

## РЕЦЕНЗИЯ

От: Доцент д-р Росен Андреев Карадимов, катедра „Гражданско правни науки“, ЮФ на СУ „Св. Климент Охридски“

**Относно:** дисертационния труд на Христина Радкова Георгиева на тема “Правна закрила на електронните/видео игри ката обекти на интелектуална собственост”, представен за присъждане на образователната и научна степен „доктор“ по професионално направление 3.6. „Право“ (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. Ректор по НИД на УНСС*

### **1. Информация за дисертанта**

Христина Георгиева е завършила специалност “Право” в ЮФ на УНСС през 2009г., като междуременно е завършила и Специализация по Банково дело към същия университет и е участвала в лятно училище по Европейско частно право към Юридическия факултет при Университет Залцбург. По време на професионалното си обучение е била стажант в търговска банка, отдел „Корпоративни клиенти“, работила е в адвокатски дружества и различни търговски дружества като юрисконсулт, директор връзки с инвеститорите. Професионалната ѝ кариера като юрист започва като юрисконсулт в търговско дружество през 2009г., а от 2015г. е вписана като адвокат в Софийска Адвокатска колегия. За периода 2016 – 2017г., Христина Георгиева е била хоноруван асистент по Търговско право и основи на правото на английски език към УННС, а от септември 2019г. до септември 2020г. е била хоноруван асистент по Интелектуална собственост към УННС. От лятото на 2020г., Христина Георгиева е лектор в ежегодното лятно училище по Европейско частно право, което се провежда в ЮФ на Университета в Залцбург, в сътрудничество с Академия за европейско частно право.

Владее английски език, ползва испански и френски езици. Участвала е в семинари и обучения на Световната организация за интелектуална собственост, които е завършила с успешно положени изпити, както и за периода на докторантурата е участвала в различни проекти към УНСС. Завършила е обучение в Юридическия факултет при Университета в Любляна по програма Еразъм +2017/2018, както и е посещавала дистанционен курс на Харвард по Авторско право. Научните изследвания в областта на видео игрите като обект на интелектуална собственост, финансовите и данъчните стимули за създаване на видео игри, закрилата на отделните елементи на видео игрите, защитата на видео игрите по съдебен ред и натрупаният опит на Христина Георгиева разкриват траен и задълбочен интерес към правото на интелектуалната собственост и в частност към проблемите на правната закрила на видео игрите като обект на интелектуалната собственост.

## **2. Обща характеристика на дисертационния труд**

Дисертационният труд е първото в страната ни монографично изследване на видео игрите като обект на правото на интелектуална собственост. Състои се от увод, шест глави и заключение, оформено като глава седма и три приложения. 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 252 заглавия на използвани монографии, книги, студии, доклади, статии, дисертационни трудове, нормативни актове и експертни становища, от които 150 на кирилица и 102 на латиница. Списъкът включва още общо 36 интернет източници, от които 10 на кирилица и 26 на латиница. Направени са общо 516 бележки под линия.

В Увода са изложени предметът, целите и обхвата на изследването и неговата актуалност.

В Първа глава се разглеждат въпросите по възникването и развитието на видео игрите, тяхната обща характеристика, както и отделните техни елементи, които имат характер на произведение и се ползват със самостоятелна авторско правна закрила. Авторът изследва видовете видео игри и класификациите на видео игрите в научната литература. Предложен е детайлен сравнително правен анализ на различните подходи за правна закрила на видео игрите и техните съставни елементи в различни държави.

Глава Втора е посветена на анализ на правната същност на видео игрите като обект на авторско право и въпросите за авторството, съавторството върху видео игрите и носителите на авторски права върху тях. Авторът прави общ анализ на понятието за произведение и материално правните му предпоставки „творческа дейност“ и „обективна форма“, като ги съотнася към създаването на видео игрите. Авторът предлага сравнително правен подход и теоретичен анализ на видовете сборни произведения по смисъла на ЗАПСП, за да обоснове тезата, че видео играта следва да се приеме за четвърта група сборни произведения, но близки по характер на колективните произведения. С оглед действащото обективно право, обаче авторът приема, че видео игрите следва да бъдат подведени към нормата на чл. 3, ал. 2, т. 3 ЗАПСП, а именно „и други подобни произведения, които включват две или повече произведения или материали“. Авторът констатира, че в ЗАПСП все още не се съдържат специфични разпоредби, които да уреждат въпроса за авторството върху видео играта като самостоятелно произведение. Поради това авторът разглежда детайлно въпросът за авторството върху отделни съставни елементи на видео играта като компютърен софтуер, музикални произведения, литературни произведения (сценария на играта), аудио-визуални произведения. Върху всяко от тези произведения възниква отделно авторско право за физическото лице – автор на съответното произведение. Изложени са аргументи, които обосновават тезата, че институтът на съавторството не е приложим и към видео игрите. Авторът аргументира тезата, 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, тъй като авторското право възниква в цялост оригинално за юридическите лица само и единствено в изброени хипотези. Прави се

извод, че е необходимо да се въведе изрична законова 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 видео игрите.

Глава Трета е посветена на съдържанието на авторското право върху видео игрите. Имуществените и неимуществени права на автора са разгледани през призмата на спецификата на видео играта като обект на авторско право. На основата на този анализ е аргументиран изводът, че авторът на видео игра упражнява само определени имуществени прва -правото на възпроизвеждане; правото на разпространение; правото да разреши превода; правото на преработка и всякакви други изменения на играта; правото на достъп и вносът и износът на екземпляри на видео играта.

Глава Четвърта изследва сродните на авторските права, които възникват при създаване на видео игра. Прието е, че носители на тези сродни права са продуцентите на звукозаписа на видео играта и артистите - изпълнители, които озвучават героите. Предвид на спецификата на този анализ е доразвито разбирането, че физическото или юридическо лице, което е създадо или издало видео играта следва да е носител на всички права върху видео играта като сборно произведение, съставено не само от обекти на авторското право, но и от обекти на сродни на авторските права. Предлага се, по аналогия на чл.10 и чл.11 ЗАПСП, авторите, съответно носителите на права върху обекти на сродни на авторските права да запазват правата си по отношение на включените във видео играта произведения, съответно обекти на сродни на авторските права. Като обособена част е предложено изследване на други права на интелектуалната собственост, които биха могли да възникнат в процеса на създаване на видео игра. Разгледани са възможностите регистрация на национални, европейски и международни търговски марки в контекста на видео игрите. Изследвана е и ролята на домейн имената в гейм индустрията. Изследвани са правните възможности за получаване на правна закрила чрез регистрация на патент в светлината на ограниченията на чл. 6, ал. 2 от ЗПРПМ и чл.52, ал 2 от Европейската патентна конвенция. Проучени са т. нар „ефективни технологични мерки” или „технически средства за защита”. Дадени са

примери как различни елементи на видео игрите могат да се регистрират като промишлен дизайн. Изследва е въпросът за правната закрила на топологията на интегралните схеми, които се вграждат в съвременните видео игри.

Глава пета е посветена на договорите за създаване и използване на видео игри. В детайли са изследвани видовете договори за използване на произведение, които имат приложение към видео игрите като обект на авторското право. Анализ се прави на приложимостта на издателския договор по смисъла на чл. 43 от ЗАПСП и видовете издателски договори по чл.44 ЗАПСП- договор за създадено произведение и договор за произведение, което авторът се задължава да създаде. Подробно се изследва приложимостта и последиците при създаване на видео игра при условията на чл.41 и чл.42 ЗАПСП.

Шеста глава е посветена на гражданско правната, наказателно правната и административно правната защита на права върху видео игри. Предложен е обзор и анализ на съдебната практика относно предоставяна защита при нарушени права в процеса на създаване и използване на видео игри на гражданските съдилища, на наказателните съдилища и на административните съдилища.

Глава седма, макар и обособена като такава представлява Заключението на дисертационния труд. Обобщени са изводите, до които дисертантът стига във всяка една от главите на труда, обобщени са предложенията *de lege ferenda*, направени съобразно спецификата им на съответното систематично място в труда.

Трите приложения към дисертационният труд изследват видовете данъчни и финансови стимули за подпомагане на гейм индустрията, предоставяни от някои държави.

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

Дисертационният труд “Правна закрила на електронните/видео игри ката обекти на интелектуална собственост” представлява оригинално научно изследване, което е посветено на актуален проблем. Дисертационният труд има и значимо приложно значение.

3.1. Дисертационният труд “Правна закрила на електронните/видео игри ката обекти на интелектуална собственост” представлява първото монографично изследване, посветено на видео играта като обект на правото на интелектуална собственост. Ценен научно познавателен характер съдържа сравнително правния анализ на правните подходи, доктринерните тези и проблемите по правоприлагането, възприети в различни правни системи по отношение на видео игрите.

3.2. Безспорен научен принос на автора е прецизният анализ на въпроса какъв вид закриляно произведение е видео играта. Този въпрос не е изследван в правната ни литература. Критичният анализ на теориите и практиките, които свеждат видео играта до компютърна програма или аудиовизуално произведение е проведен последователно и аргументирано. Така авторът стига да значимият правен извод, че видео играта е особен вид (четвърта група) сборно произведение, но близко по характер до колективните произведения.

3.3. Научен принос на автора е сполучливият опит да подведе правният извод, до който стига към действащата нормативна систематика на Закона за авторското право и сродните му права като предлага видео игрите, като произведение, обект на авторското право да бъдат класифицирани към сборните произведения по чл.3, ал.2, т. 3 ЗАПСП. Правната техника, която обосновава такова предложение е неизчерпателната норма на чл.3, ал.2, т. 3 ЗАПСП и предвидената от нея възможност и „други подобни произведения, които включват две или повече произведения или материали“ да бъдат класифицирани като сборни произведения, обект на авторското право.

3.4. Принос на дисертационния труд е детайлният правен анализ на отделните видове произведения, които се включват във видео игрите ( компютърни програми, аудиовизуални произведения, музикални произведения, литературни произведения). Този анализ позволява на автора да очертае спецификата на правния режим на отделните съставни произведения, съотнесен към режима на видео играта като сборно произведение.

3.5. Практически приложен характер има изследването на приложимостта спрямо произведение като видео игрите на всяко от отделните авторски неимуществени и имуществени правомощия по чл. 15 и чл. 18 ЗАПСП. Значимостта на това изследване се определя от това, че то очертава съдържанието на изключителното право върху видео игра като обект на авторското право и възможните състави на неговото нарушаване от трети лица.

3.6. Особен приносен елемент в дисертационния труд представлява развитата от автора теза, на основата и на обобщена и анализирана практика на Съда на ЕС, за приложимостта на института на прекратеното право на разпространение по чл.18а ЗАПСП по отношение на цифрови версии на видео игрите като обект на авторското право.

3.7. Приносен елемент има изследването на сродните на авторските права, които възникват при създаване на видео игра. Практически значим е изводът на автора, че физическото или юридическо лице, което е създало или издало видео играта следва да е носител на всички права върху видео играта като сборно произведение, съставено не само от обекти на авторското право, но и от обекти на сродни на авторските права.

3.8. Приносен характер има и комплексния подход на автора при анализа на възможността за закрила на видео играта и/ или нейни компоненти като обекти на индустриалната собственост (чрез регистрация на патент в светлината на ограниченията на чл. 6, ал. 2 от ЗПРПМ и чл.52, ал 2 от Европейската патентна конвенция, чрез

регистрация на промишлен дизайн и чрез регистрация на топология на интегрална схема или като означения (чрез регистрация на национални, европейски и международни търговски марки)

3.9. Приносен и практически полезен характер има задълбочения анализ на съдебната практика, включително на Съда на ЕС по дела, относими към защитата на видео игрите като обект на авторско право и/ или на отделните произведения, включени във видео играта.

#### **4. Оценка на публикациите по темата на дисертационния труд**

Представени са 14 публикации по темата на дисертационния труд. Девет от тях са на български език, а пет на английски език. Публикациите обхващат различни сфери от предмета на дисертационния труд. Те са аргументирани, с точен правен език и изясняват в цялост дискутирания с тях проблем.

#### **5. Оценка на автореферата**

Авторефератът се състои от две обособени части. В първата част, обща характеристика на дисертационния труд са представени актуалността, целите и задачите, обектът, предметът на изследването, методологията на работата, научната новост на труда и практическото му значение. Втората част обхваща представяне на съдържанието на дисертационния труд по глави и по точки.

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



## **6. Критични бележки и препоръки**

Към дисертанта могат да бъдат отправени и някои критични бележки и препоръки

### **6.1. Първата препоръка към дисертанта е свързана със структурирането на аргументите в изложението по Глава втора, §1 „Видео игрите като закриляно произведение“**

Препоръчително е в началото на изложението да се развие тезата на автора за правната същност на видео играта като обект на авторското право. Тази теза следва да бъде защитена с аргументи от чл.3, ал.1 ЗАПСП, а именно, че видео играта по своята същност е произведение в една от трите очертани от закона области и че покрива материално правните характеристика на произведението-творческа дейност и обективна форма. В предложеното изложение същността на произведението като такова и материално правните му характеристики са изведени теоретично правилно, но преди да бъде въведено твърдението на автора за видео играта като произведение. Съотносимостта на тези характеристики към видео играта са анализирани единствено в светлината на възможните ограничения при създаване на видео игра и преди да бъдат изложени аргументи как видео играта покрива тези материално правни характеристики.

След като веднъж се обоснове тезата, че видео играта е произведение, обект на авторското право, следва да се приложи анализът какъв вид произведение е видео играта. Тук е систематичното място на критичния анализ за липсата на доктринерна яснота и последователност в съдебната практика относно прилагането на единния или разделителния подход към видео играта.<sup>1</sup> Тук е мястото и за подробен анализ на недостатъците на разделителния подход и на аргументите в полза на тезата, че защитата на видео играта като компютърна програма или аудио визуално произведение не покрива същността и като самостоятелен обект на авторското право. Изложението би

---

<sup>1</sup> Двата подхода са изчерпателно анализирани в Глава първа

следвало да продължи с детайлното проучване на статута на отделните компоненти на видео играта от гледна точка на качествата им на самостоятелни произведения по смисъла на ЗАПСП. Едва на база на този анализ следва да се обобщи изводът, че видео играта по своята същност е произведение, което включва и други произведения, но има самостоятелна авторско правна битност като произведение. В подкрепа на този извод следва да се използва и анализира цитираното от автора Решение № 149 от 28.12.2017 г. на ВКС по т. д. № 1604/2016 г., П т. о., ТК, защото то подкрепя авторската теза. На базата на правната аргументация и позоваване на теорията, която авторът предлага едва на това систематично ниво в изложението следва да се направи изводът, че видео играта е сборно произведение. Въз основа на този обоснован извод и на базата на солидните аргументи на автора следва да се обоснове и основополагащия за труда извод, а именно, че видео играта като обект на авторското право е особен вид (четвърта група) сборно произведение, но близко по характер до колективните произведения. Така правно логически и обосновано би следвало предложението на автора, че с оглед действащото обективно право, видео игрите следва да бъдат подведени към нормата на чл. 3, ал. 2, т. 3 ЗАПСП, а именно „и други подобни произведения, които включват две или повече произведения или материали“. Подобна структура на аргументите би засилила убедителността на предложената от автора правна теза.

## **6.2. Втората ми препоръка е за преосмисляне на част от тезите по Глава втора, § 2 „Автори и други носители на авторското право“**

Авторът приема, че юридическото лице или физическото лице, което създава или издава видео игра е оригинален носител на авторското право върху нея. Предлага de lege ferenda това да бъде изрично предвидено в ЗАПСП с оглед императивно ограничителния текст на чл.5, предл. второ ЗАПСП. Такава постановка не може да бъде споделена.

При постулирана вярна и защитена от автора теза, че видео играта е сборно произведение и приложената успешно аналогия по чл.10 и чл.11 ЗАПСП следва изводът, че за оригинален носител на авторските права върху сборното произведение следва да

се признае юридическото лице или физическото лице, което създава и издава видео игра. Именно кумулативността на тези две предпоставки дава основание да се признае на такова лице първичното авторско право върху производното произведение. Противното означава да бъде признат издателят за първичен носител на авторските права, което е недопустимо от гледна точка на неговия законово регламентиран авторско правен статут на ползвател ( § 2, т.6 ДР ЗАПСП). Издателят, в качеството си на ползвател винаги е страна по договор, по силата на който авторът му отстъпва права на ползване върху произведението. Без значение е дали произведението е създадено или ще бъде създадено. Без значение е, какъв е обемът на отстъпените права. В този смисъл не споделям опита да се съчетаят в една правна фигура две несъвместими правни фигури, тази на лицето, което създава и издава видео играта и придобива първичното авторско право върху нея и тази на издателя, като ползвател и страна по авторски договор. Причините, според мен, за това противоречие са две. Първата е в смесването на понятието „издаването“, по смисъл на чл.10 ЗАПСП с издателския договор. Съгласно чл.10 ЗАПСП лицето придобива авторското право на първично основание, защото „осигурява“ създаването и издаването на произведението. Осигуряването на издаването на произведението не е правен еквивалент на издаване на произведението. Лицето би осигурило издаването на произведението и въз основа на издателски договор с издател, по който то е страна, в качеството си на автор на сборното произведение. Втората причина е възприемането на спорната теза в изложението, че не е възможно съавторство върху видео играта, като обект на авторското право. При такава теза е невъзможно да се обоснове правоотношение при хипотезата на класически издателски договор, защото липсва субект от страната на автора. Именно това принуждава автора да постулира правна конструкция, според която издателят е първичен носител на авторските права върху видео играта. Препоръчвам на автора да обмисли тезата, че в зависимост от организацията на творческия процес, първичното авторско право върху видео играта, като сборно произведение принадлежи или юридическото лице или физическото лице, което осигурява създаването и издаването на видео игра или на авторите на отделните произведения (компоненти) на видео играта при условията на делимо съавторство. При втората хипотеза страна по издателския договор с издателят ще бъдат именно съавторите на видео играта.

Критичните бележки и отправените към автора препоръки не променят изцяло положителната ми оценка за качествата на представеното изследване.

## **7. Заключение**

Дисертационният труд на тема“ Правна закрила на електронните/видео игри ката обекти на интелектуална собственост”, представлява оригинално научно изследване по актуален проблем на авторското право и в частност на правната закрила на видео игрите.

Изследването притежава научни и научно – приложни достойнства и е 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.

**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“ ( Изобретателско, авторско и патентно право)**

25.11.2020

Подпис: .....

гр. София

доц. д-р Росен Карадимов