията на настоящия дисертационен труд. Благодаря за отделеното време, за подкрепата, за креативните съвети и творческото вдъхновение, за предоставените материали и ползотворното влияние върху професионалното ми израстване в областта на науката и правото.*

*Бих искала да изразя своята благодарност към **доц. д-р Божана Неделчева** за разбирането и компетентното научно ръководство.*

*Дълбока благодарност отправям към **проф. д.н. Живко Драганов** за доверието в мен, за неоценимата подкрепа и търпението, за препоръките и конструктивните дискусии по въпроси, засягащи настоящото изследване, за всеотдайността през целия период на творческата ми работа и оформянето на този дисертационен труд.*

*Отправям специални благодарности към **доц. д-р Вълчин Даскалов** за многократните консултации и напътствията, за изключителния професионализъм, за любезно и етично отношение, за предоставените материали и цялостната помощ в създаването и структурирането на изследването.*

*Благодаря на **доц. д-р Диана Маринова** за отзивчивостта, вниманието и съдействието по въпросите на сравнителноправния анализ в дисертацията.*

*Благодарности се поднасят и на останалите членове на научното жури, **проф. Веселина Манева** и **доц. д-р Росен Карадимов**, за обективните и ценни коментари и препоръки за подобряване на това изследване.*

*Изключителна благодарност дължа на **специалист Лиляна Филева** и **ст. юрисконсулт Мария Стоева** от Дирекция „Авторско право и сродни права” към Министерство на културата - за оказаното съдействие, предоставените материали, отделеното време и конструктивните дискусии.*

В резултат на Вашето съдействие, помощ, критични бележки и професионализъм този дисертационен труд придоби завършено научно-изследователско съдържание.

ОБЩА ХАРАКТЕРИСТИКА НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД

I. Актуалност на изследваната проблематика

Изследване е посветено на авторскоправната закрила на видео игрите като нетрадиционен обект на авторското право. Интересът към правната закрила на видео игрите е продиктуван от тяхната сложна техническа и правна природа, която съществено ги отличава от останалите закриляни произведения. На европейско и международно ниво все по-засилено се обсъжда необходимостта от приемане на *suī generis* право, което да регулира отношенията в гейм индустрията, която от години конкурира филмовата индустрия и надминава по мащаби музикалната индустрия от гледна точка на генерирания годишно приход.

Приема се изразеното в литературата становище, че доколкото видео игрите стават два пъти по-усложнени на всеки осемнадесет месеца, законът на Мур е толкова приложим по отношение на тях, колкото и по отношение на процесорите. Динамичното развитие на сектора не се приема за причина да не се регулира същия, тъй като подобен аргумент е относим и към компютърните програми, но за тях е създаден правен режим.

Видео игрите като обект на правото на интелектуална собственост, тяхната правна природа и обхват на правна закрила не са били предмет на цялостно монографично изследване в България. У нас до момента обект на проучвания и изследователски търсения са били само теми, касаещи видовете видео игри и значението им за потребителя, техните сюжети, персонажи, мотиви и други съставни компоненти.

Настоящият дисертационен труд е първото научно изследване в България, в което се проследяват правните подходи, възприети в различни правни системи по отношение на видео игрите, включително на ниво Европейски съюз (ЕС), разглеждат се законодателните и доктринерни виждания по темата, обсъждат се и проблемите на правоприлагането. Анализират се възможните подходи спрямо режима на правната закрила на видео игрите и се прави предложение за най-уместния за прилагане в България авторскоправен режим. Прави се опит да се дефинира обхватът на правната закрила на видео игрите, разглежда се подробно въпросът за съдържанието на авторското право върху такъв специфичен интелектуален резултат, какъвто са видео игрите,

неговите носители и начините за правна закрила и защита по съдебен ред на правата им.

II. Цели и задачи на изследването

Изборът на темата на дисертационния труд се основава на две причини. В наши дни индустрията с видео игри се превърна в най-бързо развиващия се сектор в развлекателната индустрия. Същевременно, както на национално, така и на европейско и международно ниво липсва специфична правна регулация, отговаряща на развитието на обществените отношения в сектора с видео игри, което представлява сериозно предизвикателство пред авторите, респективно носителите на авторски права, пред инвеститорите в тази индустрия, а и пред правоприлагащите органи, тъй като не е налице хармонизирано правоприлагане по правни спорове.

Втората причина за избор на темата касае обстоятелството, че дори още да няма държава, която да е въвела *suī generis* право, регулиращо гейм индустрията, на европейско и международно поне съществуваха богата съдебна практика и научна литература, а в България липсваха всякакви научни публикации по темата.

Настоящата работа цели да анализира гореизброените проблеми на национално ниво и да посочи възможности за тяхното разрешаване - включително посредством законодателни промени. Правят се *de lege ferenda* предложения за развитие на законодателството в областта на интелектуалната собственост; *de lege ferenda* предложения, подчертаващи специфичната природа на видео игрите като нематериално благо; *de lege ferenda* предложения с чисто технически характер, целящи да отграничат видео игрите от други сходни правни институти като компютърните програми, аудиовизуалните произведения, мултимедията, колективните и съставните произведения по смисъла на ЗАПСП.

Цел на изследването е също да обобщи основните въпроси, отговорите на които са особено важни за постигане на уеднаквено и хармонизирано правоприлагането по спорове, касаещи авторски и други права върху нетрадиционно произведение като видео игрите.

Научната задача на изследването е да се обърне специално внимание на нуждата от правна регулация на видео игрите като обект на авторско право, на отделните

изключителни авторски правомощия и на специфичните обществени отношения, характерни за гейм индустрията. Изпълнението на посочената задача би допринесло за създаване на един адекватен и систематичен правен режим, който да съответства на сложната техническа и правна същност на това нетрадиционно произведение на авторското право. За постигане на горния резултат са изследвани и следните по – конкретни научни задачи:

1. Проследяване на техническата същност на видео игрите.
2. Широк сравнителноправен анализ на правните подходи в държави, в които е най - развита гейм индустрията.
3. Изследване на правните отношения между различните участници в процеса на създаване на игри като създатели, издатели, композитори на музиката, сценаристи, художници и други.
4. Изясняване на правната същност на видео играта.
5. Подробно се разглежда приложимостта на отделните имуществени и неимуществен и авторски правомощия спрямо нетрадиционен обект като видео играта.
6. Обследват се правните фигури на автора и носителя на авторски права върху видео игра, включително създадени в трудово или служебно правоотношение.
7. Анализира се приложимостта на института на сборните произведения и съавторството спрямо видео игрите.
8. Проследяват се други приложими спрямо видео игрите закони на индустриалната собственост, законите в областта на защитата на конкуренцията и т.н.
9. Анализира се противоречивата съдебна практика в България и се разглежда въпросът за видовете правна защита по съдебен ред.
10. Изясняват се правните особености на договорите за създаване и използване на видео игри.

III. Обект и предмет на изследването. Отграничения

Поставените научни цели и задачи очертават непосредствения предмет на дисертационния труд. Изследването проследява възникването и развитието на видео игрите като обект на интелектуална собственост в държави от различни правни системи, представя съществуващите в различни страни работни дефиниции на понятието „видео

игра“ и очертава проблемите, които създава отсъствието на легална дефиниция. Трудър разглежда въпроса за липсата на специфична правна уредба на видео игрите и на правна регулация на обществените отношения, които възникват във връзка с тяхното създаване и използване. Изследването анализира видовете правна закрила, които съществуват на национално ниво за авторите и носителите на авторски и сродни права върху интелектуалните резултати, представляващи съставни компоненти на видео игрите, включително върху самата игра като крайно и самостоятелно произведение. Прави се отграничение със сходни обекти като компютърните програми, аудиовизуалните произведения и сборните произведения. Трудът анализира подробно съдържанието на авторското право върху видео игра, като се подчертават онези авторски правомощия, които не се прилагат спрямо видео игрите като вид произведение. Разгледани са и видове договори, характерни за гейм индустрията, както и техните специфични клаузи, чрез които също се постига правна закрила на права върху видео игра или отделни нейни съставни елементи.

Извън предмета на настоящото изследване остават възможностите за искова защита на нарушени права на интелектуална собственост, т.е. въпросът за правната защита на видео игрите, тъй като предмет на труда са проблемите на правната им закрила като нетрадиционен обект на авторско право. Въпреки това, дисертацията съдържа кратък критичен преглед на по-важната и относима съдебна практика по граждански, наказателни и административни дела. Анализират се решения на български съдилища, които са постановени по иски за защита, предявени от автори, носители на авторско право върху елементи от видео игри и лица, получили изключително право на използване, срещу нарушители на тези изключителни права.

Извън предмета на изследването остават проблемите на т.нар „електронен спорт“, нелоялните търговски практики, заблуждаващата и сравнителна реклама, неравноправните договорни клаузи в общите условия при продажба на видео игри през онлайн платформи и пазари, както и нарушенията при продажба на видео игри на национални и трансгранични цифрови пазари, извършени онлайн или офлайн, прилагането на „повсеместните проверки“ от компетентните национални органи и мерките, които предприемат при установяване на нарушение по смисъла на Регламент

(ЕС) 2017/2394 на Европейския парламент и на Съвета от 12 декември 2017 година относно сътрудничеството между националните органи, отговорни за прилагането на законодателството за защита на потребителите и за отмяна на Регламент (ЕО) № 2006/2004. Изброените проблеми не се изследват, тъй като те не касаят права на интелектуална собственост, които възникват за автора, респективно носителя на авторско право върху видео игра или отделни нейни съставни компоненти, а се отнасят предимно до правилното прилагане на законодателството за защита на потребителите и правния режим на защитата на конкуренцията.

IV. Методология на работата

От специалните научни методи широко приложение в дисертацията намират различни форми на тълкуване в правото като: систематично, езиково, разширително и ограничително тълкуване. Място в дисертацията намират също телеологическият и аналитичният метод. По дедуктивен път се тълкуват общи правни норми, регулиращи авторскоправния режим на произведенията и се изследва доколко и в какъв контекст същите са приложими към видео игрите. Изследването не беше улеснено от българска съдебна практика, тъй като такава почти липсваше в първите години, а съществуващата към момента е недостатъчна и противоречива. Използван е още нормативният метод, чрез който се изяснява смисълът на правните норми в съответствие с мястото им в нормативния акт, както и формалнологическият метод. Чрез нормативен анализ се очертават анализирани непълноти в нормативната уредба, извеждат се съществените характеристики на видео игрите и се извършва отграничаването им от сходни произведения, които изрично са обект на авторскоправна закрила. За изследване и възприемане на разрешения, вече съществуващи в обективното право и в практиката, се използва основно сравнителноправния метод, като специално внимание се отделя на правото на страни от германския, романския и англо-американския правен кръг. Чрез сравнителен анализ са установени сходства и различия между българското и чуждестранното законодателство в областта на авторското право и приложимостта му към видео игрите, правят се съответните предложения *de lege ferenda* за промяна и усъвършенстване. Като най-честа база за сравнителноправни изследвания послужиха законодателствата на Италия, Германия и Франция, които по своята принципна същност

се доближават най-много до актуалното българско законодателство. По същата причина в изследването като аргументи са използвани и примери от съдебната практика на тези държави.

V. Научна новост на труда

Представеният дисертационен труд съдържа следните научни приноси:

1. За пръв път в българската правна доктрина цялостно и на монографично ниво се разглеждат и изясняват въпросите, касаещи видео игрите като обект на правото на интелектуална собственост.

2. Направен е цялостен анализ на правната същност на видео игрите и приложимата към тях авторскоправна закрила, съдържащ и съпоставка със сходни правни фигури като компютърни програми, аудио-визуални произведения и сборните произведения.

3. За целите на анализа, дисертацията съдържа и подробно изложение на видовете видео игри, техническите им характеристики и етапите на тяхното създаване, които са необходими, за да се очертаят и дефинират основните групи компоненти на видео игрите. В дисертацията се разглеждат подробно тези съставни компоненти, които се ползват с авторскоправна закрила, включително, но не само: компютърни произведения, аудиовизуални произведения, музикални произведения, литературни произведения. Изложението позволява да бъде направен аргументиран извод, че видео игрите се състоят и от други съставни компоненти, по отношение на които не е така ясна приложимата авторскоправната закрила като: графичен потребителски интерфейс (ГПИ), 3D модели, бази данни.

4. Принос към правната теория е цялостното и задълбочено изследване на приложимостта спрямо произведение като видео игрите на всяко от отделните авторски имуществени и неимуществени правомощия, изброени в чл. 15 и чл. 18 от ЗАПСП. Детайлното изложението на съдържанието на авторското право като съвкупност от отделни правомощия позволява да бъде направен аргументиран извод, че не всички изключителни авторски правомощия намират приложение по отношение на такъв нетрадиционен субект на авторското право. Неприложими по отношение на видео игрите, например, са: правото на публично представяне, правото на публично

изпълнение, правото на излъчване на произведението по безжичен път, правото на предаване и препредаване на произведението по кабел.

5. Изследването допринася и за теоретичното изясняване на въпроса, свързан с приложимостта на доктрината на първата продажба и чл. 18а, ал. 1 ЗАПСП по отношение на цифрови версии на видео игрите. Научен принос представлява обобщаването и анализа на практиката на Съда на ЕС по темата.

6. За пръв път в българската правна доктрина се разглеждат детайлно и се изясняват въпросите за приложимостта на института на съавторството в процеса по създаване на видео игра. Застъпена и аргументирана е тезата, че институтът на съавторството е неприложим спрямо видео игрите поради специфичната правна същност на този вид нетрадиционно произведение, но може да възникне при създаването на отделни техни съставни компоненти.

7. Важен акцент в работата е цялостното и задълбочено изследване на института на сборните произведения и приложимостта му спрямо видео игрите. Застъпена и аргументирана е тезата, че видео игрите са по-близки до колективните произведения по смисъла на чл. 10 от ЗАПСП.

8. За пръв път в българската правна доктрина се разглеждат въпросът за вида закриляно произведение, към който *de lege lata* можем да отнесем видео игрите. Застъпена и аргументирана е тезата, че до приемането на изрична нормативна регулация видео играта спада в категорията „и други подобни произведения, които включват две или повече произведения или материали“ по смисъла на чл. 3, ал. 2, т. 3 ЗАПСП.

9. Принос на дисертационния труд е детайлното изследване и анализ на съдържанието на разпоредбите на чл. 14, 41 и 42 и чл. 63 от ЗАПСП, в контекста на договорите за създаване и използване на видео игри.

10. Обърнато е специално внимание на приложимостта на сродните и други права на индустриална собственост, чрез които се постига максимално широка правна закрилата на видео игрите, в това число: правата върху търговски марки (името на играта или отделни звуци от нея могат да бъдат регистрирани като търговска марка), домейн имена, търговска тайна и т.н.

11. Научен принос представлява задълбоченото изследване на видовете допълнителна правна закрила, в това число: топологията на интегрални схеми, вграждани в почти всички съвременни видео игри; ефективните технологични мерки или технически средства за защита, способстващи обмена на криптирана информация по начин, че на конкретни конзоли и устройства да могат да се играят само игри, произведени от или по лиценз на производителя; промишления дизайн, относим към интерфейса на играта и компютърния екран, към конзолите и други хардуерни устройства; полезния модел, приложим също към хардуерните и конзолни устройства, посредством които се играят игрите; патентната закрила, която е възможна в определени хипотези.

12. Разгледани за първи път в България са законоустановените възможности за данъчно и финансово стимулиране на гейм индустрията на национално ниво, тъй като в чуждестранната литература до момента България се споменаваше като една от малкото държави, за които по тези въпроси липсва всякаква информация.

13. Дисертационният труд може да се разглежда като оригинален принос в науката. Той е посветен на материя, която в българската правна литература не е изследвана до момента.

VI. Практическо значение на труда

Разгледаните в изследването въпроси имат не само своето теоретично значение за правилното разбиране на сложната правна същност на видео игрите, но съдържат и практическа стойност. Предложените изводи биха могли да послужат за създаване на специална правна регулация на разглежданото нетрадиционно производство и усъвършенстване на обща правна уредба, която намира приложение спрямо видео игрите.

Направен е критичен анализ на съществуващата съдебна практика по изследваните в дисертацията проблеми и са изведени основните въпроси, по които е налице неточна и противоречива съдебна практика. Систематизираните въпроси могат да се ползват в бъдеще от съответно овластените за това субекти при съставянето на искане за издаване на тълкувателно решение. Анализиранията в изследването практика и направените въз основа на това предложения за решаването на реално възникващи или възможни

проблеми във връзка с изследваните въпроси биха могли да послужат, както на практикуващите юристи, така и на всички, които проявяват интерес към разглежданата тематика.

Правят се редица предложения за допълване и усъвършенстване на законодателството, които ако бъдат възприети ще доведат до ясното, точно и непротиворечиво уреждане на един самостоятелен правен режим на видео игрите. Предложенията *de lege ferenda* могат да се обособят в три категории:

1. Предложения за развитие на законодателството в областта на интелектуалната собственост, както следва:

1.1. Допълване на неизчерпателния списък на обектите на авторско право, изброени в чл. 3, ал. 2, т. 3 от ЗАПСП, с „видео игри“, т.е. да се посочат видео игрите изрично като закриляно произведение;

2. Към втората категория спадат предложения, които имат за цел да подчертаят специфичната правна природа на видео игрите, представляващи произведение, създадено като сбор от отделни произведения на авторско и сродни на авторското право права.

2.1. Добавяне на чл. 10а в ЗАПСП, с който изрично да се въведат видео игрите като четвърти вид сборно произведение.

2.2. Допълване на чл. 18а от ЗАПСП, като се добави ал. 3 с аналогична формулировка.

3. Към третата категория спадат предложения, имащи чисто технически характер или отнасящи се до други, сходни правни фигури, например:

3.1. Да се добави ал. 4 към чл. 3 от ЗАПСП, в която да направи уточнение, че спрямо видео игрите като специфично произведение не е приложим нито правният режим за компютърните програми, нито този на аудиовизуалните произведения.

3.2. Да се допълни чл. 6, ал. 2 от ЗАПСП, като се добави и чл. 10а ЗАПСП, формулировката на който бе предложена по-горе;

Дисертацията съдържа и адаптирани към българското законодателство специфични за гейм индустрията договорни клаузи, характерни за съдържанието на основните договори, чрез които функционира гейм индустрията в световен мащаб като

издателските договори, трудовите договори, договорите за авторска поръчка, с предмет видеоигри и други. Тези клаузи биха могли да послужат на практикуващите юристи за постигане на максимална закрила на страна по такъв договор, както и на създателите, производителите, издателите на видео игри в България и на всички, които проявяват интерес към разглежданата тематика.

Практическата значимост на дисертационния труд произтича от изграждането на цялостни и завършени научни постановки и прякото им обвързване с нуждата от информация по темата, която да се ползва както от практикуващи юристи, така и в правната теория. Трудът може да бъде използван както като своеобразно теоретично обосновано ръководство по изброените по-горе въпроси, така и като практическо ръководство във връзка с изготвянето на договори за създаване и използване на видео игри в България, доколкото съдържа адаптирани към българското право примерни договорни клаузи, характерни за гейм индустрията в световен мащаб. Изследването може да се ползва и създателите и издателите на игри като своеобразно ръководство относно съществуващи в България варианти за получаване на финансиране при разработване на видео игра.

VII. Обем и структура на дисертацията

Дисертацията е с обем 209 страници самостоятелен текст и допълнително съдържание, в което влизат 3 приложения, списък на използваната литература и предметен указател - общо 272 страници. В библиографията са посочени общо 253 заглавия на използвани монографии, книги, студии, доклади, статии, дисертационни трудове, нормативни актове и експертни становища, от които 151 на кирилица и 102 на латиница. Списъкът включва още общо 36 интернет източници, от които 10 на кирилица и 26 на латиница. Списъкът на авторските публикации се състои от 9 заглавия на български език и 5 заглавия на английски език. Направени са общо 517 бележки под линия.

Чуждестранната научна литература, използвана в дисертационния труд, е събирана по време на докторантски мобилности, предоставяна и обсъждана с професори по интелектуална собственост от Юридическите факултети на Университетите в Любляна (Словения), Гренобъл (Франция), Перуджа (Италия), Милано (Италия), Солун (Гърция)

и Бостън (USA), както и по време на участия в дистанционни курсове на Световната организация по интелектуална собственост и Университет Харвард.

При изготвянето на дисертационния труд са изследвани също експертизи по досъдебни и съдебни производства, налични в архива на Дирекция “Авторско право и сродни права” към Министерство на културата.

В структурно отношение изследването включва седем глави и три приложения, обособена в отделни параграфи. Параграфите съдържат тематично структурирани заглавия, означени с римски цифри и подзаглавия, означени с арабски цифри.

КРАТКО ИЗЛОЖЕНИЕ НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД

Увод

В увода на дисертационния труд се съдържа изложение на предмета на изследването, неговото теоретично, практическо и правно значение. Посочени са целите и обхвата на анализа, някои отграничения, както и използваните научни методи. Идентифицирана е задачата на изследването и са изброени проблемните въпроси, които са предмет на изследване за доказване на поставената научна теза.

Глава I

Техническа същност и особености на видео игрите

Глава първа е структурно обособена в три точки. **Първа точка** проследява възникването и развитието в годините на видео игрите като интелектуален резултат. Следва обща характеристика на игрите и тяхното значение, както и анализ на въздействието им върху играещите и видовете различни системи за категоризиране на съдържанието, които се въвеждат в тази връзка. Разгледан е подробно въпросът за съставни елементи на видео игрите, които техни компоненти се ползват със самостоятелна авторскоправна закрила като компютърни произведения, аудиовизуални произведения, музикални произведения, литературни произведения и други. Обсъден е и въпросът по отношение на кои съставни компоненти тя не е така ясно приложима, например: графичен потребителски интерфейс (ГПИ), 3D модели, бази данни.

Във **втора точка** са изследвани видовете видео игри и различните им класификации в българската и чуждестранна литература.

В **трета точка** се прави сравнителноправен преглед на различните подходи за правна закрила на видео игрите и техните съставни елементи в различни държави. Анализът започва с преглед на правото на Европейския Съюз (ЕС) и съдебната практика на Съда на ЕС, след което продължава с онези държави – членки на ЕС и извън него, в които най-значимо се развива гейм индустрията. Накрая са разгледани и държави, в които пазарът на видео игрите не нараства така бързо, но се счита за важно да се спомене избраният от тях подход на правна закрила.

Глава II

Видео игрите като обект на авторско право. Автор и други носители

Глава втора е структурно обособена в три точки. Основният въпрос, на който е подчинена **първа точка** е въпросът за правната същност на видео игрите като обект на авторско право, за вида закриляно произведение, към който можем да ги отнесем *de lege lata*. След анализ и съпоставка на различни национални подходи, според които видео игрите се приемат и като сборни произведения, е направен детайлен анализ на видовете сборни произведения по смисъла на ЗАПСП. В правната доктрина е изразено становището, че сборните произведения се делят на няколко вида: първата група сборни произведения са т.нар „колективни произведения“ по чл. 10 ЗАПСП, втората група сборни произведения са част от т.нар. „съставни произведения“ по чл. 11 ЗАПСП и това са „сборниците и антологиите“. Останалите произведения, изброени в чл. 11 ЗАПСП, а именно „библиографиите и базите данни“ са „трета група сборни произведения“, близки по характер на съставните произведения. Възприемайки тази застъпена в доктрината теза, авторът аргументира подробно теорията, че видео играта следва да се приеме за „четвърта група сборни произведения“, но близки по характер на колективните произведения. Твърди се обаче, че до приемането на изрична нормативна регулация относно видео игрите (по пътя на разширителното тълкуване на закона) те спадат *de lege lata* към категорията „и други подобни произведения, които включват две или повече произведения или материали“ по смисъла на чл. 3, ал. 2, т. 3 ЗАПСП. В този контекст, изследването продължава с анализ на вида авторскоправна закрила, който се прилага към това нетрадиционно произведение. В детайли се анализира относимостта спрямо видео игрите на критериите „обективна форма“ и „творческа дейност“, понятията

„оригиналност“ и „новост“ като законоустановено условие за получаване на авторскоправна закрила. Разгледан е въпросът за дихотомията „идея – творческото изразяване на идеята“. Обсъдени са и аналозите в българското право на най – известните доктрини от други правни системи като: *Scène à faire*, *Public domain property*, *Fair use*.

Във **втора точка** се разглежда съдържанието на понятията „автор“ и „субект“ или още „носител на авторско право“ върху видео игра по смисъла на ЗАПСП. Възприета е застъпената в доктрината теза, че понятието „субект на авторско право“ е по-широко от понятието „автор“, тъй като законът признава авторски правомощия не само на автора или лицето, което е създало произведението, но в определени случаи и на други лица, като например, юридически лица или правоприемници на автора. В ЗАПСП, както и в останалите национални законодателства, все още не се съдържат специфични разпоредби, които да уреждат въпроса за авторството върху видео играта като самостоятелно произведение. Нормативно уреден е въпросът за авторството върху отделни съставни елементи на видео играта като: компютърен софтуер, музикални произведения, литературни произведения (сценария на играта), аудио-визуални произведения и т.н. Върху всяко от тези произведения възниква отделно авторско право за физическото лице – автор на съответното произведение. За някои от тези произведения ЗАПСП предвижда специални правила за създаването и използването им, които си противоречат. Обсъжда се подробно и въпросът за съавторството върху токова нетрадиционно произведение и сложно произведение, каквото са видео игрите, доколкото са съставени от отделни други закриляни произведения от различен вид, спрямо всяко от които се прилага строго определена правна регулация, включително що се отнася до създаването им в съавторство. Така например, общата разпоредба на чл. 8, въвеждаща института на съавторството, е приложима за всички произведения, включени във видео играта, с изключение на аудиовизуалните произведения, които в различна степен също са част от нея. Споделя се изразеното в литературата становище, че няма съавторство при сборните произведения. Изложени са аргументи, че институтът на съавторството не е приложим и към видео игрите.

Изложението в **трета точка** е посветено на други хипотези на авторство върху видео игри. Особено внимание е обърнато на изключенията, в които юридическо лице е първичен, респективно вторичен носител на авторското право върху видео игра. Разгледани са възможностите, в които изрично законът позволява юридическо лице по изключение да е първичен носител на авторски права. По силата на закона само и единствено в изброени хипотези авторското право в неговата цялост възниква оригинално за юридическото лице, включително неотчуждимите неимуществени права, макар юридическото лице да не може да ги упражни. Не е необходим последващ акт на отчуждаване на авторските права от авторите към юридическото лице. В останалите хипотези авторските права никога не преминават в пълен обем към юридическите лица. Изложени са аргументи, че съществуващата в България правна уредба позволява на юридически лица да придобият част от авторските правомощия върху отделни произведения, включени във видео играта, но не и авторското право върху самата видео игра, в пълния му обем. Такова право е от съществено значение за създателите и издателите на видео игри, които инвестират огромни ресурси в разработването на видео игра. Това подчертава още веднъж необходимостта от въвеждане на разпоредба, по силата на която да се добави към законоустановените хипотези за оригинално придобиване на авторски права от юридическо лице още една, в която изрично юридическо лице да бъде признато за първичен носител на авторско право върху такова сложно произведение като видео играта.

Глава III

Съдържание на авторското право върху видео игра

Глава трета разглежда конкретното съдържание на авторското право като съвкупност от отделни имуществени и неимуществени правомощия. Тя е обособена в две точки. **Първа точка** предлага изследване на неимуществените правомощия, изброени в чл. 15, ал. 1 от ЗАПСП, които биха възникнали за носителя на авторско право върху видео игра. Прави се аргументирано заключение, че теоретично няма пречка авторът да разполага с всички неимуществени правомощия. Твърди се обаче, че спецификата на гейм индустрията не предполага използването в практиката на три от неимуществените правомощия, а именно тези по чл. 15, ал. 1, т. 3, т. 6 и т. 7.

Втора точка предлага изследване на имуществените правомощия, изброени в чл. 18, ал. 1 от ЗАПСП. Аргументира се теорията, че изключителните имуществени права, с които авторът разполага, са само: 1) правото на възпроизвеждане; 2) правото на разпространение; 3) правото на „превеждане“; 4) правото на преработка и всякакви други изменения на играта; 5) правото на „предаване по интернет“ или правото на автора на електронно предаване; 6) вносът и износът на екземпляри на видео играта. Останалите имуществени правомощия са несъвместими с правната природа на видео играта и спецификата на функциониране на гейм индустрията.

Глава IV

Сродни права. Други права на интелектуална собственост, касаещи видео игрите

Глава четвърта е структурно обособена в две точки. **Първа точка** предлага изследване на сродните на авторското право права, които също възникват в процеса на създаване на видео игри. Прието е, че носители на тези сродни права са продуцентите на звукозаписа на видео играта и артистите - изпълнители, които озвучават героите. Разгледани са техните имуществени и неимуществени правомощия. Радио и телевизионните организации по смисъла на чл. 72, т. 4 от ЗАПСП като носители на сродни права върху своите програми не са разгледани самостоятелно, доколкото не намират приложимост в гейм индустрията. Изложено е аргументирано становище, че при изрично посочване в закона на видео игрите като „четвърта група сборно произведение“ е възможно да се предвиди, че физическото или юридическо лице, което е създало или издало видео играта ще е носител на всички правата върху нея, като сборно произведение, съставено от обекти на авторското право и обекти на сродни права. Върху съответните произведения и обекти на сродни на авторското право права обаче отделните автори, респективно носители на права да могат да запазят своите правомощия, по аналогия с текста на чл. 10, изречение второ и 11, изречение второ от ЗАПСП.

Във **втора точка** в предложено изследване на други важни права, които възникват в процеса на създаване на видео игра. Приема се, че са от особена важност за автора, респективно носителя на авторски права върху видео игра, който цели да постигне максимално широка закрила. Една успешна търговска марка, разпознаваема за

потребителите, кара последните да разграничават едни дружества, създаващи видео игри, и техните продукти от други. Затова са разгледани варианти за закрила чрез регистрация на национални, европейски и международни търговски марки в контекста на видео игрите. Доколкото домейн имената способстват осъществяването - чрез интернет - на търговски отношения, предмет на които са видео игрите, е изследвана и ролята на домейн имената в гейм индустрията. Анализирани са и вариантите за получаване на правна закрила чрез регистрация на патент, макар тя да не е сред най-използваните по отношение на видео игрите, доколкото за разлика от САЩ, Индия, Южна Корея и Филипините, по-голямата част от законодателствата по индустриална собственост в света, включително България и ЕС, изрично изключват компютърните програми и играенето на игри от кръга на патентоспособните изобретения. Въпреки категоричността на разпоредбата на чл. 6, ал. 2 от Закона за патентите и регистрацията на полезни модели и чл.52, ал 2 от Европейската патентна конвенция, Европейското Патентно Ведомство е издало патенти за видео игри, а Патентно ведомство на Република България е издало патент за система за синтез на пространствен звук за видео игри още през 1993г. Дисертацията предлага изследване както на тези патенти, така и на начините, по които могат да се получат подобни. Макар в някои държави като САЩ, например, полезният модел да не съществува като правен институт, в България и ЕС той намира своето приложение спрямо изобретения, които не отговаря на условията за издаване на патент, затова също се изследва в тази точка. Много детайлно са проучени т.нар „ефективни технологични мярки” или „технически средства за защита”, тъй като намират най-голяма приложимост в гейм индустрията. Посредством тях производители на видео игри, на конзоли и устройства, чрез които игрите се играят, ги обвързват функционално така, че да се разпознават взаимно чрез обмен на криптирана информация по начин, че на конкретните конзоли и устройства да могат да се играят само игри, произведени от или по лиценз на производителя, като неразрешени копия да не могат да се играят с тези конзоли. Подробно е разгледана и относима практика на съда на ЕС по преюдициални запитвания, която е задължителна за прилагане в България. Изследването обръща внимание и на предпоставките за получаване на правна закрила на дизайна като обект на авторско право и на промишления дизайн. Дадени са примери и разяснения как

различни елементи на видео игрите могат да се регистрират като промишлен дизайн, например рисуваните герои и други визуални образи, чертежи на обекти, схеми и други графичните елементи на играта, в това число шрифтове и икони, корицата, опаковката на видео играта или дори графичният ѝ интерфейс (менюта, бутони, списъци и др.) и иконите на компютърните програми. Подробно са изследвани и възможностите за регистриране като промишлен дизайн на конзола за видео игра и допълнителните артикули към нея – дистанционното управление, бутоните му, включително друга специфична хардуерна система. Подробно е разгледана и относима практика на съда на ЕС по преюдициални запитвания, която е задължителна за прилагане в България. Интегрални схеми се вграждат в почти всички съвременни видео игри, затова е разгледан и въпросът за правната закрила на топологията на интегралните схеми. Тъй като процесът на създаване на една видео игра обичайно е придружен от голямо количество поверителна информация, творчески процеси, идеи, схеми, планове, пазарни проучвания, факти, производствено ноу-хоу и друга интелектуална дейност, която може да се ползва с правна закрила като „търговска тайна”, в изложението място намира и анализ на приложимото законодателство относно закрилата по силата на закона и защитата по съдебен ред на вътрешна и поверителна информация, представляваща търговска тайна.

Глава V.

Договори за създаване и използване на видео игрите

Пета глава цели да направи подробен анализ на договори за създаване и използване на видео игри. Главата е структурно обособена в три точки. **Първа точка** предлага изследване на видовете издателски и други авторски договори, които се сключват в гейм индустрията. Те са уредени в чл. 36 и следващите от ЗАПСП. Представен е общ анализ на авторските договори по смисъла на ЗАПСП, разгледани са видовете авторски договори, тяхната специфична правна природа, срокове, страни, права и задължения на страните, съобразени с императивните и диспозитивни разпоредби на закона. Подробно разгледано е значението на изразите „при определени условия“ и „срещу възнаграждение“, които се съдържат във формулировката на чл. 36, ал. 1 от ЗАПСП. В тази точка са подробно разгледани само видовете договори за използване на

произведение, които имат приложение към нетрадиционен обект на авторското право, какъвто са видео игрите, а именно: двата вида издателски договори по смисъла на чл. 44 ЗАПСП - договор за създадено произведение и договор за произведение, което авторът се задължава да създаде; договорите относно бъдещи произведения по смисъла на чл. 42 от ЗАПСП, т.е договори за т.нар. „произведения, създадени по поръчка“, както и трудови договори по чл. 41 ЗАПСП, в рамките на които се създават произведения по смисъла на ЗАПСП. Останалите авторски договори, които не намират приложение в гейм индустрията, не са разгледани в дисертационния труд като договорите за публично представяне (договор за изпълнение); договорите за излъчване по безжичен път или за предаване по кабел; договори за публично изпълнение; договори за публикуване в периодично издание. Подробен анализ е направен на издателския договор по смисъла на чл. 43 от ЗАПСП. Споделя се изразеното в научната литература виждане, че съществуват два вида издателски договори, макар ЗАПСП да урежда още една друга възможност за издаване на произведения – издаване за сметка на автора. Последният договор по същество не е издателски договор. Оттук, изследвани в детайли са: издателският договор за отстъпване правото за възпроизвеждане и разпространение на произведение, което авторът се задължава да създаде (такъв е договорът за създаване на видео игра, в чуждестранната литература се среща като Game Development Agreement) и издателският договор, предмет на който е само издаването на създадено произведение (такъв е договорът за издаване на видео игра, в чуждестранната литература се среща като Game Publishing Agreement). Изложението проследява първо стандартните клаузи на издателските договори, а после представя подробен анализ на специфични за гейм индустрията клаузи, касаещи договорки между страните по въпросите на: създаването на преработки на видео играта, на производни видео игри, правото на първо договаряне (още право на първо предлагане или право на първи отказ), правото на последно договаряне (още право на последно предлагане или право на последен отказ), правото на възпроизвеждане и разпространение на видео игрите, съставяне на локални версии на играта, начини на предаване и приемане на изпълнението, т.нар блокиращо право, правото на обратно придобиване, клаузи относно документацията и демо версии, специфични финансови уговорки, изключително важно за гейм индустрията, клаузи за

прихващане, счетоводство и одит, извършване на отчетност и счетоводни извлечения, определяне на етапи на изпълнението, забава, прекратяване и разваляне на договора, срокове, възможност за предсрочно прекратяване и други. Представени за примерни клаузи, които са адаптирани към ЗАПСП и правно, и терминологично, като са разработени както клаузи в интерес на създателя, който разработва играта, така и клаузи в интерес на издателя. На следващо място са изследвани договорите за създаване на видео игри в рамките на трудово правоотношение. Доколкото не са редки случаите, в които създателят на видео игри наема екип от специалисти от други държави, изследването представя и някои от по-важните законови особености на група държави, в които е силно развита гейм индустрията. Особено внимание е обърнато на юридическото лице като носител на авторското право в хипотезите на видео игра създадена в рамките на трудово правоотношение. Идентифицирани и изследвани са проблемите, които възникват във връзка с упражняването на неотчуждимите неимуществените права на автора от юридическото лице и по-конкретно правото на авторство по чл. 15 ал.1 т.2 и правото на автора да иска името му, псевдонима му или друг идентифициращ го авторски знак да бъдат обозначавани по съответния начин при всяко използване на произведението по чл. 15 ал. 1 т. 4 от ЗАПСП. Изследването на договорите за създаване на видео игри в рамките на трудово правоотношение анализира и фактическите състави на чл. 41 и чл. 14 от ЗАПСП. Изяснено е съдържанието на понятието „друго“ по смисъла на чл. 14 от ЗАПСП и на формулировката „доколкото в трудовия договор не е уговорено друго“, която се съдържа в текста на чл. 41, ал. 2 ЗАПСП. Аргументирана е тезата, че видео игрите имат нужда от специална регулация, от *sui generis* разпоредби, но поради липсата им към момента по отношение на видео игрите, следва да се приема за подходящо и спрямо тях да се прилага решението, дадено в чл. 14 от ЗАПСП. Това е така, защото целта на цитираната разпоредба е да се защити инвестицията на работодателя в разработването и създаването на програмата, която в повечето случаи е значителна. Освен това, компютърните програми като видео игрите най-често се създават от голям брой различни лица и е практически невъзможно да се определи кръгът на създателите и техният принос. Подробно изследван е и правният режим на произведенията, създадени по поръчка, уреден в чл. 42 ЗАПСП. Целта е да се изясни предмета на един

договор за създаване на видео игри в рамките на авторска поръчка. И тук са идентифицирани и изследвани проблемите, които възникват във връзка с упражняването от юридическото лице на неотчуждимите неимуществените права на автора. Изяснено е съдържанието на формулировките, съдържащи се в диспозитивната разпоредба на чл. 42, ал. 1 и ал. 2 ЗАПСП, а именно: „ако не е уговорено друго“, „ако не е предвидено друго“ и понятието „друго“. Аргументирана е тезата, че макар разпоредбата на чл. 42 от ЗАПСП да е диспозитивна, предвид разпоредбата на чл. 9 от ЗЗД, понятието „друго“ позволява да се договарят условия, които не противоречат на императивните разпоредби на ЗАПСП. В тази връзка, възприема се напълно изразеното в правната литература становището, че страните не могат да уговорят авторското право върху произведение, създадено по поръчка, да принадлежи на поръчващия, защото това ще означава, че на него ще принадлежат и всички имуществени и неимуществени права на автора. Същевременно обаче разпоредбата на чл. 16 от ЗАПСП ясно постановява, че две от неимуществените права на авторите са неотчуждими. Останалите се отчуждават само изрично. Оттук изводът, че клауза в договор за създаване на видео игри в рамките на авторска поръчка, с която се уговаря, че авторското право върху произведението ще принадлежи на поръчващия, ще е нищожна.

Изложението във **втора точка** анализира един сравнително нов и непознат в българската практика документ, а именно: Меморандум за разбирателство (в чуждестранната литература се среща като Deal Memo). Коментира се неговото минимално необходимо съдържание. Аргументира се тезата, че подобно споразумение не е уредено в ЗАПСП, но общите правила и принципи на гражданското право и институтът на *ненаименованите договори* по смисъла на ЗЗД позволяват въвеждането му в процеса на договаряне създаването на видео игра. Меморандумът за разбирателство може да се възприеме и като рамков договор с нормативно основание в чл. 9 ЗЗД, съгласно който „допуска сключването на неуредени в закона видове договори“.

Точка трета разглежда необходимостта от подписване на Споразумение за конфиденциалност като типична първа стъпка преди обмяна на информация относно създаване на бъдеща видео игра, целящо страните да се споразумеят да не разгласяват информация, станала им известна по време на съвместната им работа. Разглежда се

минимално му съдържание. Аргументира се тезата, че макар подобно споразумение да не е уредено в ЗАПСП, общите правила и принципи на гражданското право и институтът на *преддоговорните отношения* съгласно чл.12 ЗЗД, както и Законът за защита на търговската тайна (ЗЗТТ), позволяват въвеждането му в процеса на договаряне създаването на една видео игра.

Глава VI

Правна защита на видео игрите

Шеста глава е посветена на възможностите да се търси защита по съдебен ред при нарушени авторски права върху видео игри или техни компоненти. Структурно е обособена в три точки. Сравнителноправните изследвания в тази област на правото показват, че измененията в законодателството закъсняват средно с 10 -20 години след техническото развитие. В такива случаи съдебната практика обикновено прибегва до прилагане на закона по аналогия. Именно такава тенденция се наблюдава най - много по отношение на нетрадиционни произведения като видео игрите, за които все още липсва и специална правна рамка. Прави се заключението, че приложими по аналогия спрямо видео игрите са и трите генерални способа за защита на правата на интелектуалната собственост съгласно българското право: гражданскоправен, наказателноправен и административноправен. **Първа точка** предлага обзор и критичен анализ на съдебната практика на гражданските съдилища относно предоставяна защита при нарушени права в процеса на създаване и използване на видео игри. Разгледана е противоречива и неточна практика по отношение на института на съавторството и начинът на прилагането му спрямо нетрадиционен интелектуален резултат като видео играта. Важен акцент се поставя на Решение № 149 от 28.12.2017 г. на ВКС по т. д. № 1604/2016 г., II т. о., ТК, което е от съществено значение за развитието на правото, доколкото с него се дава дефиниция на понятието „видео игра”. Впоследствие определението е възприето в Решение № 131 от 19.10.2018 г. по в. гр. д. № 85/2018 г. на ВАпС.

Втора точка предлага обзор и критичен анализ на съдебната практика на наказателните съдилища при нарушени права в процеса на създаване и използване на видео игри, които съставляват престъпление по смисъла на НК. Изследването посочва трите основни състава за защита на нарушени права върху обекти на авторско право

съгласно Наказателния кодекс, а именно: престъпния състав по чл. 172а НК (интелектуално пиратство), по чл. 173 НК (плагиатство) и по чл. 174 НК (натрапено съавторство). В изложението подробно се разглеждат само тези съдебни решения, които са отчетени като съществени и важни за развитието гейм индустрията в Република България. Аргументиран е изводът, че съдебната практика относно нарушени авторски права върху видео игри към момента се отнася почти изцяло до случаите на интелектуално пиратство по чл. 172а НК.

Трета точка предлага обзор и критичен анализ на съдебната практика на административни съдилища относно предоставяна защита при нарушени права в процеса на създаване и използване на видео игри. Изложението прави кратък обзор на онези съдебни решения, постановени по административни дела във връзка с нарушени права върху видео игри, които се считат за съществени и важни за развитието гейм индустрията в Република България.

Глава VII, Заключение

Заключението е структурирано в три основни точки. В първа точка са систематизирани изводите, формулирани в отделните глави на дисертационния труд, по-важните от които са:

1. Счита се за нужно терминът „видео игри“ да замени термина „компютърни игри“ от действащите в България нормативни актове, а именно: в т. 38 от параграф 13 на ДР на ЗЗП и чл. 20, ал. 7, т. 2 от Правилата на НИФ, доколкото на европейско и международно ниво терминът видео игра се използва като общ термин, обхващащ всички видове игри за стационарни компютри, игри за мобилни устройства и конзолни игри.

2. Счита се за нужно да се уеднакви и хармонизира правоприлагането по спорове, касаещи авторски права върху видео игри, сродни и други права, свързани със закрилата на игрите, като се дадат ясни и задължителни за съдилищата насоки и указания, включително посредством отправяне на искане за издаването на тълкувателно решение от съответно овластените за това субекти по следните въпроси:

а) Как следва да се дефинира понятието „видео игра“;

б) Представяват ли видео игрите самостоятелно произведение като останалите, изброени в чл. 3, ал. 1 от ЗАПСП, или са по-скоро вид сборно произведение по смисъла на чл. 3, ал. 2, т. 3 ЗАПСП.

в) Кой авторскоправен режим на закрила е приложим спрямо видео игрите: авторскоправният режим на сборните произведения, специалният режим, приложим спрямо компютърните програми, или този на аудиовизуалните произведения.

г) Кой е носител на авторското право, съответно автор на видео играта. Кой е носител на сродните права, който възникват във връзка със създаването на видео игра.

д) Приложим ли е институтът на съавторството спрямо видео игрите като крайно и сложно произведение, съответно върху отделните произведения, от които е съставена една видео игра.

е) Приложима ли е доктрината на първата продажба и чл. 18а, ал. 1 ЗАПСП по отношение на цифрови версии на видео игри, в контекста на Решенията на Съда на ЕС по дело С-263/18, дело С-128/11 и по дело С-355/12 Съда.

ж) Какво е приложението и значението на останалите законите за интелектуалната собственост във връзка със създаването на видео игри.

3. Установи се липсата в българското законодателство и в законите за интелектуална собственост в световен мащаб на легална дефиниция на понятието „видео игра“.

4. Твърди се, че освен авторско право в процеса на създаване на видео игра възникват и следните права, свързани пряко със закрилата ѝ, а именно: сродните на авторското право права, облигационни и относителни права върху регистрирано домейн име, право на защита чрез т.нар. „технически средства за защита“ по смисъла на ЗАПСП, изключителни и абсолютни права, уредени от различни закони на интелектуалната собственост. Например, името на играта или отделни звучи от нея могат да бъдат регистрирани като търговска марка и да се ползват от закрила по реда на Закона за марките и географските означения (ЗМГО); хардуерните и конзолни устройства, посредством които се играят игрите, могат да бъдат регистрирани като патент или полезен модел и да се ползват от закрила по реда на Закона за патентите и регистрацията на полезни модели (ЗППМ); интерфейсът на играта и компютърният екран могат да се

регистрират като промишлен дизайн и да се ползват от закрила по реда на Закона за промишления дизайн (ЗПД); интегралните схеми, вграждани в почти всички съвременни видео игри, могат да се регистрират като топология по реда на Закона за топологията на интегралните схеми (ЗТИС) и да се ползват от закрилата, която предоставя този закон, а спрямо информация, която се възприема за търговска тайна, може да се приложи закрила по реда на Закона за защита на конкуренцията (ЗЗК) и Закона за защита на търговската тайна (ЗЗТТ). Съществуват и специфични за гейм индустрията договорни клаузи, които се включват в съдържанието на издателските договори, трудовите договори, договорите за авторска поръчка и други, предмет на които е видео игра.

5. Договорната форма също се използва за закрила както на неимуществените, така и на имуществените права на авторите при създаване и използване на техните произведения, в това число нетрадиционни произведения като видео игрите.

6. Наред с трудовото право и правото на защита на потребителя, за „авторското договорно право“ също важи принципа за защита на по-слабата страна по договорното правоотношение. Това се постига чрез императивни норми, залегнали в ЗАПСП.

7. Характерен и за авторското право е принципът на свободата на договаряне по смисъла на чл. 9 от ЗДД като най-ярък израз на автономията на волята на страните по договора, както и други институти на общия граждански закон като: института на ненаименованите договори, института на преддоговорните отношения по смисъла на чл. 12 ЗЗД и т.н.

8. В България към момента съществува практика на гражданските съдилища, в която е въведена и впоследствие възприета дефиниция на понятието „видео игра“.

9. В България към момента съществува и практика на гражданските съдилища, в която е анализирана сложната правна природа на видео играта и характера на отношенията между отделните автори/съавтори в процеса по разработване на видео игра.

10. Само по изключение и в изрично посочените от ЗАПСП случаи юридическо лице може да бъде носител на авторско право върху произведение, включително видео игра, но не и негов автор или съавтор, участвал с творчески усилия в създаването на произведението.

11. Институтът на съавторството е неприложим спрямо видео играта поради специфичната правна същност на този вид произведение, което се счита, че спада по-скоро към колективните произведения. В тази посока се приема, че е и логиката на ВКС по аргумент от уточняващата формулировка на процесуалноправните въпроси, във връзка с които е допуснато до касационно обжалване въззивното решение на Варненски апелативен съд, както и логиката на съда на ЕС, видно от дефиницията за видео игра, дадена с Решение С 355/2012г. Отделно от това, съавторство върху видео игра или нейните съставни елементи е изначално невъзможно да възникне между физически и юридически лица, доколкото юридическо лица не може да участва в творческия процес.

Във **втората точка** от настоящото научно изследване са обобщени направените предложения *de lege ferenda*, които могат да се обособят в *три категории*:

1. Предложения за развитие на законодателството в областта на интелектуалната собственост, както следва:

1.1. Допълване на неизчерпателния списък на обектите на авторско право, изброени в чл. 3, ал. 2, т. 3 от ЗАПСП, с „видео игри“, т.е. да се посочат видео игрите изрично като закриляно произведение;

2. Към втората категория спадат предложения, които имат за цел да подчертаят специфичната правна природа на видео игрите, представляващи произведение, създадено като сбор от отделни произведения на авторско и сродни на авторското право права.

2.1. Добавяне на чл. 10а в ЗАПСП, с който изрично да се въведат видео игрите като четвърта група сборно произведение, например: *„Авторско право върху видео игри: Авторското право върху видеоигри принадлежи на физическото или юридическото лице, което осигурява създаването ИЛИ издаването на видео играта. Авторското право върху включените в такова произведение отделни произведения на литературата, изкуството и науката, принадлежи на техните автори. Сродното право върху включените в такова произведение обекти на сродни права принадлежи на неговите носители“*

2.2. Допълване на чл. 18а от ЗАПСП, като се добави ал. 3 със следната или аналогична формулировка: *„По отношение на произведенията по чл. 10а ЗАПСП,*

разпоредбата на ал. 1 не се отнася до случаите на предоставяне на оригинали на производението или на екземпляри от него по цифров път, но разпоредбата на ал. 2 остава приложима“.

3. Към третата категория спадат предложения, имащи чисто технически характер или отнасящи се до други, сходни правни фигури, например:

3.1. Да се добави ал. 4 към чл. 3 от ЗАПСП, в която да направи уточнение, че спрямо видео игрите като специфично произведение не е приложим нито правният режим за компютърните програми, нито този на аудиовизуалните произведения.

3.2. Да се допълни чл. 6, ал. 2 от ЗАПСП, като се добави и чл. 10а ЗАПСП, формулировката на който бе предложена по-горе;

4. Счита се също за уместно терминът „видео игри“ да замени термина „компютърни игри“ от действащите в България нормативни актове, а именно: в т. 38 от параграф 13 на ДР на ЗЗП и чл. 20, ал. 7, т. 2 от Правилата на НИФ. На европейско и международно ниво терминът видео игра се използва като общ термин, обхващащ всички видове игри за стационарни компютри, за мобилни устройства и конзолни игри.

Трета точка съдържа някои разсъждения относно бъдещото развитие на авторскоправната закрила на видео игрите. Аргументирано е мнението, че предвид динамичното развитие на сектора с видео игри и все по-високите приходи, които реализира гейм индустрията, скоро ще бъде необходима специална регулаторна рамка, която да създаде подходяща среда и правна закрила на правата на създатели и издатели на видео игри, на автори, артист - изпълнители и лицензодатели, на инвеститорите в сектора и на крайните потребители.

Във Франция вече е изготвен законопроект за специален закон за видео игрите като обект на интелектуална собственост. Очаква се примерът да се последва и от други европейски държави, както правят Обединеното кралство Великобритания и Северна Ирландия и Федерална Република Германия, след като Франция въвежда (отново за първи път в ЕС) държавна помощ под формата на данъчен кредит за разработване на видео игри с определено съдържание.

Екскурз № 1, Екскурз № 2 и Екскурз № 3

Трите приложения към дисертационният труд представляват първото в България цялостно правно изследване на видовете данъчни и финансови стимули за подпомагане на гейм индустрията, предоставяни от някои държави - членки най-вече в отговор на данъчните облекчения в Канада, САЩ и Южна Корея. Установи се, че държавна помощ под формата на данъчен кредит се предоставя към момента само в две държави в Европейския съюз, а именно: във Франция и Обединеното кралство Великобритания и Северна Ирландия, които са преминали успешно процедурата пред ЕК, съгласно член 108, параграф 3 от ДФЕС. Във Федерална Република Германия също е приет закон, който от 2020г. да предоставя държавни помощи, но от категориите помощи, които са освободени от изискването за уведомяване на ЕК.

Прави се аргументиран извод, че към настоящия момент българското законодателство не предвижда данъчни облекчения, целящи подпомагане на гейм индустрията чрез намаляване на производствените разходи за създаване на видео игри.

В България не се предлага и целево кредитиране на дружествата, разработващи игри, като това във Франция и Испания.

Гейм индустрията в България *оба*чe разполага с публични и частни финансови схеми и стимули, аналогични на някои от съществуващите в Европа като: безвъзмездна държавна помощ, предоставяна чрез национални Фондове, финансово стимулиране от европейски фондове, групово финансиране, и др.

Изследването представи и основните промени, приети в правото на ЕС и публикувани в Официалния вестник на ЕС на 29 декември 2017 г., които ще се отразят на търговията с електронни и видео игри - както на възмездните им доставки по електронен път, така и на дистанционните им продажби в рамките на ЕС. Установи се, че същите са транспонирани в националното законодателство на Република България в срок.

В резултат на тези изследвания се правят следните важни изводи:

1. Възможно е въвеждането на данъчно облекчение под формата на данъчен кредит чрез намаляване на производствените разходи за създаване на видео игри или друга държавна помощ в полза на създателите и издателите на видео игри в България, аналогична на съществуващите във Франция, Обединено кралство Великобритания и

Северна Ирландия и Федерална Република Германия. Твърди се, че приемането на подобна мярка ще спомогне за развитието на гейм индустрията у нас, ще създаде възможност за увеличаване на инвестициите в българския пазар, ще стимулира създаването на игри, отразяващи европейските и съответните национални ценности и култура, ще доведе до създаване на нови работни места и икономически растеж, ще укрепи положението на дружествата, разработващи видео игри на българския пазар, спрямо техните европейски и международни конкуренти.

2. В България са налице няколко национални финансови схеми на подпомагане и стимулиране на производството на определени видео и компютърни игри. Български търговски дружества и европейски дружества, учредени в България, разработващи иновативни проекти за създаване на „сериозни игри”, образователни и с културно съдържание, игри, представляващи „технологични иновации” и други, могат да кандидатстват с проектно предложение за финансиране от национални Фондове, аналогични на някои от съществуващите в цяла Европа, както и от други над-национални Фондове.

3. В последното десетилетие в преподавателската практика в България все повече навлизат технологично - базирани методи на обучение. Значително нараства приложението на интерактивно и мултимедийно съдържание и игри не само в системите за електронно обучение, но и в традиционното такова. Образователните компютърни и видео игри се доказват като успешна форма за подпомагане и насърчаване както на неформалното, така и на формалното обучение. В резултат на това нараства и нуждата от качествени образователни игри.

4. Възприемането на данъчни и допълнителни финансови стимули най - вече по отношение на образователните игри и игрите, отразяващи европейските и съответните национални ценности и култура, ще отговори на търсенето и нуждите от създаване на успешна форма за подпомагане и насърчаване на образованието, ще спомогне развитието на сектора на видео и компютърни игри у нас и в ЕС.

ПУБЛИКАЦИИ ПО ТЕМАТА НА ДИСЕРТАЦИЯТА

1. Георгиева, Хр., „Видео игрите – обект на правото на интелектуална собственост. Сравнително-правен анализ”, Сборник на ЮФ на УНСС с доклади от научна конференция „25 години ЮФ на УНСС: право и бизнес – усъвършенстване на нормативната уредба”, проведена на 24.11.2016 г., с. 273 – 285.

2. Георгиева, Хр., „Правна закрила на видео игрите като обект на интелектуална собственост”, Сборник на РУ „Ангел Кунчев“ с доклади от 56-та Международна научна конференция "Индустрия 4.0. Бизнес среда. Качество на живот.", проведена на 27-28.10.2017 г., с. 134 – 142.

3. Георгиева, Хр., „По някои въпроси за правната закрила на видео игрите. Създаване на технически средства за защита на права”, Сборник с доклади от Седма национална научна конференция с международно участие на тема „Дигиталната икономика и предизвикателства пред бизнеса“, проведена на 16-17.05.2018г., София, УНСС, с. 171 - 180.

4. Георгиева, Хр., „Финансови стимули за създаване на видео игри в България”, Грамада, Портал на българския юрист, ISSN 2682-9703, публикувана на 31.10.2018г.

Онлайн списанието не е странирано. Статията може да бъде видяна директно на уебстраница

<http://gramada.org/%D1%84%D0%B8%D0%BD%D0%B0%D0%BD%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B8-%D1%81%D1%82%D0%B8%D0%BC%D1%83%D0%BB%D0%B8-%D0%B7%D0%B0-%D1%81%D1%8A%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B5-%D0%BD%D0%B0-%D0%B2%D0%B8%D0%B4/>

5. Георгиева, Хр., „Данъчни стимули за създаване на видеоигри. Съвместимост с правото на ЕС”, Грамада, Портал на българския юрист, ISSN 2682-9703, публикувана на 09.10.2018г.

Онлайн списанието не е странирано. Статията може да бъде видяна директно на уебстраница

<http://gramada.org/%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D1%8A%D1%87%D0%BD%D0%B8-%D1%81%D1%82%D0%B8%D0%BC%D1%83%D0%BB%D0%B8-%D0%B7%D0%B0-%D1%81%D1%8A%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B5-%D0%B2%D0%B8%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D0%B8%D0%B3/>

6. Георгиева, Хр., „По някои въпроси за видео игрите и новите правила за облагане с ДДС в ЕС, в сила от 2019г. и 2021г. ”, Грамада, Портал на българския юрист, ISSN 2682-9703, публикувана на 18.12.2018г.,

Онлайн списанието не е странирано. Статията може да бъде видяна директно на уебстраница <http://gramada.org/%d0%bf%d0%be-%d0%bd%d1%8f%d0%ba%d0%be%d0%b8-%d0%b2%d1%8a%d0%bf%d1%80%d0%be%d1%81%d0%b8-%d0%b7%d0%b0-%d0%b2%d0%b8%d0%b4%d0%b5%d0%be-%d0%b8%d0%b3%d1%80%d0%b8%d1%82%d0%b5-%d0%b8-%d0%bd%d0%be%d0%b2%d0%b8/>

7. Георгиева, Хр., „По някои въпроси за правната закрила на видео игрите. Закрила на отделни елементи на видео игрите и хардуерната им система като промишлен дизайн.”, Сборник на ЮФ на УНСС с доклади от Международна научна конференция „Проблеми и предизвикателства на правното регулиране на интелектуалната собственост“, ЮФ на УНСС, 16.10.2019г., с. 162 - 175.

8. Георгиева, Хр., „По някои въпроси за гражданскоправната защита на видео игрите по съдебен ред. Съавторство”, Сборник на ИУ – Варна с доклади от Национална научна конференция на тема: „Правото и бизнесът в съвременното общество“, ИУ – Варна, 08.11.2019г., с. 202 – 218.

9. Георгиева, Хр., „По някои въпроси за административноправната и наказателноправната защита на видео игрите по съдебен ред”, Сборник на ИУ – Варна с

доклади от Национална научна конференция на тема: „Правото и бизнесът в съвременното общество“, ИУ – Варна, 08.11.2019г., с. 219 – 233.

10. Georgieva, H., Video Games – Objects of Intellectual Property Law. Comparative Law Analysis,

Онлайн списанието не е странирано. Статията може да бъде видяна директно на уебстраница SSRN: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3122263

11. Georgieva, H., Legal Protection of Video Games,

Онлайн списанието не е странирано. Статията може да бъде видяна директно на уебстраница

SSRN https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3166951

12. Georgieva, H., Legal Protection of Videogames. Technological Protection Measures,

Онлайн списанието не е странирано. Статията може да бъде видяна директно на уебстраница SSRN: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3219526

13. Georgieva, H., Financial Incentives for Video Games Development in Bulgaria,

Онлайн списанието не е странирано. Статията може да бъде видяна директно на уебстраница SSRN: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3450785

14. Georgieva, H., Tax Incentives for Video Games Development. Video Games Tax Credit. Compatibility with EU Law,

Онлайн списанието не е странирано. Статията може да бъде видяна директно на уебстраница SSRN https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3449127

** Georgieva, H., Legal protection of video games and their components by contract law, Zagreb International Conference on the Law of Obligations, Zagreb, Croatia, 2019, Book of abstracts, p 74.*

** Georgieva, H., Tax Incentives for Video Games Development. Video Games Tax Credit. Compatibility with EU Law, Annual Scientific Conference of Angel Kanchev University of Ruse, Book of abstracts, 2018, p. 296 – 297.*

Участия в международни, национални и университетски научни форуми

1. Лектор в ежегодното лятно училище по Европейско частно право, което се провежда в Юридическия факултет на Университета в Залцбург, в сътрудничество с Академията за европейско частно право, септември 2020г.

2. Присъствие на симпозиум на тема „Авторското право в дигиталния свят”, проведен в Университет Харвард, САЩ, май 2019г.

3. Участие с поздравителна реч в тържественото откриване на 20-тото ежегодное лятно училище по Европейско частно право, което се провежда в Юридическия факултет на Университета в Залцбург, в сътрудничество с Академията за европейско частно право, юли 2019г.

4. Присъствие на Международна конференция „More than just a game”, проведена в Университет Bocconi, Милано, съвместно с представители на Университет Queen Mary of London, ноември 2019г.

5. Участие в заключителна конференция по проект BG05M2OP001-2.009-0012 „Повишаването на изследователския потенциал на УНСС и подобряването на условията за провеждане на научни изследвания – инвестиция с много измерения, ноември 2019г.

6. Участие в Zagreb International Conference on the Law of Obligations, Zagreb, Croatia, изнесен научен доклад на тема „Legal protection of video games and their components by contract law“, декември 2019г.

7. Участие в 57-та научна конференция: „Нови индустрии, дигитална икономика, Общество – проекции на бъдещето”, изнесен научен доклад на тема „Данъчни стимули за създаване на видео игри. Съвместимост с правото на ЕС”, РУ „Ангел Кунчев“, октомври 2018.

8. Първо място в конкурс за есе на тема “Copyright Protection and Freedom of Expression”, стипендия за участие в курс по авторско право на университет Харвард.