

РЕЦЕНЗИЯ

От: проф. д.н. Живко Иванов Драганов, катедра „Международно право и право на ЕС“, ЮФ на УНСС

Относно: дисертационния труд на Христина Радкова Георгиева на тема “Правна закрила на електронните/видео игри като обекти на интелектуална собственост”, представен за присъждане на образователната и научна степен „доктор“ по професионално направление 3.6. „Право“, *научна специалност* „Изобретателско, авторско и патентно право“

Основание за представяне на рецензията е участието ми в състава на научното жури по защита на дисертационния труд съгласно Заповед № 2488/21.10.2020 на Зам.-ректора по НИД на УНСС

1. Информация за дисертанта

Христина Георгиева е завършила специалност “Право” в ЮФ на УНСС през 2009 година. Тя има специализация по Банково дело в УНСС, участвала е в Лятно училище по Европейски частно право в Университета Залцбург (2007); Лятно училище по Европейско частно право в Университета в Мюнхен (2009); завършила е дистанционен курс на Харвард по авторско право (2017); участвала е в обмен на докторанти по програма Еразъм в Университета в Люблина (2017/2018 г.).

През 2008 година Христина Георгиева постъпва на стаж в отдел „Корпоративни клиенти“ на УниКредит Булбанк. В периода 2009 – 2012 тя работи като юрисконсулт в две адвокатски дружества и в „Холдинг Пътища“ АД. От 2012 до 2014 тя заема длъжността „Директор за връзки с инвеститорите“ в „УЛПИНА“ АДСИЦ. От 2015 е

вписана като адвокат и упражнява адвокатска практика до този момент. От 2015 година Христина Георгиева е хоноруван асистент към ЮФ на УНСС, където води семинарни занятия по дисциплините „Търговско право“, „Основи на правото“, и „Право на интелектуалната собственост“. През 2020 година тя е включена като лектор в Лятното училище по Европейско частно право, което се провежда в ЮФ на Университета в Залцбург, в сътрудничество с Академията за европейско частно право. Христина Георгиева е член на Европейския институт по право и е носител на множество отличия, сред които Наградата „Най-добър адвокат на Постоянния арбитражен съд“, Университет Любляна; Наградата „Най-добър делегат“ на Комисията по правата на човека, Организация за развитие на лидери, Загреб и др. Участвала е в редица национални и международни научни и образователни форуми. Владее английски, испански и френски.

2. Обща характеристика на дисертационния труд

Дисертационният труд е посветен на въпросите относно правната закрила на сравнително нов и неизследван у нас обект на интелектуалната собственост – електронните/видео игри. Дисертацията е в обем от 272 страници и съдържа увод, седем глави, последната от които е заключение, три приложения, списък на използваната научна литература и предметен указател. Библиографията включва 252 заглавия на научни публикации и допълнително 36 източника от интернет.

Глава I е озаглавена „Техническа същност и особености на видео игрите“. Тук авторът прави обща характеристика на видео игрите като обект, в това число техническите им особености. Направена е класификация на видео игрите при прилагането на множество критерии. В сравнителен план са разгледани подходите по отношение на предоставянето на закрила на видео игрите в правото на ЕС и в националните правни системи на редица държави от Европа, също и в САЩ, Канада, Китай, Япония, Бразилия и др. В Глава II дисертантът прави анализ на видео игрите като обект на авторското право по Закона за авторското право и сродните му права в съпоставка с други закриляни произведения. Направен е анализ на съдебната практика у нас. Обсъдени са и проблемите във връзка с авторството на видео игри. Глава III обхваща въпросите относно съдържанието на авторското право върху видео игра.

Авторът анализира всяко от отделните правомощия, които образуват неимуществените и имуществените авторски права, по отношение на видео игрите. В Глава IV са разгледани правата, сродни на авторското, които възникват в процеса на създаване на видео игра. Изследвани са правата на артистите – изпълнители и правата на продуцентите на звукозаписи. Дисертантът разглежда връзките между закрилата на видеоигрите и закрилата на други обекти на интелектуалната собственост, както и връзката със защитата на търговската тайна. В Глава V е направен анализ на договорите за създаване и за използване на видео игри. Разгледани са издателският договор, договорът за авторска поръчка, създаването на видео игри по трудово или служебно правоотношения, както и уговорки, установени в практиката в други държави. Глава VI съдържа изследване на правната защита на видео игрите – гражданска, административна и наказателноправна.

3. Оценка на научните и научно – приложните приноси на дисертационния труд

Дисертационният труд “Правна закрила на електронните/видео игри като обекти на интелектуална собственост” на Христина Георгиева представлява оригинално научно изследване, което е посветено на значими проблеми на правната наука и на практиката. Трудът се отличава с редица приноси, по-важните от които са посочени по-долу.

3.1. Дисертацията представлява новост в правната ни литература. За пръв път у нас се прави характеристика и се изследват особеностите на видеоигрите като обект на авторското право. Научната новост се отнася и до обосноваването на разбирането за видео игрите като самостоятелен обект на авторскоправна закрила и разграничаването им от компютърните програми и от аудио-визуалните произведения.

3.2. Приносен характер има изясняването на особеностите на видео играта като нематериално благо. Дисертантът предлага подробен анализ на елементите, които образуват видео играта: аудио и видео елементи, произведения на литературата и компютърни програми. Направена е и класификация на видео игрите при прилагането на различни критерии, сред които според тяхното съдържание, според тяхното предназначение и др.

3.3. Особен интерес за науката и за практиката представлява сравнителното изследване на редица национални правни системи относно подхода им към предоставянето на правната закрила на видеоигрите. Авторът е разгледал законодателни решения и съдебна практика в множество европейски държави, а също и в държави извън Европа, в които отношенията във връзка със създаването и използването на видео игри са силно развити и имат голямо приложно значение. Този подход позволява в най-голяма степен да се разкрият особеностите на видео играта като закриляно произведение.

3.4. Като самостоятелен принос следва да се отбележи изследването на практиката на Съда на ЕС в областта на предоставянето на правна закрила на видео игрите. Възприетият от Съда на ЕС единен подход при определянето на характера на видео игрите като правно закриляно благо, е в основата на развитото от автора на труда виждане за необходимостта от създаването на специална правна уредба по отношение на видео игрите.

3.5. Приносен характер има подробният анализ на съдържанието на авторското право върху видео игра. Дисертантът разглежда всяко едно от имуществените и от неимуществените правомощия и определя кои от тях не могат да намерят приложение спрямо видеоигрите. Отделено е самостоятелно внимание и на института на прекратяването на правото на разпространение.

3.6. Принос на дисертацията е изследването на приложимостта на института на сборните произведения по отношение на правната закрила на видео игрите. Тук авторът обосновано стига до извода, че този институт трудно може да намери приложение по отношение на видео игрите.

3.7. Като принос на труда трябва да се отчете изследването на договорите за създаване и използване на произведения, когато те имат за предмет създаването и използването на видео игри. Дисертантът прави обстоен анализ на отношенията във връзка със създаването на видео игри при условията на договора за авторска поръчка и на създаването на видео игри по трудово или служебно правоотношение.

3.8. Принос с приложно значение е анализът на съдебната практика по въпросите на правната закрила на видео игрите у нас. Авторът успява да установи някои значими

противоречия при прилагането на ЗАПСП, които са от съществено значение за развитието на практиката.

3.9. Дисертантът е формулирал редица предложения за усъвършенстване на нормативната уредба. Заслужава подкрепа предложението за изричното посочване в разпоредбата на чл.3, ал.2 от ЗАПСП на видео игрите като закриляно произведение. То се обосновава с нарастващото значение, което придобиват видео игрите като нематериално благо, и с наличието на специфични особености, което налага самостоятелното им обособяване. Следва да намери подкрепа и предложението терминът „видео игри“ да замени термина „компютърни игри“, който се използва в българското законодателство. Някои от останалите предложения, като например предложението за включване на нова разпоредба относно авторското право върху видео игри и предложението за допълването на чл.18а от ЗАПСП относно прекратяването на правото на разпространение, не могат да бъдат подкрепени и се нуждаят от допълнително обмисляне от страна на автора.

3.10. Като принос с приложно значение може да се посочи включването в дисертацията на приложения, които се отнасят до специфични инструменти за финансирането на създаването на видео игри и на въпросите относно облагането с ДДС на видео игрите. Тези приложения представляват самостоятелно изследване на основата на което дисертантът е направил конкретни предложения, насочени към стимулирането на тези процеси у нас.

4. Оценка на публикациите по темата на дисертационния труд

Представени са четиринадесет публикации по темата на дисертационния труд, девет от които са на български език, а останалите пет са на английски. Публикациите представляват статии и доклади, изнесени на научни форуми. Статиите са публикувани в електронни издания в интернет. Всички публикации са по въпроси на правната закрила на видеоигрите. Част от публикациите на английски език повтарят публикации на български език.

Докладът „По някои въпроси за правната закрила на видеоигрите. Закрила на отделни елементи на видеоигрите и хардуерната им система като промишлен дизайн“, включен в Сборник „Проблеми и предизвикателства на правното регулиране на

интелектуалната собственост“, Издателски комплекс – УНСС, 2020, разглежда възможностите за правна закрила на отделни елементи от видео игрите чрез регистрацията им като промишлен дизайн. Докладите „По някои въпроси на гражданскоправната защита на видео игрите по съдебен ред. Съавторство“ и „По някои въпроси на административноправната и наказателноправната защита на видеоигрите по съдебен ред“, публикувани в Сборник на ИУ – Варна с доклади от Национална научна конференция на тема „Правото и бизнесът в съвременното общество“, съдържат анализ на особеностите на гражданската, административната и наказателната защита на видеоигрите. Внимание заслужава и докладът „По някои въпроси на правната закрила на видео игрите. Създаване на технически средства за защита на права“, публикуван в Сборник с доклади от Седма национална научна конференция с международно участие на тема „Дигиталната икономика и предизвикателствата пред бизнеса“, 2018, УНСС. В него дисертантът прави анализ на приложимостта на техническите средства за защита спрямо видео игрите. Други публикации по актуални теми, които имат приложно значение, представени от дисертанта са: „Финансови стимули за създаване на видео игри“; „Данъчни стимули за създаване на видео игри“; „По някои въпроси за видео игрите и новите правила за облагане с ДДС в ЕС, в сила от 2019 и 2021“. Статиите на английски език са публикувани в авторитетна база данни с научни публикации от областта на социалните науки, със свободен достъп в интернет: Social Science Research Network.

5. Оценка на автореферата

Авторефератът се състои от две части. Първата част съдържа обща характеристика на дисертационния труд. В нея дисертантът е обосновал актуалността на изследваната проблематика. Посочени са целите и задачите на изследването, сред които: изследване на правната същност на видео играта, изследване на особеностите на правните отношения между различните участници в процеса на създаване на видео игри и др. След това авторът определя предмета на изследване и използваните методи. Дисертантът е извел основните научни и научно – приложни приноси. Във втората част от автореферата се съдържа представяне на съдържанието на труда по глави и по раздели. Приложен е списък с публикациите по темата на дисертацията.

Научните и научно-приложните приноси на труда са отразени коректно от дисертанта.

6. Критични бележки и препоръки

Към дисертанта могат да бъдат отправени някои критични бележки и препоръки, които съм формулирал по-долу.

6.1. Не може да се приеме използването от дисертанта на легалното понятие „издател“ при което се влага различно съдържание от това, което то има по смисъла на ЗАПСП. От една страна авторът правилно разглежда издателя като лице, на което авторът е отстъпил правото да възпроизведе и разпространи произведението, което е в съответствие със Закона, но от друга страна същото понятие се използва от него в „тесен“ смисъл, като лице, което организира и финансира създаването на видео игра (стр. 69 – 70). Нормативните понятия следва да се използват като в тях се влага предвиденото от закона съдържание. В случая авторът е използвал понятието като установено в практиката в чужбина, в превод от английски, но без да направи необходимото разграничение с правната фигура на издателя по ЗАПСП.

6.2. Считаю, че дисертантът е допуснал объркване по отношение на ролята на фигурата на продуцента на звукозапис при озвучаването на видео игрите. Включването на музика във видео игра не изисква участието на продуцент на звукозапис. Разбира се, възможно в някои случаи да се включи запис, а не изпълнение на музикално произведение, но трябва да е ясно дали това се има предвид от автора.

6.3. При анализа на т.нар. от дисертанта „други права на интелектуалната собственост във връзка с видео игрите“, не е направено ясно уточнение, че въпросните права не са права върху видео играта. Липсата на разграничение създава опасност от объркване относно обхвата на закрилата на видео игрите като произведения по реда на ЗАПСП и закрилата на други обекти на интелектуалната собственост. В групата на правата на интелектуалната собственост, които са свързани с видеоигрите дисертантът посочва марките, домейн имената, патентоспособните изобретения, полезните модели, промишления дизайн и топологията на интегралните схеми. При една част от тях действително е възможно отделни елементи на видео играта да получат допълнителна закрила. Това се отнася например до промишления дизайн, тъй като графичните

елементи на компютърните програми могат да се регистрират по реда на ЗПД. Но регистрацията на промишления дизайн на конзолата или на дистанционното управление не са елементи на видео играта като закриляно произведение.

6.4. Неправилно техническите средства за защита са включени в раздела, който се отнася до свързаните с видео игрите други права на интелектуалната собственост. Техническите средства се отнасят до технологии или устройства, които възпрепятстват неразрешеното използване на закриляни произведения или упражняването на контрол от страна на носителя на авторското право върху тяхното използване от носителя на правото. Този въпрос следва систематично да бъде включен в частта, която се отнася до защитата срещу нарушения на права върху видео игри.

6.5. Несъмнено, направеният от дисертанта анализ на стандартни клаузи в договорите за създаване и използване на видео игри, представлява ценен принос за практиката, но в хода на това изследване не се държи сметка за възможните противоречия при включването на подобни уговорки в договори за използване у нас, с разпоредбите на ЗАПСП. Например, уговорка, че авторските права върху всичко, което авторът ще създаде възникват за издателя (стр. 152), ще бъде нищожна. Интерес тук би представлявал анализът на т.нар. „право на първо договаряне“, „право на последно договаряне“, „право на последен отказ“, блокиращо право и др. В тази част дисертантът не се придържа към терминологията на българското законодателство, а въвежда преводи на понятия от английски, без да изясни как те се отнасят към понятията от ЗАПСП, т. напр. използва понятието „създател“ на видео игра, вместо „автор“ на видео игра. И как се отнасят тези две понятия, в частност дали „автор“ и „създател“ на видео игра според дисертанта са различни лица? Подобно впечатление създава текстът на стр. 170, съгласно който „понякога създателят на видео игри може да наеме екип от други държави“. Ако въпросният екип създава играта, то участниците в процеса на създаване ще се смятат за автори. Дисертантът е включил в основния текст на раздела относно договорите за използване значителни части от т.нар. „стандартни клаузи“, което надхвърля необходимото за извършване на цитиране.

6.6. Дисертантът разглежда т.нар. „Меморандум за разбирателство“, но без да направи анализ от гледна точка на българското законодателство. Едноименният §2 от

Глава V не ни дава никаква яснота за правния характер на подобен меморандум от гледна точка на нашия закон.

6.7. §1 от Глава VI, озаглавен „Гражданскоправна защита на видео игрите“ по същество съдържа преглед на практиката на българските съдилища по някои материалноправни въпроси, които се отнасят до закрилата на видеоигрите. Дисертантът се е задоволил единствено да посочи, че гражданскоправните иски не трябва да бъдат изчерпателно разглеждани. Фактически изложението в този раздел изобщо не се отнася до гражданската защита, тъй като нито един от гражданските иски не е разгледан в него.

Направените критични бележки и препоръки не променят цялостното ми положително впечатление от представения дисертационен труд.

7. Заключение

Дисертационният труд на тема “Правна закрила на електронните/видео игри като обекти на интелектуална собственост” представлява оригинално научно изследване по актуални проблеми на правото на интелектуалната собственост и в частност на правната закрила на видео игрите. Изследването се отличава с множество научни и научно – приложни достойнства и представлява ценен принос за правната наука и за практиката у нас. Трудът отговаря на изискванията, установени в ЗРАСРБ и в Правилника за прилагането му и следва да получи положителна оценка.

на тема, представен за присъждане на образователната и научна степен „доктор“ по

Въз основа на цялостното ми впечатление за качествата и достойнствата на труда, предлагам на научното жури да вземе решение за присъждане на Христина Радкова Георгиева на образователната и научна степен „доктор“ по професионално направление 3.6. „Право“, научна специалност “ Изобретателско, авторско и патентно право“.

03.11.2020

гр. София

Подпис:

проф. д.н. Живко Драганов