

## СТАНОВИЩЕ

**От:** проф. д-р Веселина Неделчева Манева,  
преподавател на основен трудов договор в Нов български университет, София,  
департамент „Право“, направление на последна хабилитация „Изобретателско,  
авторско и патентно право“

**Относно:** процедурата за придобиване на образователна и научна степен „доктор“, за дисертацията на Христина Радкова Георгиева, докторант в Катедра „Частноправни науки“ на Юридически факултет при УНСС, на тема: „ПРАВНА ЗАКРИЛА НА ЕЛЕКТРОННИТЕ/ ВИДЕО ИГРИ КАТО ОБЕКТИ НА ИНТЕЛЕКТУАЛНА СОБСТВЕНОСТ“, в област на висше образование 3. Социални, стопански и правни науки, професионално направление 3.6. Право, научна специалност „Изобретателско, авторско и патентно право“.

### УВАЖАЕМИ ЧЛЕНОВЕ НА НАУЧНОТО ЖУРИ,

Със Заповед на зам. ректора по НИД на Университета за национално и световно стопанство, № 2488/ 21.10. 2020, съм назначена за член на научното жури. С решение на последното, взето на негово заседание съм определена да дам становище по представения дисертационен труд.

Христина Радкова Георгиева е родена през 1985 г. Магистър по право от юридическия факултет на УНСС. Понастоящем е адвокат, член на Софийска адвокатска колегия. Георгиева представя едно завършено научно изследване върху актуална за областта на интелектуалната собственост тема: „ПРАВНА ЗАКРИЛА НА ЕЛЕКТРОННИТЕ/ ВИДЕО ИГРИ КАТО ОБЕКТИ НА ИНТЕЛЕКТУАЛНА СОБСТВЕНОСТ“. Това е правна материя, която досега не е била предмет на цялостно монографично изследване у нас. Липсата на специфична правна регулация е основание за изследване на правните подходи за закрила в различните национални системи, включително и на ниво Европейски съюз, като се търси най-подходящият от тях. Дисертационният труд е в обем на 209 страници самостоятелен текст и допълнително съдържание с 3 приложения, списък на използвана литература и предметен указател, общо 272 страници. В библиографията са използвани 150 единици на кирилица, 102 на латиница и 36 интернет източника и са посочени 516 бележки под линия. Работата е обсъдена на редовно заседание на разширен катедрен съвет на катедра „Частноправни

науки” на УНСС, включващ и членове на катедра „Международно право и право на ЕС” на 1 октомври 2020 и е допусната до публична защита.

Представеният за обсъждане дисертационен труд е системно изследване, което има не само научно, но и практическо значение. Съдържателно трудът е добре балансиран и е структуриран в увод, шест глави и заключение. В увода са поставени проблемите на научното изследване, неговия предмет, цел, задача и методи на научно изследване.

В глава първа е представена техническата същност, от една страна, и особености на правната природа, от друга, на видео игрите. В сравнителноправен аспект са разгледани основните режими на закрила в редица държави и в правото на Европейския съюз, като се извеждат двата подхода в нейната закрила: единният и разделителният подход.

Глава втора разглежда видео игрите като обект на авторско право, притежаващи характеристиките на сборните произведения. Разграничени са субектите на авторското право- автори и носители права. Анализирани са и институтът на съавторството.

Глава трета поставя въпроса за съдържанието на авторското право върху видео игра, като последователно са разгледани неимуществените и имуществените правомощия на автора.

В следващата, четвърта глава, са изложени и сродните права, които възникват при създаване на една видео игра. Анализирани са възможностите за правна закрила чрез патент, марка, промишлен дизайн, топология на интегрална схема, както и чрез домейн имена или търговска тайна, като е разгледана и европейската правна рамка за тези обекти.

Глава пета е посветена на договорите за създаване и използване на видео игрите- видовете издателски договори, както и създаването на видео игра в рамките на трудово правоотношение или в изпълнение на договор за поръчка.

В последната глава са разгледани способите за защита на нарушените авторски права върху видео игри или на техни компоненти: гражданскоправна, наказателноправна и административноправна защита. Значително място в работата заема приведената съдебна практика- национална и чужда, както и на Общия съд на ЕС.

Заключението систематизира редица въпроси със значение на предложения за усъвършенстване на законодателството, както и да се уеднакви правоприлагането по спорове, относно авторски права върху видео игри. Направени са предложения за данъчни и финансови стимули за подпомагане на гейм индустрията в страната.

Намирам, че съдържанието на представения за обсъждане дисертационен труд изчерпва така поставената задача от дисертанта може да се приеме за успешно изпълнена. Постигнати са необходимите за защита на дисертационен труд положителни резултати, овладян е научен инструментариум, умение за самостоятелна научна работа и проверка на състоятелни научни хипотези. Тези изводи се подкрепят от конкретни приносни моменти, които се отнасят до **ОБОГАТЯВАНЕ НА СЪЩЕСТВУВАЩИ ЗНАНИЯ**, от които можем да посочим:

- замяна на термина „компютърни игри” с „видео игри”, като общ термин, обхващащ всички видове игри за стационарни компютри, игри за мобилни устройства и конзолни игри, с което се удовлетворява поставената тема на дисертационния труд;

- посочват се видео игрите като самостоятелен обект, ползващ се с авторскоправна закрила, като се добавят към разпоредбата на чл. 3, ал. 2, т. 3 от ЗАПСП;

- въвеждат се видео игрите като четвърта група сборно произведение, наред с колективните, съставните произведения и електронните бази от данни, като се предлага конкретен текст за включването му като чл. 10а в ЗАПСП;

- изведени са специфични права и задължения на страните в договорите за създаване на видео игра и по-специално при издателския договор и е проследен целия процес на договаряне;

- представена е и е анализирана богата съдебна национална и чужда практика, както и решения на Съда на ЕС;

- установено е, че при създаване на видео игра възникват и други права: сродни на авторското права, а самите обекти могат да получат закрила чрез патент, марка, промишлен дизайн.

- направени са предложения за данъчни и финансови стимули и облекчения за подпомагане на „гейм индустрията” у нас.

Работата дава основание и за някои критични бележки:

- многократно в труда е представено виждането, че видео играта сама по себе си е сборно произведение и като такова то се състои от разнородни по своята същност произведения, а именно компютърна програма, аудиовизуално произведение, които пораждат и различни по своята природа авторски и сродни права. Но, тук много ясно може да се разграничи приносът на отделните автори в общия труд и съответно да се признае на всеки от тях отделно право. Считаю, че не следва да се сравняват видео

игрите с периодичните издания и енциклопедиите, при които не може да се изведе конкретния принос на авторите в общия труд. Именно затова авторското право върху тях, като краен продукт, принадлежи на лицето, което осигурява тяхното създаване и издаване. По-скоро към видео игрите е относимо само второто изречение на разпоредбата на чл. 10 от ЗАПСП. И в същото време, в докторската теза, на с. 55, е посочено, че „разпоредбата на чл. 10 е неподходяща за директно приложение спрямо видео игрите, тъй като е посочен издателят като единствен и оригинален носител на авторското право върху произведението, а в гейм индустрията създателите на игри притежават авторските права, а не издателите, а това би означавало неприложимост на издателските договори, които на практика са най-използвани”. Едновременно с това, в предложението от докторантката текст за нормата на чл. 10а виждаме пресъздаване на съществуващия чл. 10 текст. Би могло, само да се направи редакция на текста на чл. 10, като се добавят и видео игрите. Изтъква се, че спрямо видео игрите като специфично произведение е неприложим нито правния режим за компютърните програми, нито този на аудиовизуалните произведения /с. 28 от Автореферата/. Многократното поставяне на въпроса за авторскоправния режим на закрила на видео игрите като сборно произведение или прилагането на специалния режим спрямо компютърните програми или този на аудиовизуалните произведения, създават едно объркване и непоследователност в изразяваните позиции. Още повече, че на с. 172 се изразява още едно становище, че „видео игрите имат нужда от специална регулация, от *sui generis* разпоредби, по силата на които да се уредят въпросите относно възникването на авторското право, съдържанието на авторските правомощия, срокът на закрилата и други”, в хипотезата на създаването им при трудово правоотношение. Тогава защо се формира това предложение за законодателни промени и въвеждане на нова разпоредба, на чл. 10а?

- докторантката изразява становище, че институтът на съавторството при сборните произведения е неприложим /с. 70, с. 190/, като същевременно са застъпени противоположни и изключващи се тези, което показва недостатъчното и задълбочено познаване на този въпрос. От една страна, на с. 64 и с. 192 приема тезата, че нормата на чл. 62, ал. 1 ЗАПСП въвежда необорима презумпция за съавторство между режисьор, сценарист, оператор и художник-постановчик при анимационните филми, която същевременно е и специална по отношение на нормата на чл. 8, ал. 1 ЗАПСП, и в същото време застъпва мнението, че разностранните творчески приноси на отделните участници в процеса на създаване на видео играта не позволяват те да се разглеждат

като съавтори /с. 65/. По-нататък са приведени примери, които изключват съавторството между отделните лица, създаващи напр. едно драматично произведение и в същото време се сочи, че „съвместното създаване, респективно съавторство, е възможно върху произведение, което се използва за създаване на видео игра” /с. 66/. Следва да се посочи, че съвместното създаване на едно произведение не е основание да се счита, че е налице съавторство, както и приносът също не е определящ за неговото възникване. Той е от значение при определяне на дължимого възнаграждение. За да възникне съавторство, необходимо е създаденото произведение да е единно и еднородно по своята същност. Ето защо по отношение на цялостното аудиовизуално произведение, не възниква съавторство. Но, законът допуска между отделните участници при създаване на една видео игра- програмисти, сценаристи, композитори да възникне съавторство по отношение на конкретното, създадено от тях произведение или ако всички те заедно са създали играта, което пък на практика е трудно осъществимо с оглед познанията, които трябва да има всеки от тях. Т. е. не е изключено приложението на съавторството при видео игрите, а създаването на една игра, като краен и завършен творчески резултат, не прави отделните участници в съавтори.

- при разглеждане на хипотезата, при която се създава видео игра по трудово или служебно правоотношение, е изразено категорично мнението, че под „друго” се разбира, че „страните могат да договорят реда и начина на използване на произведението, но не и, че авторското право възниква за работодателя или поръчващия” /с. 68/. Напротив, това „друго” е предвидено в специалната хипотеза на чл. 14 от Закона, а именно че авторското право върху произведения, създадени по трудов договор или по поръчка не възниква, а принадлежи на работодателя или на поръчващия /Вж. Цитираната монография на проф. Каменова, само че с. 237/, а чл. 41 ал. 2 урежда режима на използване на тези произведения. В тази връзка виждането на дисертанта, че такава клауза в договора ще е нищожна, е неправилно, още повече че нормата на чл. 14 го допуска.

- като имуществено авторско право може да се допълни освен преработката и синхронизацията /чл. 18, ал. 2, т. 8/, която е особено приложима именно по отношение на видео игрите в текста на с. 85;

- на някои места изложението се състои в преразказ на действащата правна уредба, без да е приложен научен анализ на разглежданата проблематика, напр. издателския договор, правната уредба на промишления дизайн. Напр. след представяне на регламентацията на марките, можеше да се посочи възможността за косвена закрила

на видео игрите именно чрез марка, или да се изложи връзката между създаването на видео игри и търговската тайна. Направено е изследване на чуждото законодателство, без съпоставка с българското право.

- трудът би спечелил, ако авторът беше разгледал правната същност на нарушените права и на тази основа да представи способите за защита. Така, приложената съдебна и административна практика изглежда необоснована. Направеният обзорът би представлявал предмет на друго изследване.

- много от представените в работа становища по дела, както и просторното излагане на самите съдебни спорове следва да се редуцират и отнесат под линия, с което би се избегнало фрагментирането на работата като цяло. В тази посока могат отделни цитати да се обобщят, напр. с. 46 /следва да се актуализира препратката към монографията на проф. Каменова, чието последно издание е от 2004 г./. Некоректно е цитирането на с. 98- или следва да се посочи монографията на проф. Таджер и Л. Аврамов или да се използва установеният „Цит. по:”

Христина Георгия представя 14 статии по темата, от които 5 на английски език, като е отбелязала присъствие и участие с доклади на конференции у нас и в чужбина.

Направените бележки засягат отделни положения на дисертационния труд и не касаят положителните резултати на автора. Дисертацията е написана в резултат на упоритата и задълбочена изследователска работа на Христина Георгиева. Достигнатите изводи в повечето случаи са добре аргументиран и представляват основа за бъдещи промени в законодателството и практиката.

### **ЗАКЛЮЧЕНИЕ:**

Представената за защита дисертация „ПРАВНА ЗАКРИЛА НА ЕЛЕКТРОННИТЕ/ ВИДЕО ИГРИ КАТО ОБЕКТИ НА ИНТЕЛЕКТУАЛНА СОБСТВЕНОСТ” съдържа достатъчно успешни научни решения и необходимите приноси моменти от теоретико- приложен характер. Това предоставя необходимите основания да ѝ бъде дадена положителна оценка и да се предложи на научното жури да даде образователната и научна степен „доктор” на Христина Радкова Георгиева в област на висше образование 3. Социални, стопански и правни науки, професионално направление 3.6. Право, научна специалност „Право на интелектуална собственост”.

27.11.2020 г.

София

проф. д-р Веселина Неделчева Манева