

**УНИВЕРСИТЕТ ЗА НАЦИОНАЛНО И СВЕТОВНО СТОПАНСТВО**

**БИЗНЕС ФАКУЛТЕТ**

**КАТЕДРА „ИНТЕЛЕКТУАЛНА СОБСТВЕНОСТ И ТЕХНОЛОГИЧЕН ТРАНСФЕР“**

**АВТОРЕФЕРАТ**

**БИЛЯНА ПЕТЬОВА ДИМИТРОВА**

**НАРУШЕНИЯ НА ПРАВА ВЪРХУ ХУДОЖЕСТВЕНА  
СОБСТВЕНОСТ В ИНТЕРАКТИВНА СРЕДА И ФОРМИ НА  
ЗАЩИТА**

---

**София, 2025 г.**

**УНИВЕРСИТЕТ ЗА НАЦИОНАЛНО И СВЕТОВНО СТОПАНСТВО**

**БИЗНЕС ФАКУЛТЕТ**

**КАТЕДРА „ИНТЕЛЕКТУАЛНА СОБСТВЕНОСТ И ТЕХНОЛОГИЧЕН ТРАНСФЕР“**

**БИЛЯНА ПЕТЬОВА ДИМИТРОВА**

**НАРУШЕНИЯ НА ПРАВА ВЪРХУ ХУДОЖЕСТВЕНА СОБСТВЕНОСТ  
В ИНТЕРАКТИВНА СРЕДА И ФОРМИ НА ЗАЩИТА**

**АВТОРЕФЕРАТ**

за присъждане на образователна и научна степен „доктор“ по професионално направление 3.8. „Икономика“, докторска програма „Организация и управление извън сферата на материалното производство“ (интелектуална собственост в творческите индустрии)

**НАУЧЕН РЪКОВОДИТЕЛ:**

**доц. д-р Николай Евгениев Крушков**

Дисертационният труд е в обем от 266 страници, от които 256 страници основен текст /състоящ се от увод, три глави, заключение/, списък с използвана литература и приложения /57 бр./. Основният текст съдържа 18 броя таблици; 2 броя схеми и 13 броя визуално-комуникативни елементи – изображения и извадки. В дисертационния труд са направени 311 бележки под линия. Използваните информационни източници са 142, от които 58 източници научна литература, на български (34 източника) и английски език (24 източника), 27 нормативни документа и 57 цифрово базирани източници.

Дисертационният труд е обсъден на разширено заседание на катедра „Интелектуална собственост и технологичен трансфер“ при Бизнес Факултет на Университет за национално и световно стопанство – София на 11.06.2025 г. и е насочен за публична защита пред научно жури.

Авторът на дисертационния труд е докторант в задочна форма на обучение в катедра „Интелектуална собственост и технологичен трансфер“ при Бизнес Факултет на Университет за национално и световно стопанство – София.

Защитата на дисертационния труд ще се състои на 29 септември 2025 г. от 15.30 ч. в зала „Научни съвети“ на Университета за национално и световно стопанство – София, на открито заседание на научно жури.

Материалите по защитата са на разположение в сектор „Научни съвети и конкурси“ на УНСС – София.

## **СЪДЪРЖАНИЕ**

I. ОБЩА ХАРАКТЕРИСТИКА НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД.....	5
1. Въведение в проблематиката и актуалност на изследването.....	5
2. Обект и предмет на изследването.....	6
3. Цел и задачи на изследването.....	6
4. Теза и подтези на изследването.....	7
5. Подходи и методи в изследването.....	8
6. Ограничения в дисертационния труд.....	8
7. Аprobация.....	8
8. Основни информационни източници.....	9
II. СТРУКТУРА НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД.....	10
III. КРАТКО ИЗЛОЖЕНИЕ НА СЪДЪРЖАНИЕТО НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД.....	15
Увод.....	15
Глава първа – Въведение в проблематиката „художествена собственост в интерактивна среда“.....	15
Глава втора – Анализ на нарушенията върху художествена собственост в интерактивна среда в държави от европейския съюз в периода 2010 – 2024 година.....	21
Глава трета – Форми на защита от нарушения върху художествена собственост в интерактивна среда.....	25
Заключение.....	46
IV. ПРИНОСИ НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД.....	48
V. СПИСЪК С ПУБЛИКАЦИИТЕ ПО ТЕМАТА НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД.....	49

## I. ОБЩА ХАРАКТЕРИСТИКА НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД

### 1. Въведение в проблематиката и актуалност на изследването

Интерактивната среда е леснодостъпна и се е превърнала в поле за нарушения. Както на традиционния, така и на дигиталния пазар се наблюдава кражба на творчество и нарушаване на художествената собственост (ХС). Начините за нарушения върху художествената собственост в интернет са разнообразни, а необходимостта от подобряване на функциониращите форми и създаването на нови за противодействие на защита расте.

Българските автори, работещи и изследващи проблематиката свързана с обектите на художествена собственост като **Б. Борисов, Г. Саракинов, Ж. Драганов, Н. Крушков, В. Цакова, Т. Тодорова, П. Петров, А. Костов** и др., поставят основен акцент върху особеностите на правата, които възникват за правоносителите, вследствие на създаване на произведението. Подчертават, че видът на правото и неговата икономическа реализация, произтичат от възможностите и ограниченията на съответното законодателство - национално, регионално или международно. Разглеждат нарушенията върху художествена собственост в интерактивна среда и възможните начини на извършване на нарушения и престъпления. Чуждестранните автори като **М. Никълсън, Е. Вентоз, Л. Петревска, М. Петревска, И. Серрат-Рузен, Е. Онкинс, В. Ю.** и др., разглеждат в своите изследвания художествена собственост в интерактивна среда, някои от тях възможности за извършване на нарушения, технически средства за защита, както и някои правни рамки за управление на художествена собственост в интерактивна среда.

Въпреки че темата е разглеждана от редица автори и са въведени законодателни мерки срещу нарушенията на правата върху художествената собственост в интерактивна среда, липсва задълбочено изследване относно видовете нарушения, формите на защита, усъвършенстването на съществуващите способности за противодействие и въвеждането на нови модели на управление, с оглед риска от нарушения, което би имало значително социално и икономическо въздействие и обуславя **актуалността на настоящото дисертационно изследване**. Ефективното управление на художествената собственост в интерактивна среда оказва значително положително въздействие върху правоносителите, бизнеса и цялостната творческа икономика, което налага необходимостта от разработване и прилагане на адекватни модели за управление, отчитачи риска от нарушения, което подчертава **значимостта на настоящия дисертационен труд**. В него са проучени особеностите и видовете извършвани нарушения на права върху

художествена собственост в интерактивна среда, използвани мерки за защита, действащи компетентни национални органи в областта, европейска и национална съдебна практика, Международно, Европейско и национално законодателство в областта и различни форми на защита. Направена е авторска класификация на видовете нарушения, съгласно анализирана европейска и национална съдебна практика, разгледани случаи, предоставени от държавни компетентни органи, лични наблюдения и практически опит. На база анкетни проучвания и проведени авторски интервюта е изведена класификация на обектите на литературна и художествена собственост, правата върху които са най-често нарушавани вследствие от неправомерно използване в интерактивна среда, както и видове технически средства за защита и видовете мерки за защита. Предложен е нов способ за противодействие, а именно организационният. Разгледани са начините за извършване на организационния способ за защита. Проведено е авторско експериментално проучване с някои инструменти, базирани на изкуствен интелект, и е представен SWOT анализ както на инструментите, така и на организационния способ като цяло. Достигнато е до предлагане на модели за управление на художествена собственост в интерактивна среда, с оглед риска от извършване на нарушения, които са разгледани в три аспекта – правен, технически и организационен. Разработването и прилагането на моделите на управление, с оглед риска от извършване на нарушения, е извършено с цел осигуряване на стабилна защита и ефективно управление на художествена собственост, генериране и максимизиране на печалба и редуциране на нарушенията и престъпленията.

## **2. Обект и предмет на изследването**

**Обект** на настоящото изследване е художествената собственост в интерактивна среда, **а предмет** са нарушенията върху художествената собственост в интерактивна среда и формите на защита.

## **3. Цел и задачи на изследването**

**Целта** на изследването е на основата на аналитичен обзор на извършваните нарушения върху художествената собственост в интерактивна среда да предложи съвременни форми на защита, както и модели за управление на художествената собственост в интерактивна среда.

За така поставената цел, следва да бъдат решени следните основни **задачи**:

1. Да се разгледа международната, европейската и националната правна рамка на художествената собственост в интерактивна среда.

2. Да се анализират видовете нарушения и престъпления, съгласно европейската и националната практика.
3. Да се класифицират обектите на художествена собственост, които активно се използват в интерактивна среда.
4. Да се направят авторски интервюта с ръководителите на водещите национални институции, компетентни в областта на защитата на правата на художествена собственост в интерактивна среда, за анализиране на силните и слабите страни, на възможностите и заплахите в практиката на нарушителите и прилагането на съществуващата нормативна уредба.
5. Да се предложат нови възможности за закрила, както и модели на управление на художествената собственост в интерактивна среда, с оглед риска от нарушения.

#### **4. Теза и подтези на изследването**

**Тезата** на дисертационното изследване е, че интерактивната среда е предизвикателство пред творческите индустрии и нарушенията върху художествена собственост възпрепятстват правилното им функциониране, което оказва влияние и на цялостната икономика. За противодействието на тези нарушения, Европейският съюз е приел законодателни актове, обвързващи и нашата страна, които постепенно се адаптират към развитието на технологиите. Въпреки това, налице са възможности за заобикаляне на приетите мерки, което води до тяхната неефективност. Необходими са допълнителни способности за противодействие, което налага разработване на модели на управление, с оглед риска от нарушения. Кумулативното прилагане на правни, технически и организационни способности би редуцирало броят нарушения при висок риск от нарушения.

Изследването съдържа и четири **подтези**:

1. Освен правни и технически способности за противодействие, могат да бъдат прилагани и организационни способности, като част от моделите на управление на художествената собственост в интерактивна среда.
2. Има редица случаи, в които носителите на авторски и сродни права в България не познават достатъчно начините на закрила и управление на художествената собственост в интерактивна среда.
3. Въвеждането на учебно съдържание би могло да повиши информираността на заинтересованите лица и организации и би могло да помогне за редуцирането на нарушенията, което би довело до по-висока обществена култура.

4. Активен модел на управление при висок риск от нарушения би могъл да доведе до намаляване на нарушенията и ефективно управление.

#### **5. Подходи и методи в изследването**

Методологията на изследването включва правен и икономически прочит на темата с възможни управленски решения. Използван е системен и комплексен подход като в основата са нарушенията върху художествената собственост в интерактивна среда. Използвани са историческият метод, теоретико-логическият метод, методът на сравнителния анализ, експериментален метод и методът за изучаване и анализ на специална информация за обекти на художествена собственост.

#### **6. Ограничения в дисертационния труд**

Изследването е проведено при следните **ограничения**:

1. Изследват се обекти на художествената собственост като дял от интелектуална собственост в интерактивна среда;
2. От обхвата на изследването са изключени *базите данни*;
3. Понятието „интерактивна среда“ се разглежда само като интернет среда, в която се извършват нарушения върху обекти на художествена собственост. Всяка друга интерактивна среда, различна от интернет среда, както и нарушения върху обекти, различни от обектите на художествената собственост, остават извън обхвата на изследването;
4. Изследват се нарушения върху художествената собственост в интерактивна среда в държави от Европейския съюз, подбрани на случаен принцип;
5. Изследват се нарушения върху художествената собственост в интерактивна среда за периода 2010 – 2024 г.
6. Изследването е проведено при анализ на практиката в областта и при действащото законодателство в областта на художествената собственост към 31 декември 2024 г.

#### **7. Аprobация**

Дисертационният труд е представен и обсъден на разширено заседание на Катедра „Интелектуална собственост и технологичен трансфер“, при Бизнес Факултет на Университет за национално и световно стопанство – София на 11.06.2025 г., като е получил положителна оценка за готовността му за защита.

По проблематиката на дисертацията са публикувани 5 бр. научни статии в български научни издания, съдържащи данни, изводи и резултати, от които: 1 бр. в

издание, индексирано и реферирано в специфични бази от данни, 1 бр. в издание от националния референтен списък и 3бр. в нерефериранни научни издания. Включени са примери от практиката, които позволяват по-задълбоченото вникване в същността, свързана с нарушенията на права върху художествена собственост в интерактивна среда и формите на защита.

## **8. Основни информационни източници**

Изследването е осъществено при следното информационно осигуряване:

**Теоретични източници:** научни публикации в областта на художествената собственост, управлението на творческите индустрии, бизнеса с обекти на художествена собственост, както и защитата им.

**Емпирична информационна база:** проведени са анкетни проучвания, обвързани с практиката през последните седем години. Обхватът на едното анкетно проучване включва носители на права (автори, художници, фотографи, режисьори, продуценти, актьори, членове на Артистаутор и пр.) Второто е посветено на потребителите на художествено съдържание в интерактивна среда. Проведени са авторски интервюта с ръководители, експерти и служители на компетентни държавни органи на Р България, отговорни за противодействието на нарушения и престъпления срещу права на художествена собственост в интерактивна среда; експериментално е приложен мониторинг на нарушения чрез използване на инструменти, базирани на изкуствен интелект, за някои обекти на художествена собственост.

## **II. СТРУКТУРА НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД**

Дисертационният труд е изготвен съгласно изискванията за провеждане на научно изследване и в структурно-съдържателно отношение е оформен, както следва:

**Списък с използвани съкращения на кирилица**

**Списък с използвани съкращения на латиница**

**УВОД**

**Глава първа: ВЪВЕДЕНИЕ В ПРОБЛЕМАТИКАТА „ХУДОЖЕСТВЕНА СОБСТВЕНОСТ В ИНТЕРАКТИВНА СРЕДА“**

**I. Възникване и същност на художествена собственост в интерактивна среда**

1. Исторически преглед на понятието „художествена собственост“
2. Исторически преглед на понятието „интерактивна среда“
3. Поява на художествена собственост в интерактивна среда
4. Понятиен апарат
5. Характеристики на художествената собственост в интерактивна среда
  - 5.1. Видове обекти на художествена собственост
  - 5.2. Участници в интерактивна среда

**II. Правна рамка на закрилата на художествена собственост в интерактивна среда**

1. Международни договори
  - 1.1. Договор на Световната организация за интелектуална собственост за авторското право
  - 1.2. Договор на Световната организация за интелектуална собственост за изпълнения и звукозаписи
  - 1.3. Споразумение за свързаните с търговията аспекти на правата на интелектуалната собственост
  - 1.4. Пекински договор за аудиовизуални изпълнения
2. Европейско законодателство
  - 2.1. Директива 2000/31/ЕС
  - 2.2. Директива 2001/29/ЕС
  - 2.3. Директива 2014/26/ЕС
  - 2.4. Регламент 2017/1128/ЕС
  - 2.5. Директива 2019/789
  - 2.6. Директива 2019/790
3. Национално законодателство
  - 3.1. Конституция на Р България

*3.2. Закон за авторското право и сродните му права*

*3.3. Закон за електронната търговия*

*3.4. Наказателен кодекс*

*3.5. Закон за защита на конкуренцията*

4. Необходимост от промяна

### **III. Нарушения и престъпления съгласно националното законодателство**

1. Според Закон за авторското право и сродните му права

*1.1. Нарушения на имуществени и неимуществени авторски права в интерактивна среда*

*1.2. Нарушения на имуществени и неимуществени сродни права в интерактивна среда*

*1.2.1 Артисти-изпълнители*

*1.2.2. Продуцент на звукозапис*

*1.2.3. Продуцент на аудио-визуално произведение*

*1.2.4. Радио- и телевизионни организации*

*1.2.5. Издатели на публикации в пресата*

*1.3. Нарушения на приложени технически средства за защита*

2. Според Наказателен кодекс

3. Според Закон за електронната търговия

4. Според Закон за защита на конкуренцията

## **Глава втора. АНАЛИЗ НА НАРУШЕНИЯТА ВЪРХУ ХУДОЖЕСТВЕНА СОБСТВЕНОСТ В ИНТЕРАКТИВНА СРЕДА В ДЪРЖАВИ ОТ ЕВРОПЕЙСКИЯ СЪЮЗ В ПЕРИОДА 2010 – 2024 ГОДИНА**

### **I. Обзор на практиката на нарушенията в държави от Европейския съюз**

1. Икономически анализ на нарушенията върху художествена собственост в интерактивна среда

2. Съдебна практика и случаи на нарушения

*2.1. България*

*2.2. Нидерландия*

*2.3. Италия*

*2.4. Германия*

*2.5. Австрия*

*2.6. Полша*

## **II. Класификация на нарушенията върху художествена собственост в интерактивна среда**

### **1. Класификация на съществуващи способности**

*1.1. Поточно предаване*

*1.2. Изтегляне*

*1.3. Извличане на поток*

*1.4. Торент*

*1.5. Кеширане*

*1.6. Линкинг*

*1.7. Фрейминг*

*1.8. Метатагове*

### **2. Видове нарушения и видовете нарушени авторски и сродни права според съществуващите способности**

*2.1. Нарушения на авторски права върху интернет страници*

*2.2. Нарушения на авторски и сродни права върху литературни произведения*

*2.3. Нарушения на авторски права върху компютърни програми*

*2.4. Нарушения на авторски и сродни права върху музикални произведения*

*2.5. Нарушения на авторски и сродни права върху филми и други аудио-визуални произведения*

*2.6. Нарушения на авторски и сродни права върху радио- и телевизионни програми*

*2.7. Нарушения на авторски права върху фотографски произведения*

*2.8. Нарушения на авторски права върху произведения на изобразителното изкуство*

*2.9. Нарушения на авторски права върху видеоигри чрез премахване на технически средства за защита*

## **Глава трета. ФОРМИ НА ЗАЩИТА ОТ НАРУШЕНИЯ**

### **ВЪРХУ ХУДОЖЕСТВЕНА СОБСТВЕНОСТ**

#### **В ИНТЕРАКТИВНА СРЕДА**

### **I. Съществуващи форми за защита на художествена собственост в интерактивна среда в България**

#### **1. Правни средства**

*1.1. Гражданскоправна защита*

*1.2. Административноправна защита*

*1.3. Наказателноправна защита*

*1.4. Лицензионни сделки*

*1.4.1. Отворен код и Creative Commons*

*1.4.2. Лицензия за кликване*

*1.4.3. Лицензия за термосвиваема опаковка*

*1.4.4. Продуктов ключ*

*1.5. Предимства и недостатъци на лицензионните договори*

*1.6. Искане за прозрачност. Предимства и недостатъци*

## **2. Технически средства**

*2.1 Видове технически средства*

*2.1.1. Ограничения за активиране*

*2.1.2. Постоянен онлайн DRM*

*2.1.3. Шифроване*

*2.1.4. Ограничение за копиране*

*2.1.5. Ограничения по време на изпълнение*

*2.1.6. Регионално блокиране*

*2.1.7. Проследяване*

*2.2. Необходимост от промяна*

*2.3. Предимства и недостатъци на техническите средства*

## **II. Компетентни държавни органи в България**

### **1. Държавни органи с компетенции в интерактивна среда**

*1.1. Съвет за електронни медии*

*1.2. Главна дирекция борба с организираната престъпност към Министерство на вътрешните работи*

*1.3. Министерство на Културата*

*1.4. Авторски интервюта с ръководители на компетентни държавни институции*

*1.4.1. Дирекция „Киберпрестъпност“ към Главна дирекция борба с организираната престъпност - Министерство на вътрешните работи*

*1.4.2. Дирекция „Авторско право и сродни права“ към Министерство на културата*

### **2. Други държавни органи с права, които към момента не прилагат в интерактивна среда**

*2.1. Агенция „Митници“*

*2.2. Авторско интервю с ръководител на компетентна държавна институция*

## **III. Анализ на защитата на художествената собственост и извършваните нарушения в интерактивна среда в България**

1. Същност, методика и анкетен инструментариум
2. Резултати от проведено извънкабинетно проучване
  - 2.1. Резултати от проучване на носители на права
  - 2.2. Резултати от проучване на потребители на художествено съдържание
3. Сравнителен анализ на резултати от извършените проучвания
  - 3.1. Прилики
  - 3.2. Разлики

#### **IV. Предложения за нови форми на противодействие на нарушенията.**

##### **Модели за управление**

1. Организационни способности за противодействие
  - 1.1. Осъществяване на мониторинг за нарушения
    - 1.1.1. SWOT анализ на инструменти за мониторинг, базирани на изкуствен интелект
  - 1.2. Предприемане на действия по установени нарушения в интерактивна среда
  - 1.3. SWOT анализ на организационните способности
  - 1.4. Необходимост от промяна
  - 1.5. Предимства и недостатъци при осъществяване на мониторинг
2. Въвеждане на обучения по художествена собственост
3. Необходимост от управление на художествена собственост в интерактивна среда
  - 3.1. Избор за формиране на модел за управление
    - 3.1.1. Определяне на целите и задачите
    - 3.1.2. Определяне на подходящи форми за защита
4. Модели за управление на художествена собственост в интерактивна среда
  - 4.1. Активен модел на управление
  - 4.2. Балансиран модел на управление
  - 4.3. Пасивен модел на управление

#### **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

#### **ПРИНОСИ НА ДИСЕРТАЦИОННО ИЗСЛЕДВАНЕ**

#### **ИЗПОЛЗВАНИ ИЗТОЧНИЦИ**

#### **ПРИЛОЖЕНИЯ**

### III. КРАТКО ИЗЛОЖЕНИЕ НА СЪДЪРЖАНИЕТО НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД

#### УВОД

В увода са обосновани актуалността и значимостта на изследваната проблематика. Дефинирани са обект, предмет, цел на изследването и конкретни научноизследователски задачи, чрез които тя се постига. Формулирани са теза и подтези, посочени са ограничения и методологическа рамка на изследването.

#### Глава първа: ВЪВЕДЕНИЕ В ПРОБЛЕМАТИКАТА ХУДОЖЕСТВЕНА СОБСТВЕНОСТ В ИНТЕРАКТИВНА СРЕДА

Първа глава има теоретико-познавателен характер. Извършен е исторически преглед на възникването и развитието на художествената собственост, възникването на интерактивната среда, както и възникването на художествената собственост в интерактивна среда.

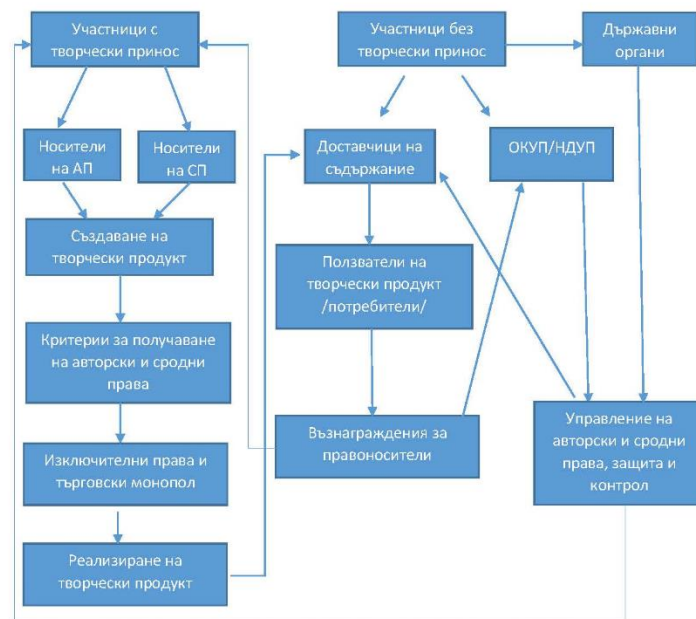
Осъществен е преглед на литературата в областта на изследваната проблематика от български и чуждестранни автори за използваната терминология в дисертационното изследване. С оглед разписване на работни дефиниции са разгледани използвани термини като „художествена собственост“, „литературно-художествена собственост“, „авторски и сродни права“, „лицензионен договор“, „интерактивна среда“, „дигитална среда“, „дигитализация“, „технически средства за защита“, „управление на художествена собственост“ и др.

В изложението е представена същността на художествената собственост като система от обекти, върху които се установяват авторски и сродни права, съгласно разпоредбите на Закона за авторското право и сродните му права<sup>1</sup>, включително в интерактивна среда. Представени са правните и икономически характеристики на обектите на художествена собственост. Анализирани са участниците в интерактивна среда по създаване, разпространение, потребление, разпределение, контрол и надзор, които са групирани в две групи – *участници с творчески принос* и *участници без творчески принос*. Към участниците с творчески принос са категоризирани всички носители на авторски и сродни права – автори, художници, фотографи, композитори, режисьори, продуценти, радио- и телевизионни организации, артисти-изпълнители и т.н. Към участниците без творчески принос спадат доставчиците на съдържание,

---

<sup>1</sup> Закон за авторското право и сродните му права, Обн. ДВ. бр.56 от 29 Юни 1993г., изм. ДВ. бр.70 от 20 Август 2024г.

организациите за колективно управление на права (ОКУП), независими дружества за управление на права (НДУП), държавата и потребителите на художествено съдържание в интерактивна среда. Представена е схема на всеки един етап от създаването на художественото съдържание от участниците с творчески принос до достигането до потребителите в интерактивна среда, в качеството им на участници без творчески принос, както следва:



Фигура № 1

*Схема от участници по създаване, разпространение, разпределение, потребление и контрол на творческо съдържание в интерактивна среда*

Разгледана е неизчерпателно основната нормативна рамка, отнасяща се до художествената собственост в интерактивна среда, като е разделена на три групи – **Международни договори, Европейско законодателство и национално законодателство**. Разгледаните Международни договори са следните: *Бернска конвенция за закрила на литературните и художествени произведения (1886); Споразумение за свързаните с търговията аспекти на правата на интелектуалната собственост, 1994 г.; Договор на СОИС за авторското право (1996); Договор на СОИС за изпълненията и звукозаписите (1996); Пекинския договор за аудиовизуални изпълнения (2012 г.)*.

Разгледаните европейски документи са *Директива 2000/31/ЕС*, *Директива 2001/29/ЕС*, *Директива 2014/26/ЕС*, *Регламент 2017/1128/ЕС*, *Директива 2019/789*, *Директива 2019/790*.

Разгледаното национално законодателство е *Конституция на Р България*, в която се посочва, че авторските и сродни права се закрилят от специален закон; *Закон за електронната търговия (ЗЕТ)*, в който се акцентира освобождаването от отговорност на доставчиците на съдържание във връзка с неправомерно качено съдържание от потребители, което нарушава авторски права<sup>2</sup>, тъй като ЗЕТ е устроен на принципите на „Safe harbor“<sup>3</sup>, което дава възможност на нарушителите да заобикалят възприетите правила и норми; *Закон за авторското право и сродните му права (ЗАПСП)*, който е основният закон, регулиращ художествената собственост в България. С развитието на технологиите, ЗАПСП периодично се актуализира, за да транспонира европейски директиви, като вече регулира излъчването и предаването в интерактивна среда, включително чрез спомагателни онлайн услуги, изисква платформите, позволяващи качване на съдържание от потребители, да имат разрешение от носителите на права; доставчиците да носят отговорност за нарушения, освен ако не докажат, че са положили всички усилия за получаване на разрешение или за преустановяване на нарушението, което е в противоречие със ЗЕТ, където доставчиците на съдържание са освободени от отговорност; многотериториалното лицензиране на музикални произведения в интерактивна среда, както и други аспекти от закона; *Наказателният кодекс (НК)*, където е отреден специален раздел (VII), в който се дефинират престъпленията против интелектуалната собственост - **контрафакция** или **интелектуално пиратство**, **плагиатство** и **натрапено съавторство**.<sup>4</sup>; *Закон за защита на конкуренцията (ЗЗК)*, който дава списък със забранени действия, които се считат като форми на нелоялна конкуренция, в това число и имитация на външния вид на интернет страници, а имитацията на външния вид на интернет страница, неговата структура, подстраници, текст, снимки, външното оформление на интернет страница, неговата структура и

---

<sup>2</sup> Повече информация във връзка с липса на правно основание в разпоредбите на чл. 13 – 17 от ЗЕТ, вж. Петров П., 2018, „Интернет посредникът и отговорността му за нарушения на авторското право“, „Нова звезда“, София, с. 168-171

<sup>3</sup> Липса на точни правила, които не оставят на съдията никаква свобода на действие, която да позволи разглеждането на „трудни казуси“, повече информация вж. Stumpff, Andrew Morrison, 201, Case Law, Systematic Law, and a Very Modest Suggestion, (Дата на последно посещение: 2/27/2025) Достъпен на адрес: [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=2295245](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2295245)

<sup>4</sup> Представените видове престъпления са във връзка с произведенията на науката, но се отнасят и за произведения на литературата и изкуствата. Вж. Цакова В., 2009, „Произведения на науката като обект на интелектуална собственост“, УИ „Стопанство“, София, с. 231

подредба, са обекти на авторски права. На база разгледаните нормативни документи е направено предложение за подобряването на някои от тях. Например, **Директива 2019/790 не обхваща т.нар. хипервръзки**. Хипервръзките представляват предоставяне на адрес на друга интернет страница, т.е. директна връзка към конкретна интернет страница, носеща определена информация.<sup>5</sup> Съгласно посоченото, в дадена интернет страница може да бъде поставена такава хипервръзка, която да препраща към друга интернет страница, което представлява действия по **публично разгласяване**<sup>6</sup>. Също така, съгласно ЗАПСП „Обект на авторското право може да бъде и част от произведение, както и подготвителните скици, планове и други подобни.“<sup>7</sup>, докато директивата изрично посочва, че правата върху кратките откъси, каквито безспорно са отделни части на дадено произведение, не са обхващат от нея.

В тази глава са анализирани нарушенията, съгласно ЗАПСП, които са групирани в три вида, както следва:

- 1. Нарушения на имуществени и неимуществени авторски права в интерактивна среда;*
- 2. Нарушения на имуществени и неимуществени сродни права в интерактивна среда;*
- 3. Нарушения на приложени технически средства за защита.*

Анализът на видовете нарушения е извършен по отношение на първичната форма на произведенията, в която могат да бъдат идентифицирани в интерактивна среда. Видовете имуществени права, върху които могат да бъдат извършвани нарушения по отношение на първичната форма на произведенията са обобщени чрез авторска таблица, представена по-долу:

---

<sup>5</sup> Konikowska-Kuczyńska, Justyna., Publication of a Hyperlink and Communication of a Work to the Public within Court of Justice of the European Union and Courts of Selected European Countries Case Law, 2022, University of Białystok, Poland

<sup>6</sup> Решение на Съда от 08.09.2016 г. по дело № C-160/15

<sup>7</sup> Чл. 3 (3) от Закон за авторското право и сродните му права, Обн. ДВ. бр.56 от 29 Юни 1993г., изм. ДВ. бр.70 от 20 Август 2024г.

Таблица № 1

Анализ на имуществените авторски права в интерактивна среда

Права, които могат да се упражняват в интерактивна среда по отношение на първични произведения	Права, които <u>не</u> могат да се упражняват в интерактивна среда по отношение на първични произведения
<i>възпроизвеждане</i>	<i>публичното представяне или изпълнение на произведението</i>
<i>разпространение сред неограничен брой лица на оригинала или екземпляри от произведението</i>	<i>публично показване на произведение на изобразителното изкуство и на произведение, създадено по фотографски или аналогичен на него начин</i>
<i>излъчването на произведението</i>	<i>реализирането на архитектурен проект чрез построяване или изработване на обекта, за който той е предназначен</i>
<i>предаването и препредаването на произведението</i>	<i>вносят и износът в трети държави на екземпляри от произведението в търговско количество, независимо дали са произведени законно или в нарушение на правото</i>
<i>превеждане на произведението на друг език</i>	
<i>преработка и синхронизация на произведението</i>	
<i>предлагането на електронен достъп до произведението или до част от него</i>	

Причината, поради която **публичното представяне или изпълнение на произведението** е изключено от групата на *права, които могат да се упражняват в интерактивна среда по отношение на първични произведения* е, че когато например сценично произведение се записва или предава онлайн, то се превръща във **вторично произведение** (напр. аудио-визуално) в цифров формат.<sup>8</sup> Докато аудиторията на мястото на изпълнението възприема **първичното произведение**, онлайн ползването е на **вторично произведение**. Това означава, че някои имуществени права върху

<sup>8</sup> „Конвенционални произведения, чиято трансформация е част от техническият процес, без да има волева намеса при преноса им в Интернет, става въпрос за творби, които се съобщават на публиката. Пример за такова произведение е стрийминг излъчване на концерт“ вж. Петров П., 2018, „Интернет посредникът и отговорността му за нарушения на авторското право“, Издателство „Нова звезда“, София, с. 51

произведения в първична форма не могат да се упражняват директно в интерактивна среда, когато става въпрос за записано или предавано съдържание. От друга страна стои въпросът с извършваните нарушения върху публично изпълнение на запис, в който запис могат да бъдат записани повече от едно произведения. В такива случаи се счита, че е извършено едно нарушение, независимо от броя включени записи на защитени произведения с авторскоправна закрила<sup>9</sup>. По отношение на *публичното показване на произведение на изобразителното изкуство и на произведение, създадено по фотографски или аналогичен на него начин* по аналогия с горния пример е необходимо физическо присъствие на публика и на физическо място, където да бъде осъществено това показване на първичните произведения, в случай че те не са създадени първоначално чрез компютърни технологии. По същия начин е разгледан въпроса и с *реализирането на архитектурен проект чрез построяване или изработване на обекта*, за който той е предназначен, тъй като не може да бъде достъпен в интерактивна среда в неговата първична форма, но може да бъде идентифициран в интерактивна среда като схема или фотографско произведение, като тази форма вече ще бъде вторична, освен ако не се създава директно на компютърна програма, но ще бъде друг вид обект на авторско право, а не произведение на архитектурата в неговата първична форма. Последната група, която попада в групата на права, които не могат да се упражняват в интерактивна среда е *вносът и износът в трети държави на екземпляри от произведението в търговско количество, независимо дали са произведени законно или в нарушение на правото*. Всеизвестно е, че интерактивната среда работи на принципа на трансграничност. След като липсват граници, не може да се осъществява внос и износ в трети държави. Тук законодателят дефинира физически внос и износ на произведения и екземпляри от тях, с оглед на което, не може да бъде класифицирано като имуществено право, което може да се упражнява в интерактивна среда. Същото се потвърждава и от проведеното авторско интервю със служителите на компетентните държавни органи на Р България.

Направено е изследване на нарушенията по отношение на видовете *имуществени и неимуществени сродни права в интерактивна среда*, които следват същата логика, като са разгледани поотделно всяка група носители на сродни права –

---

<sup>9</sup> Драганов, Ж., Горанова, И., 2022, „Актуални проблеми на съдебната защита на интелектуалната собственост. част ii. относно броя на административните нарушения при публично изпълнение на запис на музикално произведение в нарушение на ЗАПСП“, Бизнес и право 4, с. 5-13. Достъпно на адрес: <https://www.cceol.com/search/article-detail?id=1180552>. Дата на последно посещение 18.02.2025 г.

артисти-изпълнители, продуцент на звукозапис, продуцент на аудио-визуално произведение, радио- и телевизионни организации и издатели на публикации в пресата.

Изведените резултати от разгледаната последна група *нарушения на приложени технически средства за защита* е, че тяхното премахване и унищожаване представлява нарушение, съгласно ЗАПСП<sup>10</sup>. Анализиран е случай от Европейската съдебна практика за премахването на технически средства както на самото произведение, така и върху съпровождащите го устройства, които спомагат за неговото стартиране. Основавайки се на този случай е направено и по-горното предложение за подобряване на законодателството в тази посока.

Извършен е анализ и на видовете нарушения, съгласно НК, ЗЕТ и ЗЗК, които се отнасят до обекти на художествена собственост в интерактивна среда.

## **Глава втора. АНАЛИЗ НА НАРУШЕНИЯТА ВЪРХУ ХУДОЖЕСТВЕНА СОБСТВЕНОСТ В ИНТЕРАКТИВНА СРЕДА В ДЪРЖАВИ ОТ ЕВРОПЕЙСКИЯ СЪЮЗ В ПЕРИОДА 2010-2024 ГОДИНА**

В глава втора, на първо място е извършен икономически анализ на база представени статистически данни за приходите, които се генерират от творческите индустрии, както и загубите от извършваните нарушения на ХС в интерактивна среда в ЕС. Направен е анализ на генерираните приходи от творческите индустрии, като е посочено, че България допринася с 5.67% към БВП през 2020 година (в горната граница за Европа от 2-6%), осигурявайки над 80 000 работни места. Филмовата, софтуерната, рекламната и музикалната индустрии са сред основните индустрии, които генерират приходи. Преките чуждестранни инвестиции в сектора са се удвоили между 2008 и 2020 година, показвайки инвеститорско доверие. Акцент е поставен и върху загубите, които ЕС търпи в резултат на извършваните нарушения, като и са разгледани най-честите начини за тяхното извършване според анализираните Европейски доклади.

Анализирана е и динамиката във включването и изключването на България в „Списък 301“ на САЩ, заради недостатъчна защита на интелектуалната собственост, включително заради торент портали като „Zamunda.net“, което възпрепятства развитието на легален онлайн музикален пазар, както и онлайн пазари на други произведения на художествена собственост.

На второ място е представена статистическа информация, предоставена от национални компетентни органи за брой подадени сигнали и установени

---

<sup>10</sup> Чл. 25а, ал. 1 от Закон за авторското право и сродните му права, Обн. ДВ. бр.56 от 29 Юни 1993г., изм. ДВ. бр.70 от 20 Август 2024г.

нарушения/престъпления, брой решения по образувани производства, касаещи нарушения/престъпления върху ХС в интерактивна среда.

По данни на Дирекция „Киберпрестъпност” към Главна Дирекция Борба с Организираната Престъпност (ГДБОП) към Министерството на вътрешните работи (МВР) за последните пет години, общият брой на установени нарушения на права върху ХС в интерактивна среда възлиза на 48 436 броя, като групирани по години, броят на установените нарушения/престъпления изглежда по следния начин:

*Таблица № 2*

*Анализ на имуществените авторски права в интерактивна среда*

Година	2019	2020	2021	2022	2023	2024
Брой установени нарушения	18016	1767	11873	3752	9518	3510

*Източник: ГДБОП*

В България, положението по отношение на образуваните производства във връзка с имитация на външното оформление на интернет страници, съгласно чл. 35, ал. 3 от ЗЗК, в периода 01.01.2013 г. – 31.12.2022 г., Комисията за защита на конкуренцията (КЗК) се е произнесла с общо тридесет и две решения, както следва:



*Графика № 1*

*Диаграма на динамиката на образуваните производства по чл. 35, ал. 3 от ЗЗК<sup>11</sup>*

<sup>11</sup> Данните са предоставени от КЗК

Съществена част в изследването са представени и анализирани реални случаи от съдебната практика на национално и европейско ниво. Някои случаи са предоставени от компетентни държавни органи, а други са анализирани на база проучена и анализирана Европейска и национална съдебна практика в държави-членки на ЕС, избрани на случаен принцип. В табличен вид са посочени видовете нарушения, съгласно разгледаната практика и съгласно всяка държава-членка, в които са извършени:

Таблица № 3

*Видове нарушения съгласно разгледаната практика*

<b>Държава</b>	<b>Видове нарушения</b>
България	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Имитация на външното оформление на Интернет страници;</li> <li>2. Възпроизвеждане и продажба на екземпляри;</li> <li>3. Изтегляне;</li> <li>4. Торент;</li> <li>5. Преработка на произведения;</li> <li>6. Продажба на устройства с осигурен достъп до произведения.</li> </ol>
Нидерландия	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Възпроизвеждане и продажба на екземпляри;</li> <li>8. Изтегляне;</li> <li>9. Линкинг.</li> </ol>
Германия	<ol style="list-style-type: none"> <li>10. Разпространение и възпроизвеждане на произведение от потребители в платформи за споделяне на съдържание;</li> <li>11. Фрейминг.</li> </ol>
Австрия	<ol style="list-style-type: none"> <li>12. Стрийминг;</li> <li>13. Изтегляне.</li> </ol>
Полша	<ol style="list-style-type: none"> <li>14. Възпроизвеждане и продажба на екземпляри;</li> </ol>

В тази част от дисертационното изследване е изведена класификация на нарушенията/престъпленията върху художествена собственост в интерактивна среда. Класификацията е разгледана по два признака:

- Класификация във връзка със съществуващите способности. Тук са включени способности, които са познати в литературата, разгледаните по-горе доклади на ЕС, проучвания и анализирани статистики и начини, а именно: *поточно предаване, изтегляне, извличане на поток, торент, кеширане, линкинг, фрейминг, метатагове*.

- Класификация във връзка с видове нарушения и видове нарушени авторски и сродни права, съгласно съществуващите способности и практически опит. Тук са разгледани подробно видовете нарушени права, съгласно всеки представен случай. Установени са извършени нарушения както върху имуществени, така и върху неимуществени авторски и сродни права. В допълнение са разгледани и анализирани начините за извършване на нарушения на база практически опит и събрана информация от лични наблюдения за последните седем години, като са посочени конкретни примери за всеки вид. Някои от изброените видове нарушения не се срещат в разгледаните по-рано Европейски доклади, където са посочени основните видове.

**Систематизирайки всички разгледани видове нарушения на база анализирана съдебна национална и европейска практика, предоставени случаи на посегателства от държавните компетентни органи, примери от практически опит и лични наблюдения, най-честите видове нарушения/престъпления на художествена собственост в интерактивна среда включват 11 вида, както следва:**

1. Имитация на външното оформление на интернет страници;
2. Възпроизвеждане и продажба на екземпляри;
3. Изтегляне;
4. Рипване;
5. Премахване на технически средства за защита;
6. Торент;
7. Разпространение на защитени произведения в платформи за споделяне на съдържание;
8. Преработка на съществуващи произведения и създаване на нови;
9. Стрийминг;
10. VPN услуги;
11. Плагиатство на литературни произведения.

Задълбоченият анализ на видовете нарушени имуществени и неимуществени права според всеки разгледан случай дава подробна информация за проблематиката с реални примери от практиката, а класифицирането и допълването на видовете нарушения дава реален поглед върху проблематиката на изследването.

### **Глава трета. ФОРМИ НА ЗАЩИТА ОТ НАРУШЕНИЯ ВЪРХУ ХУДОЖЕСТВЕНА СОБСТВЕНОСТ В ИНТЕРАКТИВНА СРЕДА**

В трета глава от дисертационното изследване са разгледани съществуващите форми на защита на художествена собственост в интерактивна среда, а именно *правни и технически средства за защита*. Правните средства включват действия по гражданскоправна защита, административноправна, наказателноправна защита. Отделено е място и на анализ на лицензионните сделки, които могат да бъдат разглеждани освен като икономически сделки, но и като форма на допълнителна защита за определена територия и за определен срок. Разгледани са основните видове лицензи, които се използват в интерактивна среда. Акцент е поставен върху предимствата и недостатъците на лицензионните договори, както и върху начините, по които да бъдат подобри. Представени са примери за специфични лицензионни договори, каквито използват някои организации за колективно управление на права и се посочват като добри практики, тъй като традиционните не са достатъчно адаптивни за интерактивна среда. Дадени са примери за различни договори като *договор за даунлоуд*, *договор за стрийминг*, *договор за разрешаване използването на музика за озвучаване на интернет страница*, *договор за audio/video on demand* и други<sup>12</sup>.

В тази част от дисертационното изследване са разгледани техническите средства за защита, като част от съществуващите форми. Представени са няколко основни видове като: *ограничения за активиране*, *постоянен онлайн DRM*, *шифроване*, *ограничение за копиране*, *ограничения по време на изпълнение*, *регионално блокиране* и *проследяване*. Акцент е поставен и върху начините, по които някои технически средства за защита могат да бъдат усъвършенствани, тъй като някои от тях не са достатъчно устойчиви на атаки и могат да бъдат унищожени или премахнати, а други не са приложими за всички обекти на художествена собственост.

---

<sup>12</sup> Описаните договори са достъпни на официалната интернет страница на „Музыкаутор“ на адрес: <[https://www.musicautor.org/images/dokumenti/polzvateli/digitalni/Dogovor\\_Audio\\_Video\\_on\\_demand\\_MUSICAUTOR.pdf](https://www.musicautor.org/images/dokumenti/polzvateli/digitalni/Dogovor_Audio_Video_on_demand_MUSICAUTOR.pdf)> . Дата на последно посещение – 20.01.2025 г.

Разгледани са предизвикателствата пред компетентните държавни органи за противодействие на нарушения/престъпления срещу художествена собственост в интерактивна среда. Те са разделени по два признака: *Държавни органи с компетенции в интерактивна среда* и *Други държавни органи с права, които към момента не прилагат в интерактивна среда*. Групирането им по тези два признака се налага, поради обстоятелството, че не всички имат възможността да упражняват контрол по отношение на посегателства в интерактивна среда. В първата група попадат: (1) Съветът за електронни медии (СЕМ), като една от основните задачи на СЕМ е да контролира правилно използване на съдържание от платформите и доставчиците и да осъществява мониторинг; (2) ГДБОП, които са ангажирани с противодействие на организирани престъпни групи и отделни лица, в това число нарушения и престъпления, свързани с авторските и сродни права в интерактивна среда; (3) Министерство на културата (МК), ангажирани с организиране и провеждане на административнонаказателните производства и преписки за административни нарушения по ЗАПСП, в това число и не само. Към втората група са разгледани правомощията на Агенция „Митници“ към Министерството на финансите (АМ-МФ).

В хода на тази част от изследването е извършено емпирично проучване по **качествени показатели**, което се изразява в **авторски интервюта**. Те са разгледани в три аспекта:

- В областта на правоприлагането, което се осъществява от ГДБОП-МВР;
- В областта на управлението на авторските и сродни права, което се осъществява от МК;
- В областта на нарушенията – АМ-МФ.

**Основните изводи, които са установени в резултат от проведеното интервю с ГДБОП, са:**

- Върху повечето обекти на ХС, посочени в закона, се извършват нарушения и престъпления в интерактивна среда, като обектите, които не са посочени са *сценичните произведения, аранжimenti на музикални произведения и на фолклорни творби, периодични издания, енциклопедии, сборници, антологии, библиографии, бази данни и други подобни*;
- Най-честите видове нарушения при използване на обекти на ХС в интерактивна среда са *стриймिंग; изтегляне; копиране; преработка, линкинг, метатагове и фрейминг*.

- ГДБОП осъществява редица **организационни и правни мерки за защита в рамките на постоянен мониторинг за нарушения;**

**Основните заключения, които са установени в резултат от проведеното интервю с директор на Дирекция „Авторско право и сродни права“ към Министерство на културата, са:**

- *„Констатирането на нарушения в интерактивна среда върху художествена собственост от Министерство на културата е трудно изпълнимо, а административното наказване е силно затруднено според директора на дирекцията;*
- *В Европа административното наказване е слабо застъпено и тази тенденция трябва да се следва и в България;*
- *Голяма част от сигналите за нарушения се отнасят до съдържание, хоствано извън България. При установяване на български IP-адреси, лицата биват принудени да свалят съдържание което се нарушават в Министерството на културата и свалят нарушаващото съдържание чрез разпоредителен протокол;*
- *САЩ изразяват недоволство от неефективността на наказателното преследване в България при случаи на „онлайн пиратство“. Те настояват за въвеждане на ефективни правни средства в Наказателния кодекс. САЩ акцентират на наказателното преследване, защото според тях административните наказания са неефективни.“* – посочва директора на дирекция „Авторско право и сродни права“ към МК - г-н Мехти Меликов.

**Основните изводи, които са установени в резултат от проведеното интервю със служител в дирекция „Митническо разследване и разузнаване“ - Агенция „Митници“ към Министерство на финансите, са:**

- Митническите органи не могат да контролират потока на внос и износ на обекти на авторски права и сродни права, които преминават през границите ни в дигитална среда;
- Интерактивната среда работи на принципа на трансграничност, т.е. няма граници;
- Контролът в интерактивна среда е трудно осъществим и не попада в обхвата на правомощията на митническите органи.

В допълнение на проведените интервюта, е извършено емпирично проучване по **количествени показатели**, което се изразява в провеждане на **анкетни проучвания**. Изследваните целеви групи са две – *носители на авторски и сродни права* и

*потребители на художествено съдържание* в интерактивна среда. Критериите за подбор за първото анкетно проучване са носители на авторски и сродни права – автори, художници, композитори, фотографи, артисти-изпълнители, театрални режисьори, сценаристи и други. Критериите за подбор на второто анкетно проучване е насочено към потребителите на художествено съдържание в интерактивна среда, подбрани на случаен принцип. Основната цел на емпиричното изследване е да установи, анализира и обобщи доколко респондентите са запознати с принципите на художествената собственост в интерактивна среда, тяхното отношение, поведение и опит относно нарушенията/престъпленията срещу художествена собственост в интерактивна среда, както и начините на защита и управление.

Анкетните карти са съставени за нуждите на конкретните анкетни проучвания в електронен вариант – с оглед ефективно разпространение чрез интерактивна среда. Анкетната карта за всяка отделна целева група включва затворени, полуотворени (посредством прилагане на 5-степенната скала на Ликерт) и отворени въпроси. Тя се състои от две части. Първата част е „*Демографска информация*“, която обхваща въпроси, целящи придобиване на демографска информация и информация за придобитата образователна степен на респондентите. Втората част е „*Информираност, опит, поведение и отношение*“ и е насочена към установяване на познанията и осведомеността на респондентите относно принципите на художествената собственост в интерактивна среда, отношението им към нарушенията, както и опитът им във връзка с управлението и използването на художествената собственост в интерактивна среда. Някои от получените данни са обработвани допълнително на статистическа софтуерна програма SPSS<sup>13</sup>. Анкетните карти са разпространявани и попълвани в периода януари-септември 2024 година.

**Анкетното проучване сред носители на права** обхваща цялата страна, като поканени да вземат участие в проучването са общо 195 носители на авторски и сродни права. Генералната съвкупност се състои от 105 ефективно анкетиращи български граждани, което прави извадката представителна за територията на страната.

**Основни обобщения и изводи от получените резултати от анкетното проучване сред носители на авторски и сродни права са следните:**

1. 51,4% от носителите на права не са запознати достатъчно с принципите на получаване на авторскоправна закрила в България.

---

<sup>13</sup> Статистически софтуерен пакет, разработен от IBM за управление на данни, усъвършенствани анализи, многовариантни анализи, бизнес разузнаване, криминално разследване и други.

2. 67,8% използват чужди обекти без разрешение, но 53,3% от тях посочват името на автора на използваното произведение;
3. 41,9% търсят обекти в интерактивна среда, а не в библиотеки, галерии, агенции, медии и други подобни организации или автори;
4. Когато констатират нарушения/престъпления, 42,9% търсят експертна помощ, 40% посочват, че се свързват директно с нарушителя, 7,6% търсят директно правата си по съдебен път;
5. 26,7% от респондентите посочват, че не са запознати дали правата върху ХС са им нарушавани, 15,2% посочват, че не са нарушавани техни права върху обекти, 14,3% посочват нарушения на права върху фотографски произведения, 13,3% - нарушения на права върху литературни произведения, 8,6% - права върху аудиовизуални произведения; 3,9% - права върху картини и изпълнения; 2,9% - права върху звукозапис и части на произведения; 1,9% - права върху дизайни и останалите с по 1% - права върху видеозапис, музикално произведение, озвучаване на филми, преводи, радиопрограма, реклама
6. По отношение на предприемане на мерки за ефективна защита, 37,1% считат, че трябва да се прилагат комбинация от технически, правни и организационни мерки; 23,8% търсят организация/експерт в областта; 19% отговарят, че ще сложат знак за авторско право ©; 6,7% отговарят с прилагане на технически мерки; 3,8% посочват, че в интерактивна среда всичко е свободно за използване; 2,9% отговарят, че не желаят да защитават своята художествена собственост; 1,9% биха следили за нарушения самостоятелно. **С получените резултати се доказва необходимостта от допълнителни способности за противодействие, а именно организационните, освен правни и технически.**
7. Най-често срещаните нарушения в интерактивна среда според респондентите, на първо място с 67,6% е копиране на текстове; 62,9% посочват интернет страници, които предлагат достъп до аудио-визуални произведения; 54,3% - изтегляне; 42,9% - фрейминг; 41,9% - стрийминг; 40% - линкинг; 21,9% - копиране на чужда интернет страница; 7,6% - метатагове; 3,8% - не са се сблъскали; 1% - плагиатство и разпространение на защитени обекти.

8. 46,7% посочват, че никога **не** са сключвали договори за използване на произведения“; 20% отговарят, че се е случвало да ползват; 15,2% посочват „По-скоро не“; 10,5% - „Да, винаги“ и 7,6% отговарят, че не са запознати, че изобщо съществуват такива договори.
9. 50,5% не управляват и не защитават правата си в интерактивна среда; 38,1% го правят самостоятелно; 8,6 чрез ОКУП и 2,9% чрез оторизирани компании;
10. 67,6% отговарят, че не генерират печалба; 16,2% посочват, че генерират печалба чрез лицензионни договори; 13,3% посочват, че генерират печалба чрез покупко-продажба; 1,9% посочват, че генерират печалба чрез отдаване под наем и 1% чрез идентифициране на нарушения и печалба от спечелени дела.

С резултатите от т. 8, т. 9 и т. 10 се доказва **подтеза № 2 - Има редица случаи, в които носителите на авторски и сродни права в България не познават достатъчно начините на закрила и управление на художествената собственост в интерактивна среда.**

11. Мерките, които трябва да се вземат за намаляването на нарушения са: 26,7% гласуват за подобряване на законодателството; 23,8% отговарят с въвеждане на учебно съдържание по художествена собственост в гимназиално, висше и продължаващо образование; 17,1% посочват прилагане на технически мерки за защита; 15,2% отговарят извършване на мониторинг за нарушения от специалисти; 11,4% посочват обогатяване на общата култура на потребителите и следват 5%, които отговарят с „всичко посочено“, с което се доказва и **подтеза № 3, а именно въвеждането на учебно съдържание би могло да повиши информираността на заинтересованите лица и организации и би могло да помогне за редуцирането на нарушенията, което би довело и до по-висока обществена култура.**

**Анкетното проучване сред потребители на художествено съдържание в интерактивна среда е осъществено посредством създадена база данни на потребители, избрани на случаен принцип. Извадката обхваща цялата страна, като поканени да вземат участие в проучването са общо 200 потребители на художествено съдържание в интерактивна среда. Генералната съвкупност се състои от 121 ефективно анкетиранни български граждани, което прави извадката представителна за територията на страната.**

**Основни обобщения и изводи от получените резултати от анкетното проучване сред потребители на художествено съдържание в интерактивна среда са следните:**

1. 45,5% посочват, че авторското право в България се получава *„като се подаде заявка за регистрация пред съответното ведомство“*, 38% отговарят *„автоматично от момента на създаването, в случай че е обективирано“*;
2. 95% от респондентите са запознати, че могат да използват защитени обекти на ХС в интерактивна среда без разрешение;
3. 57,8% от респондентите не са запознати, че за всяко използване на произведение с търговска цел се дължи възнаграждение на авторите;
4. 56,1% посочват, че са използвали неправомерно обекти на ХС в интерактивна среда;
5. 42,3% посочват, че намират обекти на ХС предимно в интерактивна среда, 32,7% търсят от правноносителите, 20,2% от библиотеки, галерии, агенции, медии и други подобни организации, 2,9% от приятели и познати и 1% агенции или частни лица, които държат правата
6. 43,8% от респондентите никога не са искали разрешение за използване на чужд обект на ХС и не са заплащали възнаграждение;
7. 50,4% отговарят, че биха се обърнали към специалист в областта, ако установят нарушения в областта на ХС, 23,1% посочват, че биха се свързали с нарушителите и биха провели разговор, 12,4% отговарят, че биха завели съдебно дело срещу нарушителите, 8,3% твърдят, че биха се обадили в полицията, останала част дават различни отговори, като например: *„нищо“*; *„нарушенията са ежедневни и не може постоянно да се борим срещу тях“*; *„не знаят какво биха направили“* и т.н.

В допълнение на тези резултати, следва да се направи извода, че голям процент от респондентите предпочитат разрешаването на проблема самостоятелно, с което се доказва подтеза № 1 - **Освен правни и технически способности за противодействие, могат да бъдат прилагани и организационни способности, като част от моделите на управление на художествената собственост в интерактивна среда.**

8. По отношение на мерките, които считат, че трябва да бъдат прилагани, за да се редуцират нарушенията/престъпленията, 28,9% гласуват за прилагане на технически мерки за защита; 23,1% подобряване на законодателството; 16,5% извършване на мониторинг; 14% въвеждане на учебно съдържание по

художествена собственост в училище; 13,2% се придържат към обогатяването на общата култура на потребителите; следват други разнообразни отворени отговори на респондентите с по 0,8%, като например: „всичко изброено“, „нищо едно“ и други.

9. 27,2% считат, че въвеждането на учебно съдържание по художествена собственост в гимназиално образование, както и прилагане на форми за повишаване осведомеността на общата култура във връзка с основните принципи на авторскоправна закрила би довело до намаляване на нарушенията, с което се **доказва и подтеза № 3.**

**Респондентите доказват и подтеза № 4** – считат, че е най-добре да бъдат прилагани кумулативно комбинация на защита, които водят до по-ефективно управление на художествената собственост в интерактивна среда, а именно предпочитат **Активен модел на управление при висок риск от нарушения.**

**В резултат от получените резултати е направен подробен сравнителен анализ на резултатите от двете целеви групи.** Основна цел на някои идентични въпроси, зададени и към двете целеви групи, е да илюстрира приликите и разликите между отговорите на носителите на права и потребителите на художествено съдържание по отношение на тяхното поведение, отношение, знание и техния опит.

Респондентите посочват различна *класация на обектите на художествена собственост, правата върху които са най-често нарушавани*, както и дават различни отговори по отношение на *най-често срещани видове използвани технически средства, най-често срещани видове нарушения в интерактивна среда и класация на видове мерки срещу нарушения в интерактивна среда, представени по-долу в таблиците*, които са степенувани от възходящ към низходящ ред:

Таблица № 4

Класация на обектите на литературна и художествена собственост, правата върху които са най-често нарушавани според правоносителите и потребителите на съдържание

Носители на авторски и сродни права	Потребители на художествено съдържание
1. Фотографски произведения	1. Литературни произведения
2. Литературни произведения	2. Музикални произведения
3. Аудио-визуални произведения	3. Аудио-визуални произведения
4. Произведения на изобразителното изкуство	4. Фотографски произведения
5. Звукозаписи и части на произведения	5. Произведения на изобразителното изкуство
6. Дизайн	6. Видеоигри
7. Видеозаписи, музикални произведения, озвучаване на филми, преводи, радиопрограми	7. Дизайн, преводи
	8. Радиопрограми
	9. Карти, схеми, планове, скици и др.
	10. Сценични произведения

Таблица № 5

Най-често срещани видове технически средства според правоносителите и потребителите на художествено съдържание

Носители на авторски и сродни права	Потребители на художествено съдържание
1. Ограничение за копиране	1. Ограничение за копиране
2. Филтриране на съдържание	2. Филтриране на съдържание
3. Ограничения за активиране	3. Ограничения за активиране
4. Шифроване	4. Регионално блокиране
5. Регионално блокиране	5. Шифроване
6. Постоянен онлайн DRM	6. Ограничения по време на изпълнение
7. Ограничения по време на изпълнение	7. Постоянен онлайн DRM
8. Проследяване	8. Проследяване

Таблица № 6

Класация на най-често срещани видове нарушения в интерактивна среда според респондентите

<b>Носители на авторски и сродни права</b>	<b>Потребители на художествено съдържание</b>
1. Копиране на текстове	1. Копиране на текстове
2. Интернет страници, които предлагат достъп до аудио-визуални произведения	2. Изтегляне
3. Изтегляне	3. Интернет страници, които предлагат достъп до аудио-визуални произведения
4. Фрейминг	4. Линкинг
5. Стрийминг	5. Стрийминг
6. Линкинг	6. Интернет страници, които предлагат преработка на съществуващи произведения (например аудио-визуални само в аудио произведения) или т.нар. рипинг
7. Копиране на чужда Интернет страница	7. Копиране на чужда Интернет страница
8. Метатагове	8. Метатагове
9. Плагиатство и разпространение на защитени произведения	9. Други обекти, които не са част от системата на художествената собственост

Таблица № 7

Класация на видове мерки срещу нарушения в интерактивна среда според респондентите

Носители на авторски и сродни права	Потребители на художествено съдържание
1. Подобряване на законодателство	1. Прилагане на технически мерки
2. Въвеждане на учебно съдържание по художествена собственост в гимназиален, висш и продължаващо обучение етап	2. Подобряване на законодателство
3. Прилагане на технически мерки	3. Мониторинг от експерти в областта
4. Мониторинг от експерти в областта	4. Въвеждане на учебно съдържание по художествена собственост в гимназиален, висш и продължаващо обучение етап
5. Обогаляване на общата култура на потребителите	5. Обогаляване на общата култура на потребителите
6. Комбинация от посочените	6. Комбинация от посочените

На база формулираните изводи от проведените проучвания и анализ е изведена необходимостта от разработване и предлагане на нови форми на противодействие на нарушенията и концептуални модели за защита и управление на художествената собственост в интерактивна среда.

Представените предложения за подобряване на пропуските в съществуващите способности за противодействие не са достатъчни за справяне с проблема ефективно.

При така установените и анализирани характеристики и особености на видовете нарушения и икономическите измерения в резултат от извършването им в интерактивна среда, особено внимание е обърнато върху внедряването на т.нар. „*организационни способности за защита*“ като нови способности за противодействие. Прилагането на организационни способности за защита представлява (1) процес по осъществяване на мониторинг за нарушения и (2) предприемане на действия по установени нарушения в интерактивна среда. Могат да бъдат реализирани както от (1) организации или упълномощени от правноносителите лица/експерти, така и (2) самостоятелно от самите правноносителите.

Представени са два начина за осъществяване на организационните способности за защита, а именно чрез:

1. Осъществяване на мониторинг;
2. Предприемане на действия след установени нарушения/престъпления.

Разгледаните начини за осъществяването на мониторинг са два:

1. *чрез използването на специални разработени софтуерни програми<sup>14</sup> за търсене и намиране на идентични/сходни произведения на литературата, науката и изкуството;*
2. *чрез използването на изкуствен интелект за търсене и намиране на идентични/сходни произведения на литературата, науката и изкуството.*

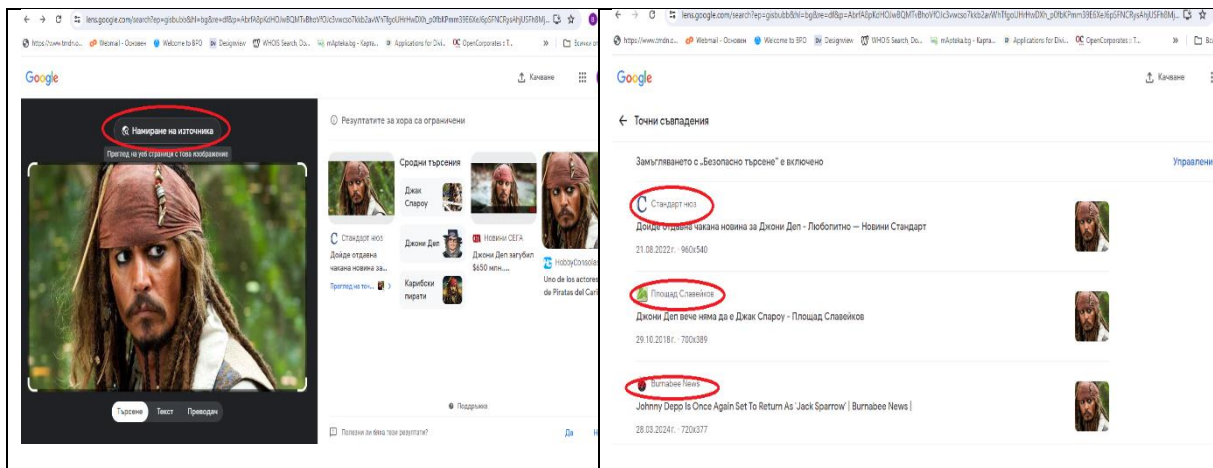
С цел по-ясно представяне на работата на инструменти, базирани на изкуствен интелект, за търсене и намиране на идентично и/или сходно съдържание, е проведено авторско експериментално приложение на някои от тях. Подробно са анализирани и описани всеки един отделен етап от работата на описаните инструменти.

В разгледаните примери е проведен авторски експеримент с инструмент, предназначен за търсене и намиране на фотографски произведения в интерактивна среда, а именно инструментът на Google Image. На случаен принцип е избрано фотографско произведение, на което е заснет актьорът Джони Деп от филма „Карибски пирати“. След като се качи произведението в търсачката и се даде команда за търсене, след няколко секунди се появява списък с източници, където може да бъде намерено същото фотографско произведение.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Пример за такава софтуерна програма е „Redpoints“. Повече информация за него може да бъде намерена на официалната интернет страница на компанията - <https://www.redpoints.com/?nab=0> . Дата на последно посещение: 21.02.2025 г.

<sup>15</sup> Експериментът е проведен на 26.06.2024 г.



Фигура № 2

Екранни изображения на Google Image за търсене на идентични и сходни фотографски произведения

По аналогичен начин са проведени експериментални опити и с други инструменти, базирани на изкуствен интелект, за търсене и намиране на музикални произведения, компютърни програми и литературни произведения в интерактивна среда.

С инструментите базирани на изкуствен интелект могат да се идентифицират неоторизирани ползватели на произведения и с помощта на експерт в областта или самостоятелно да се установи връзка с евентуалните нарушители и да се предприемат последващи действия.

Анализът на действията по установени нарушения/престъпления обхваща комплексен подход, включващ няколко ключови етапа:

1. доказателствена фаза: Систематично събиране на доказателства, документиращи нарушения/престъпления;
2. експертна консултация: Консултации със специалисти за оценка на мащаба на нарушението и какви биха могли да бъдат мерките за прекратяване;
3. първоначална комуникация: Установяване на контакт с нарушителя, с цел информиране и доброволно прекратяване на нарушението;
4. сезиране на доставчици на съдържание: Официално подаване на уведомление до доставчиците или платформите за споделяне на съдържание с искане за премахване на обекта на ХС (takedown notice), който нарушава права, особено когато не са налични автоматизирани процедури за подаване на сигнали;
5. Ангажиране на държавни институции: паралелно със сезирането на доставчиците да се сезират и държавните органи, за да упражнят контрол за

изпълнението на разпоредителните действия, съобразно приложимото законодателство.

**В допълнение на горния анализ е представен SWOT анализ на инструментите за мониторинг, базирани на изкуствен интелект, както и отделен SWOT анализ на организационните способности като цяло.**

Таблица № 8

SWOT анализ на организационните способности

<b>Силни страни</b>	<b>Слаби страни</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Възможност за непрекъснато наблюдение за нарушения на авторски и сродни права в интерактивна среда</li> <li>- Бързо и извънсъдебно разрешаване на спор</li> <li>- Спестяване на съдебни разходи;</li> <li>- Ефективно управление на художествената собственост в интерактивна среда</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Допълнителни разходи за мониторинг, в случай че не се извършва от правноносителите</li> <li>- В случай че се използва ИИ инструменти за мониторинг, някои от тях не са достатъчно и на 100% точни</li> <li>- Разход на време, в случай че правноносителите извършват сами мониторинг</li> <li>- Преговори с нарушители и разход на време за неприятни разговори</li> </ul>
<b>Възможности</b>	<b>Заплахи</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Предприемане на своевременни действия при установяване на нарушение</li> <li>- Разкриване на нови работни места за експерти по мониторинг</li> <li>- Нарастващо търсене на инструменти за наблюдение на нарушаване на авторски права в творческите индустрии, респ. генериране на приходи за ИТ компании</li> <li>- Увеличаването и създаването на софтуери и ИИ инструменти ще</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Намаляване броя на съдебни дела, което води до намаляване на работни места</li> <li>- Намаляване броя на използвани технически средства за защита, което води до намаляване на пазара на търсене в този сегмент</li> <li>- Възможност за фалшиви положителни и отрицателни резултати, водещи до правни проблеми или загубени бизнес възможности</li> </ul>

подпомогнат креативните индустрии, творческата икономика и държавния бюджет	- Намаляване на необходимостта от консултации от експертите в областта на художествена собственост, в случай че правоносителите сами упражняват мониторинг
- Възможност за значително намаляване броя на нарушения	

На следващо място, в изследването са анализирани ползите от включването на организационния способ за защита към правните и техническите способности, като е извършен анализ на предимствата и недостатъците му.

От гледна точка на интересите на носителите на правата, изследването извежда необходимостта от прилагането на **три различни модела на управление на ХС в интерактивна среда, с оглед риска от нарушения/престъпления, които създава средата.**

Трите модела са:

**(1) При висок риск на средата (където няма установена добра практика за мониторинг от страна на държавата и доставчиците на съдържание) е необходим Активен модел на управление (от страна на носителите на правата),** при който се изисква активна правна, техническа и организационна защита, подходящ именно за обекти на художествена собственост, които са популярни, генерират бизнес интерес към себе си и затова рискът от извършване на нарушения/престъпления е висок.

**(2) При среден риск на средата (където добрите практики за мониторинг могат да бъдат усъвършенствани от страна на държавата и доставчиците на съдържание) е приложим Балансиран модел на управление (от страна на носителите на правата),** за да гарантира едновременно защитата на правата и достъпността до обекта на художествена собственост, като този модел е подходящ за образователни платформи, например.

**(3) При нисък риск на средата (където има установена добра практика за мониторинг от страна на държавата и доставчиците на съдържание) е приложим Пасивен модел на управление (от страна на носителите на правата),** който допуска максимална свобода на споделяне, подходяща за обществени проекти и насърчаване на open-source култура, приложим за научни платформи, например.

Притежателите на права следва да изберат оптималния модел на управление, според риска на средата и целите на разпространение на техните обекти на ХС, които

притежават. Моделите за управление се разглеждат в три аспекта: *правен аспект, технически аспект и организационен аспект*. В таблицата по-долу са представени трите модела на управление, в зависимост от степента на риск от нарушения/престъпление:

Таблица № 9

*Модели на управление на художествена собственост в интерактивна среда*

<b>Аспекти</b>	<b>Активен модел на управление (Висок риск от нарушения)</b>	<b>Балансиран модел на управление (Среден риск от нарушения)</b>	<b>Пасивен модел на управление (Нисък риск от нарушения)</b>
<b>Правни аспекти</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Задължително писмени и многоаспектни лицензионни споразумения с многоаспектни и конкретни ограничения</li> <li>- Автоматизирани заявления за защита (DMCA)</li> <li>- Чести правни действия срещу нарушители</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Писмени или устни, кратки и умерени лицензионни условия</li> <li>- Доброволни механизми за съответствие (напр. Creative Commons)</li> <li>- Правни мерки при системни нарушения</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Отворени лицензии (напр. Public Domain)</li> <li>- Минимални правни ограничения</li> <li>- Насърчаване на свободно използване и споделяне</li> </ul>
<b>Технически аспекти</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- DRM защита (Digital Rights Management Protection)</li> <li>- Водни знаци и цифрови отпечатащи</li> <li>- Блокиране на неоторизиран</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ограничена DRM защита</li> <li>- Проследяване на употребата чрез аналитични инструменти</li> <li>- Автоматизирани известия за нарушение</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Няма DRM</li> <li>- Съблюдаване на социалните системи и обществените потребности</li> <li>- Платформи за споделяне без ограничения</li> </ul>

	достъп (IP филтриране)		
<b>Организационни аспекти</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Специализиран екип за защита на правата, с познания в областта на интелектуалната собственост, сигурността и маркетинга</li> <li>- Активен мониторинг на платформите</li> <li>- Строги правила за употреба и партньорства</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Обучение на потребителите за авторски права</li> <li>- Партньорства с платформи за умерен контрол</li> <li>- Ограничена проверка на съдържанието и на използването</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Доверие в интереса, потребностите и морала на потребителите, например в науката и изследванията (community-based moderation)</li> <li>- Минимална административна намеса</li> <li>- Насърчаване на сътрудничество, използване, цитиране и ремикси</li> </ul>

### Модел 1 - Активен модел на управление (с висок риск от нарушения)

В среда, в която рискът от извършване на нарушения е висок, следва да се прилага **Активен модел на управление** на художествена собственост в интерактивна среда. Активният модел на управление включва кумулативното прилагане на правни, технически и организационни мерки, които включват следните аспекти:

- *От гледна точка на правния аспект:*

Сключва се *задължително прецизно оформен писмен лицензионен договор* за използване, в който не липсват клаузи, които в бъдеще биха могли да представляват проблеми и който ясно определя съдържанието и условията, при които се сключва сделката е пример за модел за управление с минимален риск от нарушения от гледна точка на правния аспект; Задължително включването на *автоматизирани заявления за защита (DMCA<sup>16</sup>)*, при които софтуер или автоматизирани системи генерират и

<sup>16</sup> Закон за авторското право в цифровото хилядолетие, достъпен на адрес < <https://www.copyright.gov/legislation/dmca.pdf> > Дата на последно посещение 10.05.2025 г.

изпращат уведомления за премахване (takedown notices) в интерактивна среда. Правноносителите на авторски и сродни права могат да изпращат уведомления (DMCA takedown notices) на интернет доставчици или платформи (като YouTube, Facebook), които съдържат материали, нарушаващи техните права.<sup>17</sup>; *Чести правни действия срещу нарушителите* - предприемането на чести правни действия срещу нарушителите, като завеждане на съдебни дела или сигнали до държавни компетентни органи, основавайки за на законодателството, са действия, която биха могли да спомогнат за по-ефективен контрол и управление в среда с висок риск от нарушения.

- *От гледна точка на техническия аспект:*

*Задължително инкорпориране на технически средства за защита* - правилен подбор и правилна комбинация, в зависимост от обектите на художествена собственост, като *криптиране, водни знаци, регионално блокиране* или друг вид техническо средство.

- *От гледна точка на организационния аспект:*

*Извършването на мониторинг*, изпращането на покани за преустановяване на нарушения, подаване на заявление за сваляне на съдържание, когато това е възможно и подаването на сигнали до компетентни държавни органи, включително иницирането на съдебни процеси, са ключови действия, които могат да намалят значително риска от нарушения върху художествена собственост в интерактивна среда; *Работа със специализиран екип за защита на правата*, който да е с познания в областта на интелектуалната собственост и сигурността е от важно значение, тъй като повечето правноносителите не биха могли да могат обективно да преценяват степента на успешен евентуален съдебен процес или обективна оценка на извършеното нарушение; *Очертаването на строги правила за употреба на отстъпеното произведение и евентуални партньорства* би могло да предотврати потенциални бъдещи спорове; *организирането и въвеждането на обучения в областта на художествената собственост в интерактивна среда*, като част от организационния способ на защита би могло да допринесе за повишаването на културата на българските правноносителите и потребители.

## **Модел 2 - Балансиран модел на управление (със среден риск от нарушения)**

---

<sup>17</sup> Автоматизирани заявления означава, че вместо човек да търси и изпраща всяко уведомление ръчно, се използват алгоритми и изкуствен интелект. Тези системи сканират огромни обеми от онлайн съдържание (например видеоклипове, музика, текст, изображения) за потенциални нарушения на авторски права. Когато открият съдържание, което съвпада със защитени произведения, те автоматично генерират и изпращат официално уведомление за премахване до съответната платформа. Повече информация може да бъде намерена на адрес: < <https://www.copyright.gov/dmca/> > Дата на последно посещение 20.05.2025 г.

**Балансиран модел на управление** се прилага в среда, където рискът от извършването на нарушения е среден. Балансираният модел на управление включва кумулативното прилагане на правни, технически и организационни мерки, които включват следните аспекти:

- *От гледна точка на правния аспект:*

*Уязвим лицензионен или устен договор* - в практиката има случаи, когато сключените лицензионни договори за използване на обекти на художествена собственост в интерактивна среда не са достатъчно добре описани и съдържат уязвими пропуски, които в бъдеще, при евентуален спор, биха могли да доведат до сериозни проблеми, както и устни договори, но при Балансирания модел на управление рискът от извършване на нарушения е със средна степен, което позволява сключване на уязвими лицензионни или устни договори; *Доброволни механизми за съответствие (напр. Creative Commons)* - подходи и инструменти, които не се налагат по силата на закон или съдебно решение, а са резултат от доброволно съгласие и сътрудничество между правноносителите, доставчици на съдържание и потребители на съдържание. Тяхната цел е да улеснят правомерното използване на обекти на художествена собственост и да насърчат законното използване и споделяне на произведения; *Правни мерки при системни нарушения* - могат да бъдат прилагани по-строги административни, гражданскоправни и наказателни мерки (например по-високи глоби, обезщетения, забрана за извършване на дейност, спиране на разпространение, изземване на материали и др.) при извършване на системни нарушения.

- *От гледна точка на техническия аспект:*

*Прилагане на ограничени DRM защита* – например възможност за достъп до произведение за определен период от време; *проследяване на употребата чрез аналитични инструменти* - прилагането на аналитични инструменти за проследяване на употребата е ключово за откриването на неправомерно използване и като част от балансирания модел на управление би могло да дава индикация за потреблението на обекта на художествена собственост в интерактивна среда; *автоматизирани известия за нарушения*.

- *От гледна точка на организационния аспект:*

*Обучение на потребителите за художествена собственост*

Видно от анкетните проучвания, по-голямата част от потребителите не са запознати, че за всяко ползване се дължи възнаграждение, не знаят и не са запознати със срока на действие на авторското право в България и използват чужди обекти без

разрешение. Това показва, че е необходимо организиране и провеждане на обучения за потребителите по художествена собственост. Необходимо е да се запознаят с начините за извършването на нарушения и източниците, от където могат да ползват свободно произведения, без да нарушават авторски и сродни права; *Партньорства с платформи за умерен контрол* - създаването на партньорства за умерен контрол е от ключово значение за правноносителите и техните представители, както и за бизнеса, тъй като сътрудничеството е от особено значение за контрола и управлението на художествена собственост в интерактивна среда. Прилагането на общи политики от платформи, които предлагат художествено съдържание (като например Content ID на Youtube) биха могли да бъдат ефективни способи в балансирания модел на управление, тъй като няма да се разчита само на правните мерки или автоматизирани известия за нарушения; *Ограничена проверка на съдържанието и на използването* - проверката на съдържанието и на използването при балансирания модел на управление включва проверка, която не се извършва непрекъснато (например както е при активния модел на управление). Може да бъде програмирана така, че да бъде извършвана на определени дати, на всичките части на произведенията, не само на части от тях и т.н. Също така, в някои случаи, ограничената проверка на съдържанието и на използването се разчита главно на подавани сигнали от потребителите, а не толкова на инкорпорирани технически средства за защита, автоматизирани известия за нарушения и т.н.

### **Модел 3 - Пасивен модел на управление (с нисък риск от нарушения)**

**Пасивен модел на управление** се прилага в среда, в която рискът от извършване на нарушения е нисък. Пасивен модел на управление включва кумулативното прилагане на правни, технически и организационни мерки, които включват следните аспекти:

- *От гледна точка на правния аспект:*

*Отворени лицензи* - когато рискът от извършване на нарушения е нисък и се прилага пасивния модел на управление, това може да включва използването на отворените лицензи. Със сключването на отворена лицензия, правноносителят се съгласява да предостави на ползвателите да използват неговото произведение свободно, но да се използва за некомерсиални цели. Този тип сделки са подходящи за научни платформи, например, където отстъпеното произведение за използване е за научни цели. Приложимо е и в случаите, когато срокът на авторското право е изтекъл и произведението може да бъде използвано за комерсиални цели свободно от трети лица; *Минимални правни ограничения* – сключване на устен договор елиминира

необходимостта от формални изисквания и процедури и е подходящ за пасивния модел на управление, тъй като използването на произведения няма да бъдат с комерсиална цел, а само за научни цели, например. По този начин би могло да се *насърчава свободното използване и споделяне*, а в основата да бъде доверието и етиката.

- *От гледна точка на техническия аспект:*

*Липса на инкорпорирани технически средства* - когато се използва произведение с нетърговски цели, инкорпорирането на техническите средства не е необходимо. Липсата на инкорпорирани технически средства за защита е предпоставка за създаване на една по-свободна среда, в която достъпът не е ограничен и не е необходимо да се проверява лиценз за ползване или правомерна активация; *Съблюдаване на социалните системи и обществените потребности* - адаптирането към социалните системи и обществените потребности е част от пасивния модел на управление, където разбирането и откликването на нуждите на потребителите е от значение. Важно е да се гарантира, че всички имат равен достъп до художествено съдържание в интерактивна среда и всяка тяхна потребност в този аспект може да бъде задоволена, без наличието на правни, технически или организационни мерки за защита.; *Платформи за споделяне без ограничения* - използваните платформи за споделяне на художествено съдържание в пасивния модел на управление са предназначени за потребители, които поддържат политиката на свободното използване за научни цели, например. Тези платформи обикновено са без ограничения и може свободно да се използва художествено съдържание без да се иска разрешение и без да се заплащат възнаграждения, съгласно законодателството.

- *От гледна точка на организационния аспект:*

*Доверие в интереса, потребностите и морала на потребителите, например в науката и изследванията (community-based moderation)* - управлението и контролът върху произведения на художествена собственост в голяма степен могат да се основават на доверието в интереса, потребностите и морала на потребителите, както е в науката и научните изследвания, например. Вярва се, че членовете ще действат в общ интерес и ще се придържат към етични и морални ценности.; *Минимална административна намеса* - санкциите и контролът са минимални, а доверието е на по-преден план.; *Насърчаване на сътрудничеството, използване, цитиране и ремикси* - насърчаването на сътрудничеството, използване, цитиране и ремикси цели да насърчи отворената наука, свободното споделяне и култура, цитирането на изследвания и сътрудничеството между

потребителите и членовете. Това се осъществява основно с т.нар. отворени лицензи или свободни платформи за споделяне без ограничения.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Основните резултати на дисертационния труд включват: (1) установени са несъвършенства в правни норми, касаещи техническите средства за защита, като направеното изследване доказва (на базата на съдебна практика в Италия), че е необходимо изменение и допълнение на чл. 25а от ЗАПСП, а именно, че нарушение представлява не само премахването на технически средства върху самото произведение, но и върху съпровождащите го устройства, които помагат стартирането на съответното произведение; (2) синхронизиране на националната съдебна практика със съдебна практика в ЕС по идентични казуси, за които има достатъчна по обем европейска съдебна практика; (3) констатира се дефицити в европейски директиви, като например: изключването на частите на произведенията от обхвата на директива 2019/790, както и хипервръзките като начини, предоставящи възможност за неправомерно публично разгласяване на произведенията; (4) направен е анализ и класификация на видовете имуществени права, които могат да се упражняват в интерактивна среда по отношение на първичната форма на произведенията; (5) предлага се прилагането на правилните технически средства за защита, усъвършенстването на съществуващите, създаването на нови такива, както и комбинацията на няколко различни технически средства за защита в интерактивна среда, в зависимост от обектите на художествена собственост, което би могло да окаже благоприятно влияние от една страна за правоносителите – по-добра техническа защита, от друга страна за бизнеса и държавата – допълнителни парични потоци; (6) представената статистическа информация, предоставена от държавните органи за брой подадени сигнали и установени нарушения/престъпления, брой решения по образувани производства, касаещи нарушения/престъпления върху ХС в интерактивна среда и разгледаните случаи, предоставени от компетентните държавни органи, европейската и национална съдебна практика, практическия опит и лични наблюдения за последните седем години, дава възможност да се класифицират видовете нарушения към настоящата дата и да се допълни списъка на европейски проучвания; (7) провеждането на авторски интервюта с ръководители и експерти в държавните компетентни органи предоставя реален поглед върху тяхната практика и проблематиката към настоящия момент и дава възможност да се изведат ясно правните, техническите и организационните мерки за защита; (8) проведените анкетни проучвания сред носители на авторски и сродни права и потребители на художествено съдържание предоставя

информация относно техните информираност, опит, отношение и действия при извършването на нарушения/престъпления срещу права на художествена собственост в интерактивна среда, като на база на получените резултати се предлагат множество подобрения за ефективно управление и защита; (9) на база анкетни проучвания и проведени авторски интервюта е изведена класификация на обектите на литературна и художествена собственост, правата върху които са най често нарушавани в резултат от неправомерно използване в интерактивна среда, както и видове технически средства за защита и видовете мерки за защита.; (10) предлага се имплементирането на нов способ за противодействие, а именно организационният, в допълнение към правните и техническите, което би могло да допринесе не само за по-ефективна защита, но и за по-ефективно управление, контрол, справедливо възнаграждение и генериране на приходи за правноносителите; (11) подробно са представени начините за извършване на мониторинг за нарушения върху обекти на ХС в интерактивна среда чрез инструменти, базирани на изкуствен интелект, което дава възможност за предприемане на навременни действия срещу нарушители и по-ефективен контрол и управление; (12) предлагат се начини за усъвършенстване на правните, техническите и организационните способности за защита, на база извършения анализ и изследване; (13) на база извършения анализ се стига до заключението, че кумулативното прилагане на правни, технически и организационни способности за защита на художествената собственост в интерактивна среда би могло да спомогне за редуцирането на нарушенията/престъпленията и би генерирало допълнителни парични потоци за заинтересованите лица. Освен икономически принос, кумулативното прилагане на изброените способности би могло да допринесе и за социалното развитие и усъвършенстване на творческите индустрии; (14) повишаването на информираността сред заинтересованите лица във връзка с начините на извършване на нарушения/престъпления и начините на защита, би могло да подпомогне процеса по увеличаване на обществената култура в областта на художествената собственост; (15) предложените авторски модели за управление на обекти на художествена собственост в интерактивна среда, с оглед риска, позволява внимателен и фокусиран избор на формите на защита, комбинирайки различни техники в правен, технически и организационен аспект, което на свой ред би могло да редуцира броя нарушения, да се управлява и контролира художествената собственост в интерактивна среда ефективно, да насърчи творчеството, създаването на иновации и легалното използване на обектите на художествена собственост в интерактивна среда.

Изложените и предложени тези, формулировки и модели не следва да бъдат разглеждани като постигнати окончателни, еднозначни резултати и решения, а като стъпка напред в научното познание на теорията и практиката за нарушенията на права върху художествена собственост в интерактивна среда и форми за защита, като научно-приложен резултат, подходящ за управлението на художествената собственост в интерактивна среда, фокусиран върху постигане на ефективен контрол, противодействие, справедливи възнаграждения и генериране на печалба от използването на обекти на художествена собственост в интерактивна среда.

В по-широк аспект, резултатите от научното изследване могат да бъдат използвани при изготвянето на нови модели на управление на обектите на художествена собственост в интерактивна среда.

#### **IV. ПРИНОСИ НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД**

##### **I. Научни приноси**

1. Изведени са **11 вида нарушения/престъпления** срещу художествена собственост в интерактивна среда, които доминират както общоевропейската, така и българската практика.
2. Изведени и ясно обособени са **правните, техническите и организационните мерки** за противодействие на тези 11 вида най-често срещани нарушения/престъпления срещу художествена собственост в интерактивна среда.

##### **II. Научно-приложни**

1. Предложени са организационни способности за **мониторинг**, както и приложимите в мониторинга **инструменти**, базирани на изкуствен интелект, като инструментите позволяват откриване на сходно и/или идентично съдържание в интерактивна среда на защитени обекти на художествена собственост;
2. Разработени са **три модела на управление, с оглед риска от нарушения** на обекти на художествена собственост в интерактивна среда: *Активен модел на управление, Балансиран модел на управление* и *Пасивен модел на управление*, приложими в ежедневната работа на всички категории правноносителите.

## V. СПИСЪК С ПУБЛИКАЦИИТЕ ПО ТЕМАТА НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД

1. Димитрова, Б., 2023, „Правни, технически и организационни способи за противодействие на нарушенията върху художествена собственост в интерактивна среда“, Научно електронно списание „Net science“, брой № 4, ISSN 2535–1362, достъпен на адрес: <https://netscience.science/br004.html>
2. Димитрова, Б., 2023, „Акценти от правната рамка на закрилата на художествена собственост в интерактивна среда“, Научно електронно списание „Net science“, брой № 4, ISSN 2535–1362, достъпен на адрес: <https://netscience.science/br004.html>
3. Димитрова, Б., 2023, „Същност и видове технически средства за защита на обекти на интелектуална собственост в интерактивна среда“, Научно електронно списание „Net science“, брой № 4, ISSN 2535–1362, достъпен на адрес: <https://netscience.science/br004.html>
4. Димитрова, Б., 2024, „Нарушения на авторски права при създаване на външното оформление на интернет страници“, Научно списание „Национална сигурност“, брой № 17, ISSN: 2682-941X & ISSN: 2682-9983, достъпен на адрес: <https://nacionalna-sigurnost.bg/%d0%b1%d1%80%d0%be%d0%b9-17/>
5. Димитрова, Б., 2024, „Ролята на интернет за артистите–изпълнители–икономически ползи и загуби“, Сборник с доклади от научен форум, проведен на 27 февруари 2024 г., с. 54-68, ISBN-13: 978-619-232-852-8, достъпен на адрес: <https://www.cceol.com/search/chapter-detail?id=1267615>

**UNIVERSITY OF NATIONAL AND WORLD ECONOMY**

**FACULTY OF BUSINESS**

**DEPARTMENT OF INTELLECTUAL PROPERTY AND  
TECHNOLOGY TRANSFER**

**BILYANA PETYOVA DIMITROVA**

**INFRINGEMENTS OF RIGHTS ON ARTISTIC PROPERTY IN AN  
INTERACTIVE ENVIRONMENT AND FORMS OF PROTECTION**

---

---

**Sofia, 2025**

**UNIVERSITY OF NATIONAL AND WORLD ECONOMY**

**FACULTY OF BUSINESS**

**DEPARTMENT OF INTELLECTUAL PROPERTY AND TECHNOLOGY TRANSFER**

**BILYANA PETYOVA DIMITROVA**

**INFRINGEMENTS OF RIGHTS ON ARTISTIC PROPERTY IN AN  
INTERACTIVE ENVIRONMENT AND FORMS OF PROTECTION**

**AUTHOR'S ABSTRACT**

for the award of the educational and scientific degree “Doctor” in professional field 3.8. “Economics” PhD program “Organization and Management outside the Sphere of Material Production” (intellectual property in the creative industries)

**RESEARCH SUPERVISOR:**

**Assoc. Prof. Dr. Nikolay Evgeniev Krushkov**

The dissertation comprises of 266 pages, 256 of which main text (consisting of an introduction, three chapters, and a conclusion), a bibliography, and appendices (57 items). The main text includes 18 tables, 2 diagrams, and 13 visual-communicative elements – images and excerpts. The dissertation contains 311 footnotes and a total of 142 information sources were used, including 58 scientific literature sources of which (34 sources) in Bulgarian, (24 sources) in English, 27 regulatory documents, and 57 digital-based sources.

The dissertation was discussed at an extended meeting of the Department of Intellectual Property and Technology Transfer at the Faculty of Business, University of National and World Economy – Sofia on June 11, 2025, and has been submitted for public defense before a scientific jury.

The author of the dissertation is a part-time PhD student in the Department of Intellectual Property and Technology Transfer at the Faculty of Business, University of National and World Economy – Sofia.

The public defense of the dissertation will take place on **September 29, 2025, at 3:30 PM**, in the “Scientific Councils” hall at the University of National and World Economy – Sofia, in an open meeting before a scientific jury.

Defense materials are available in the “Scientific Councils and Competitions” sector at UNWE – Sofia.

**CONTENTS:**

- I. GENERAL CHARACTERISTICS OF THE DISSERTATION.....54**
  - 1. Introduction to the Topic and Relevance of the Research.....54
  - 2. Object and Subject of the Research.....55
  - 3. Aim and Objectives of the Research.....55
  - 4. Thesis and Sub-theses of the Research.....56
  - 5. Approaches and Methods in the Research.....56
  - 6. Limitations of the Dissertation.....56
  - 7. Validation.....57
  - 8. Main Sources of Information.....57
- II. STRUCTURE OF THE DISSERTATION.....58**
- III. BRIEF OVERVIEW OF THE DISSERTATION CONTENTS.....63**
  - Introduction.....63
  - Chapter One – Introduction to the Problem of "Artistic Property in an Interactive Environment".....63
  - Chapter Two – Analysis of Infringements on Artistic Property in an Interactive Environment in Countries of the European Union in the Period 2010 – 2024.....68
  - Chapter Three – Forms of Protection Against Infringements on Artistic Property in an Interactive Environment.....71
  - Conclusion.....88
- IV. CONTRIBUTIONS OF THE DISSERTATION.....90**
- V. LIST OF PUBLICATIONS ON THE TOPIC OF THE DISSERTATION.....90**

## **I. GENERAL CHARACTERISTICS OF THE DISSERTATION**

### **1. Introduction to the Topic and Relevance of the Research**

The interactive environment is easily accessible and has become a fertile ground for infringements. Theft of creative works and infringement of artistic property (**AP**) can be seen in both the traditional and digital markets. The methods for infringing artistic property online have become diverse, and the need for improvement of existing forms of protection and the need to create new ones for counteracting and protection is growing.

Bulgarian authors working on and researching issues related to artistic property objects, such as **B. Borisov, G. Sarakinov, Zh. Draganov, N. Krushkov, V. Tsakova, T. Todorova, P. Petrov, A. Kostov, and others**, primarily emphasize the specifics of the rights that arise for the copyright holders as a result of creating a work. They highlight that the type of right and its economic realization stem from the possibilities and limitations of the relevant legislation – national, regional, or international. They examine artistic property infringements in an interactive environment and the possible ways of committing infringements and crimes. Foreign authors such as **M. Nicholson, E. Ventose, L. Petrevska, M. Petrevska, I. Serrat-Rozen, E. Onkins, V. Yu**, and others, address in their research, artistic property in an interactive environment, and some of them exploring possibilities for infringements, technical means of protection, and certain legal frameworks for managing artistic property in an interactive environment.

Although the topic has been explored by numerous authors and legislative measures have been introduced against artistic property rights infringements in an interactive environment, there is a lack of in-depth research on the types of infringements, forms of protection, the improvement of existing counteractive methods, and the introduction of new management models, given the risk of infringements, which would have a significant social and economic impact and thus determine **the relevance of the present dissertation**. Effective management of artistic property in an interactive environment has a significant positive impact on right holders, businesses, and the overall creative economy, necessitating the development and application of adequate management models that account for infringement risks, thus underscoring **the significance of this dissertation**. It investigates the specificities and types of artistic property rights infringements in an interactive environment, applied protection measures, active competent national authorities in the field, European and national case law, International, European, and national legislation in the field, and various forms of protection. An original classification of infringement types has been developed, based on analyzed European and national case law, cases provided by state authorities, personal observations, and

practical experience. Based on surveys and author-conducted interviews, a classification of literary and artistic property objects whose rights are most frequently infringed due to unauthorized use in an interactive environment has been derived, as well as types of technical protection means and types of protection measures. A new method of counteraction, namely the organizational one, has been proposed. The means for implementing the organizational protection method are examined. An experimental study with some artificial intelligence-based tools has been conducted, and a SWOT analysis is presented for both the tools and the organizational method as a whole. The study proposes models for managing artistic property in an interactive environment, considering the risk of infringements, which are examined in three aspects – legal, technical, and organizational. The development and application of management models, considering the risk of infringements, are carried out with the aim of ensuring robust protection and effective management of artistic property, generating and maximizing profit, and reducing infringements and crimes.

## **2. Object and Subject of the Research**

The **object** of this research is artistic property in an interactive environment, and the **subject** is infringements on artistic property in an interactive environment and forms of protection.

## **3. Aim and Tasks of the Research**

The **aim** of this research is to propose contemporary forms of protection and models for managing artistic property in an interactive environment, based on an analytical overview of current infringements on artistic property in an interactive environment.

To achieve this aim, the following main **tasks** must be addressed:

1. To examine the international, European, and national legal framework of artistic property in an interactive environment.
2. To analyze the types of infringements and crimes, according to European and national practice.
3. To classify the artistic property objects actively used in an interactive environment.
4. To conduct original interviews with the heads of leading national institutions competent in the field of artistic property rights protection in an interactive environment, to analyze the strengths and weaknesses, opportunities and threats in the practices of infringers and the application of existing regulations.
5. To propose new protection possibilities and management models for artistic property in an interactive environment, considering the risk of infringements.

#### **4. Thesis and Sub-theses of the Research**

The **thesis** of the dissertation research is that the interactive environment poses a challenge to creative industries, and artistic property infringements impede their proper functioning, which also affects the overall economy. To counteract these infringements, the European Union has adopted legislative acts binding on our country, which are gradually adapting to technological advancements. However, there are possibilities for circumventing the adopted measures, leading to their ineffectiveness. Additional counteraction methods are needed, necessitating the development of management models that account for infringement risks. The cumulative application of legal, technical, and organizational methods would reduce the number of infringements in situations of high risk.

The research also contains four **sub-theses**:

1. In addition to legal and technical counteraction methods, organizational methods can also be applied as part of artistic property management models in an interactive environment.
2. There are numerous cases where holders of copyrights and related rights in Bulgaria are insufficiently informed of the methods of protection and management of artistic property in an interactive environment.
3. The introduction of educational content could increase the awareness of stakeholders and organizations and help reduce infringements, leading to a higher public cultural standard.
4. An active management model in high-risk infringement situations could lead to a reduction in infringements and effective management.

#### **5. Approaches and Methods in the Research**

The research methodology includes a legal and economic interpretation of the topic with potential management solutions. A systematic and comprehensive approach has been employed, focusing on artistic property infringements in an interactive environment. The historical method, theoretical-logical method, comparative analysis method, experimental method, and the method for studying and analyzing specialized information on artistic property objects have been utilized.

#### **6. Limitations of the Dissertation**

The research was conducted under the following **limitations**:

1. The study focuses on artistic property **objects** as a part of intellectual property in an interactive environment.
2. Databases are excluded from the study.

3. The term "interactive environment" is considered solely as the internet environment where infringements on artistic property objects occur. Any other interactive environment distinct from the internet, as well as infringements on objects other than artistic property, remain outside the scope of the study.
4. The study examines artistic property infringements in an interactive environment in randomly selected European Union countries.
5. The study covers artistic property infringements in an interactive environment for the period 2010 – 2024.
6. The research was conducted based on an analysis of practice in the field and the legislation concerning artistic property effective as of December 31, 2024.

### **7. Validation**

The dissertation thesis was presented and discussed at an extended meeting of the Department of Intellectual Property and Technology Transfer, at the Faculty of Business, University of National and World Economy – Sofia, on June 11, 2025, and received a positive evaluation for its readiness for defense.

On the dissertation's topic, 5 scientific articles have been published in Bulgarian scientific journals, containing data, conclusions, and results, of which: 1 article in a journal indexed and referenced in specific databases, 1 article in a journal from the national reference list, and 3 articles in non-refereed scientific journals. Examples from the practice are included, allowing for a deeper understanding of the essence of artistic property rights infringements in an interactive environment and forms of protection.

### **8. Main Information Sources**

The research was carried out with the following information provision:

**Theoretical sources:** Scientific publications in the field of artistic property, creative industries management, artistic property business, and their protection.

**Empirical information base:** Surveys were conducted, related to practice over the last seven years. One survey covered copyright holders (authors, artists, photographers, directors, producers, actors, members of Artistauthor, etc.). The second was dedicated to users of artistic content in an interactive environment. The author's interviews were conducted with leaders, experts, and employees of state authorities of the Republic of Bulgaria responsible for counteracting infringements and crimes against artistic property rights in an interactive environment; experimental monitoring of infringements was applied using artificial intelligence-based tools for certain artistic property objects.

## **II. DISSERTATION STRUCTURE**

The dissertation thesis has been prepared in accordance with the requirements for conducting scientific research and is structurally and substantively organized as follows:

**List of Acronyms (Cyrillic)**

**List of Acronyms (Latin)**

### **INTRODUCTION**

#### **Chapter One: INTRODUCTION TO THE PROBLEM OF "ARTISTIC PROPERTY IN AN INTERACTIVE ENVIRONMENT"**

##### **I. Emergence and Essence of Artistic Property in an Interactive Environment**

1. Historical Overview of the Concept of "Artistic Property"
2. Historical Overview of the Concept of "Interactive Environment"
3. Emergence of Artistic Property in an Interactive Environment
4. Conceptual Framework
5. Characteristics of Artistic Property in an Interactive Environment
  - 5.1. *Types of Artistic Property Objects*
  - 5.2. *Participants in an Interactive Environment*

##### **II. Legal Framework for the Protection of Artistic Property in an Interactive Environment**

1. International Treaties
  - 1.1. *WIPO Copyright Treaty*
  - 1.2. *WIPO Performances and Phonograms Treaty*
  - 1.3. *Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPS)*
  - 1.4. *Beijing Treaty on Audiovisual Performances*
2. European Legislation
  - 2.1. *Directive 2000/31/EC*
  - 2.2. *Directive 2001/29/EC*
  - 2.3. *Directive 2014/26/EU*
  - 2.4. *Regulation 2017/1128/EU*
  - 2.5. *Directive 2019/789*
  - 2.6. *Directive 2019/790*
3. National Legislation
  - 3.1. *Constitution of the Republic of Bulgaria*
  - 3.2. *Copyright and Related Rights Act*
  - 3.3. *Electronic Commerce Act*

*3.4. Criminal Code*

*3.5. Competition Protection Act*

4. Need for Change

### **III. Infringements and Crimes under National Legislation**

1. According to the Copyright and Related Rights Act

*1.1. Infringements of Economic and Moral Copyrights in an Interactive Environment*

*1.2. Infringements of Economic and Moral Related Rights in an Interactive Environment*

*1.2.1. Performing Artists*

*1.2.2. Sound Record Producers*

*1.2.3. Producer of an Audiovisual Work*

*1.2.4. Radio and Television Organizations*

*1.2.5. Publishers of Press Publications*

*1.3. Infringements of Applied Technological Protection Measures*

2. According to the Penal Code

3. According to the Electronic Commerce Act

4. According to the Competition Protection Act

## **Chapter Two: ANALYSIS OF INFRINGEMENTS ON ARTISTIC PROPERTY IN AN INTERACTIVE ENVIRONMENT IN EUROPEAN UNION COUNTRIES IN THE PERIOD 2010 – 2024**

### **I. Overview of Infringement Practices in European Union Countries**

1. Economic Analysis of Artistic Property Infringements in an Interactive Environment

2. Case Law and Instances of Infringement

*2.1. Bulgaria*

*2.2. Netherlands*

*2.3. Italy*

*2.4. Germany*

*2.5. Austria*

*2.6. Poland*

### **II. Classification of Artistic Property Infringements in an Interactive Environment**

1. Classification of Existing Methods

*1.1. Streaming*

*1.2. Downloading*

*1.3. Stream Ripping*

*1.4. Torrents*

- 1.5. *Caching*
- 1.6. *Linking*
- 1.7. *Framing*
- 1.8. *Metatags*
- 2. Types of Infringements and Types of Infringed Copyright and Related Rights According to Existing Methods
  - 2.1. *Copyright Infringements on Websites*
  - 2.2. *Copyright and Related Rights Infringements on Literary Works*
  - 2.3. *Copyright Infringements on Computer Programs*
  - 2.4. *Copyright and Related Rights Infringements on Musical Works*
  - 2.5. *Copyright and Related Rights Infringements on Films and Other Audiovisual Works*
  - 2.6. *Copyright and Related Rights Infringements on Radio and Television Programs*
  - 2.7. *Copyright Infringements on Photographic Works*
  - 2.8. *Copyright Infringements on Works of Fine Art*
  - 2.9. *Copyright Infringements on Video Games by Circumvention of Technological Protection Measures*

## **Chapter Three: FORMS OF PROTECTION AGAINST INFRINGEMENTS ON ARTISTIC PROPERTY IN AN INTERACTIVE ENVIRONMENT**

### **I. Existing Forms of Artistic Property Protection in an Interactive Environment in Bulgaria**

- 1. Legal Remedies
  - 1.1. *Civil Law Protection*
  - 1.2. *Administrative Law Protection*
  - 1.3. *Criminal Law Protection*
  - 1.4. *Licensing Agreements*
    - 1.4.1. *Open Source and Creative Commons*
    - 1.4.2. *Click-wrap Licenses*
    - 1.4.3. *Shrink-wrap Licenses*
    - 1.4.4. *Product Key*
  - 1.5. *Advantages and Disadvantages of Licensing Agreements*
  - 1.6. *Request for Transparency. Advantages and Disadvantages*
- 2. Technical Measures
  - 2.1. *Types of Technical Measures*

*2.1.1. Activation Limits*

*2.1.2. Persistent Online DRM*

*2.1.3. Encryption*

*2.1.4. Copy Limitation*

*2.1.5. Runtime Limitations*

*2.1.6. Regional Blocking*

*2.1.7. Tracking*

*2.2. Need for Change*

*2.3. Advantages and Disadvantages of Technical Measures*

## **II. Competent State Authorities in Bulgaria**

1. State Authorities with Competencies in an Interactive Environment

*1.1. Council for Electronic Media*

*1.2. General Directorate for Combating Organized Crime, Ministry of Interior*

*1.3. Ministry of Culture*

*1.4. Author's Interviews with Heads of Competent State Institutions*

*1.4.1. "Cybercrime" Directorate, General Directorate for Combating Organized Crime - Ministry of Interior*

*1.4.2. "Copyright and Related Rights" Directorate, Ministry of Culture*

2. Other State Authorities with Rights Not Currently Applied in an Interactive Environment

*2.1. Customs Agency*

*2.2. Author's Interview with the Head of a Competent State Institution*

## **III. Analysis of Artistic Property Protection and Infringements in an Interactive Environment in Bulgaria**

1. Essence, Methodology, and Survey Instruments

2. Results of Field Research

*2.1. Results from the Survey of Right Holders*

*2.2. Results from the Survey of Artistic Content Consumers*

3. Comparative Analysis of Survey Results

*3.1. Similarities*

*3.2. Differences*

## **IV. Proposals for New Forms of Counteracting Infringements. Management Models.**

1. Organizational Methods for Counteraction

*1.1. Conducting Infringement Monitoring*

- 1.1.1. SWOT Analysis of Artificial Intelligence-Based Monitoring Tools*
    - 1.2. Taking Action on Identified Infringements in an Interactive Environment*
    - 1.3. SWOT Analysis of Organizational Methods*
    - 1.4. Need for Change*
    - 1.5. Advantages and Disadvantages of Conducting Monitoring*
  - 2. Introduction of Artistic Property Training
  - 3. Need for Management of Artistic Property in an Interactive Environment
    - 3.1. Choice for Forming a Management Model*
      - 3.1.1. Defining Goals and Objectives*
      - 3.1.2. Determining Appropriate Forms of Protection*
  - 4. Models for Management of Artistic Property in an Interactive Environment
    - 4.1. Active Management Model*
    - 4.2. Balanced Management Model*
    - 4.3. Passive Management Model*

## **CONCLUSION**

## **CONTRIBUTIONS OF THE DISSERTATION RESEARCH**

## **REFERENCES**

## **APPENDICES**

### **III. BRIEF OVERVIEW OF THE DISSERTATION CONTENT**

#### **INTRODUCTION**

The introduction justifies the relevance and significance of the research topic. It defines the object, subject, and aim of the study, along with the specific research tasks for achieving them. The thesis and sub-theses are formulated, and the limitations and methodological framework of the research are outlined.

#### **Chapter One: INTRODUCTION TO THE PROBLEM OF ARTISTIC PROPERTY IN AN INTERACTIVE ENVIRONMENT**

Chapter One is theoretical and cognitive in nature. It provides a historical overview of the emergence and development of artistic property, the rise of the interactive environment, and consequently, the emergence of artistic property within an interactive context.

A literature review on the researched topic, encompassing both Bulgarian and international authors, has been conducted to define the terminology used in the dissertation. In order to establish working definitions, commonly used terms such as “*artistic property*”, “*literary and artistic property*”, “*copyright and related rights*”, “*licensing agreement*”, “*interactive environment*”, “*digital environment*”, “*digitization*”, “*technical protection measures*”, “*management of artistic property*” and others have been examined.

The exposition presents the essence of artistic property as a system of objects over which copyright and related rights are established, in accordance with the provisions of the Copyright and Related Rights Act<sup>18</sup>, including within an interactive environment. The legal and economic characteristics of artistic property objects are presented. Participants in the interactive environment involved in the creation, distribution, consumption, allocation, control, and oversight are analyzed and grouped into two categories: participants with creative contribution and participants without creative contribution. The category of participants with creative contribution includes all holders of copyright and related rights – authors, artists, photographers, composers, directors, producers, radio and television organizations, performing artists, etc. Participants without creative contribution include content providers, collective management organizations (CMOs), independent management entities (IMEs), the state, and consumers of artistic content in an interactive environment. A diagram illustrates each stage of

---

<sup>18</sup> Copyright and Related Rights Act, Prom. State Gazette No. 56 of June 29, 1993, as amended, State Gazette No. 70 of August 20, 2024.

artistic content creation, from participants with creative contribution to reaching consumers in an interactive environment, as participants without creative contribution, as follows:

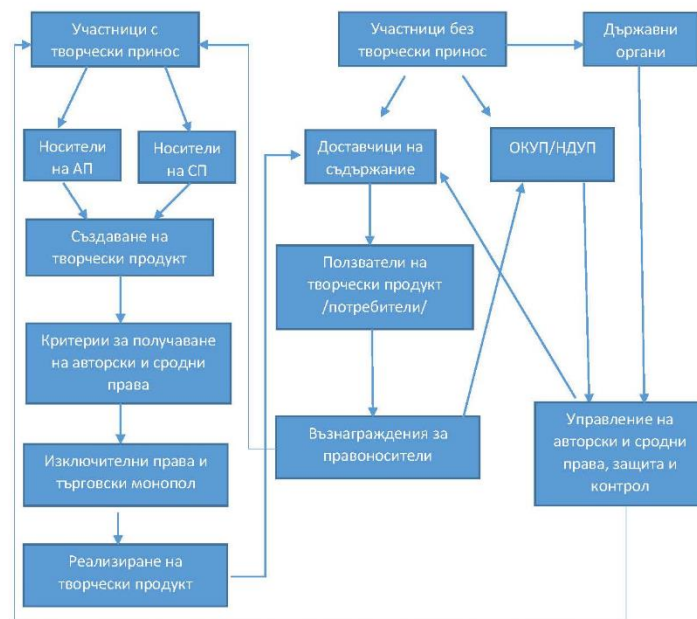


Figure 1

Diagram of Participants in the Creation, Distribution, Allocation, Consumption, and Control of Creative Content in an Interactive Environment

The fundamental regulatory framework concerning artistic property in an interactive environment has been comprehensively examined, categorized into three main groups: **International Treaties, European Legislation, and National Legislation.**

The International Treaties reviewed include: *the Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works (1886)*; *the Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPS, 1994)*; *the WIPO Copyright Treaty (1996)*; *the WIPO Performances and Phonograms Treaty (1996)*; and *the Beijing Treaty on Audiovisual Performances (2012)*.

The European documents analyzed are *Directive 2000/31/EU*, *Directive 2001/29/EU*, *Directive 2014/26/EU*, *Regulation 2017/1128/EU*, *Directive 2019/789* and *Directive 2019/790*.

The National Legislation examined includes the *Constitution of the Republic of Bulgaria*, which stipulates that copyright and related rights are protected by a special law. The *Electronic Commerce Act (ECA)* is highlighted for its provisions on the exemption of liability

for content providers regarding unlawfully uploaded user content that infringes copyright<sup>19</sup>. This is due to the ECA being structured on "Safe Harbor" principles<sup>20</sup>, which potentially allows infringers to circumvent established rules and norms. The *Copyright and Related Rights Act (CRRA)* is the primary law regulating artistic property in Bulgaria. With technological advancements, the CRRA is periodically updated to transpose European Directives. It now regulates broadcasting and transmission in an interactive environment, including through ancillary online services. It mandates that platforms allowing user content uploads must obtain authorization from right holders, and providers bear responsibility for infringements unless they prove that they have made every effort to obtain authorization or cease the infringement. This aspect appears to contradict the ECA, where content providers are generally exempt from liability. The CRRA also covers multi-territorial licensing of musical works in an interactive environment, among other aspects. The *Criminal Code (CC)* dedicates a special section (VII) to defining crimes against intellectual property, including **counterfeiting** or intellectual piracy, **plagiarism**, and imposed **co-authorship**<sup>21</sup>. Finally, the *Competition Protection Act (CPA)* lists prohibited actions considered forms of unfair competition, including the imitation of the external appearance of websites. The imitation of a website's appearance, structure, subpages, text, images, and overall layout are all objects of copyright. Based on the reviewed regulatory documents, proposals have been made for their improvement. For instance, **Directive 2019/790** does not cover **hyperlinks**, which refer to providing an address to another website, i.e., a direct link to specific information on another webpage<sup>22</sup>. Placing such a hyperlink on a given website that redirects to another webpage constitutes an act of **public communication**<sup>23</sup>. Furthermore, while the CRRA states that "an object of copyright may also be part of a work, as well as preparatory sketches, plans and other similar items"<sup>24</sup>, the Directive explicitly specifies that

---

<sup>19</sup> For more information regarding the lack of legal basis in the provisions of Articles 13-17 of the ECA, see Petrov P., 2018, "The Internet Intermediary and Its Responsibility for Copyright Infringements," "Nova Zvezda," Sofia, pp. 168-171.

<sup>20</sup> Lack of precise rules that leave no discretion to the judge to allow for the consideration of "difficult cases." For more information, see Stumpff, Andrew Morrison, 2011, "Case Law, Systematic Law, and a Very Modest Suggestion," (Last accessed: 2/27/2025). Available at: [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=2295245](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2295245).

<sup>21</sup> The presented types of crimes are related to scientific works but also apply to literary and artistic works. See Tsakova V., 2009, "Scientific Works as an Object of Intellectual Property," UI "Stopanstvo," Sofia, p. 231.

<sup>22</sup> Konikowska-Kuczyńska, Justyna., "Publication of a Hyperlink and Communication of a Work to the Public within Court of Justice of the European Union and Courts of Selected European Countries Case Law," 2022, University of Białystok, Poland.

<sup>23</sup> Judgment of the Court of Justice of 08.09.2016, Case No. C-160/15.

<sup>24</sup> Article 3 (3) of the Copyright and Related Rights Act, Prom. State Gazette No. 56 of June 29, 1993, as amended, State Gazette No. 70 of August 20, 2024.

rights over short excerpts, which are undoubtedly individual parts of a given work, are not covered by it.

In this chapter, infringements, as defined by the CRRA, are analyzed and grouped into three categories:

1. *Infringements of economic and moral copyright in an interactive environment;*
2. *Infringements of economic and moral related rights in an interactive environment;*
3. *Infringements of applied technological protection measures.*

The analysis of infringement types is conducted with respect to the primary form of works as they can be identified in an interactive environment. The types of economic rights susceptible to infringement concerning the primary form of works are summarized in an original table presented below.

*Table 1*  
*Analysis of Economic Copyrights in an Interactive Environment*

<b>Rights Exercisable in an Interactive Environment Regarding Primary Works</b>	<b>Rights <u>not</u> Exercisable in an Interactive Environment Regarding Primary Works</b>
Reproduction	Public performance or rendition of the work
Distribution to an unlimited number of persons of the original or copies of the work	Public display of a work of fine art and a work created by photographic or similar means
Broadcasting of the work	Realization of an architectural project by constructing or manufacturing the object for which it is intended
Transmission and retransmission of the work	Import and export to third countries of copies of the work in commercial quantities, regardless of whether they were produced lawfully or in infringement of the law
Translation of the work into another language	
Adaptation and synchronization of the work	
Offering electronic access to the work or part thereof	

The reason why the **public performance or rendition of a work** is excluded from the group of rights exercisable in an interactive environment concerning primary works is that when, for example, a stage performance is recorded or streamed online, it transforms into a **secondary work** (e.g., audiovisual) in a digital format<sup>25</sup>. While the audience at the performance

<sup>25</sup> "Conventional works whose transformation is part of a technical process, without voluntary intervention in their transmission over the Internet, refer to works that are communicated to the public. An example of such a work is streaming a concert." See Petrov P., 2018, "The Internet Intermediary and Its Responsibility for Copyright Infringements," "Nova Zvezda" Publishing House, Sofia, p. 51.

venue perceives the primary work, online consumption involves a secondary work. This implies that some economic rights over works in their primary form cannot be directly exercised in an interactive environment when recorded or streamed content is concerned.

Conversely, the issue of infringements related to the public performance of a recording arises, where a single recording might contain multiple works. In such instances, it's considered a single infringement, regardless of the number of copyrighted works included in the recording<sup>26</sup>.

Regarding the *public display of a work of fine art* or a work created by photographic or similar means, by analogy with the above example, physical presence of an audience and a physical location are required for the display of primary works, unless they were originally created using computer technologies. Similarly, the realization of an *architectural project through construction or fabrication* of its intended object is considered. While an architectural work cannot be accessed in its primary form in an interactive environment, it can be identified as a diagram or photographic work. However, this form would be secondary, unless directly created via a computer program, in which case it would constitute a different type of copyright object, not an architectural work in its primary form.

The final category of rights that cannot be exercised in an interactive environment is the *import and export to third countries of copies of a work in commercial quantities*, regardless of whether they were produced lawfully or in infringement of the law. It is widely known that the interactive environment operates on a principle of cross-border nature. Since there are no physical borders, import and export to third countries cannot occur in this context. Here, the legislator defines physical import and export of works and their copies, which is why this cannot be classified as an economic right exercisable in an interactive environment. This is further confirmed by the author's interviews with officials from competent state authorities in the Republic of Bulgaria.

An investigation has been conducted into infringements concerning the types of *economic and moral related rights in an interactive environment*. This analysis follows a similar logic, with each group of related rights holders — performing artists, phonogram producers, audiovisual work producers, radio and television organizations, and publishers of press publications — examined individually.

---

<sup>26</sup> Draganov, Zh., Goranova, I., 2022, "Current Issues of Judicial Protection of Intellectual Property. Part II. Regarding the Number of Administrative Infringements in Public Performance of a Musical Work Recording in Violation of the CRRA," *Business and Law* 4, pp. 5-13. Available at: <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=1180552>. Last accessed: February 18, 2025.

The findings from the analysis of the last group of infringements, those on *applied technical protection measures*, indicate that their removal and destruction constitute an infringement according to the CRRA<sup>27</sup>. A case from European case law concerning the removal of technical measures from both the work itself and its accompanying devices, which facilitate its launch, has been analyzed. Based on this case, the aforementioned proposal for legislative improvement in this area has been made.

An analysis has also been performed on the types of infringements according to the Criminal Code, the Electronic Commerce Act, and the Competition Protection Act, pertaining to artistic property objects in an interactive environment.

## **Chapter two: ANALYSIS OF ARTISTIC PROPERTY INFRINGEMENTS IN AN INTERACTIVE ENVIRONMENT WITHIN EUROPEAN UNION MEMBER STATES (2010-2024)**

Chapter Two commences with an economic analysis based on statistical data concerning the revenues generated by creative industries and the losses incurred from artistic property infringements in an interactive environment within the EU. The analysis highlights the significant contribution of creative industries to GDP, with Bulgaria contributing 5.67% to its GDP in 2020—at the upper end of the European range of 2-6%—and providing over 80,000 jobs. The film, software, advertising, and music industries are identified as primary revenue generators. Furthermore, foreign direct investments in the sector doubled in the period between 2008 and 2020, indicating strong investor confidence. Emphasis is also placed on the losses sustained by the EU due to these infringements, and the most common methods of perpetrating them, as detailed in analyzed European reports, are examined.

The chapter also analyzes the dynamic inclusion and exclusion of Bulgaria from the U.S. "Special 301 Report" due to insufficient intellectual property protection. This includes issues related to torrent portals like "Zamunda.net" which have hindered the development of legal online music markets and other online marketplaces for artistic works.

Secondly, the chapter presents statistical information provided by national authorities. This data covers the number of reported cases and identified infringements/crimes, as well as the number of decisions rendered in proceedings concerning artistic property infringements/crimes in an interactive environment.

According to data from the Cybercrime Department of the General Directorate for Combating Organized Crime (GDCOC) within the Ministry of Interior (MI), the total number

---

<sup>27</sup> Article 25a, para. 1 of the Copyright and Related Rights Act, Prom. State Gazette No. 56 of June 29, 1993, as amended, State Gazette No. 70 of August 20, 2024.

of identified artistic property infringements in an interactive environment over the last five years amounts to 48,436. Grouped by year, the number of identified infringements/crimes is as follows:

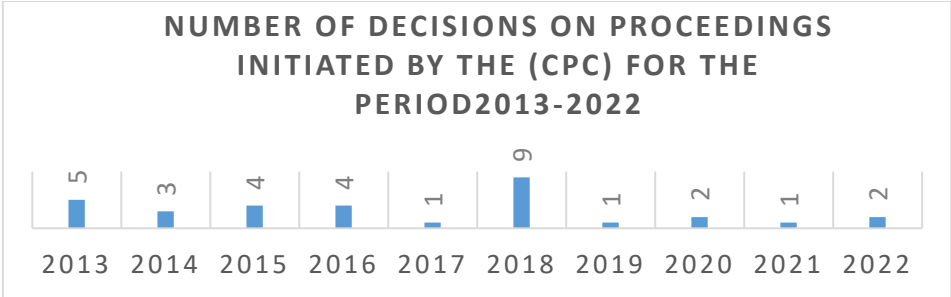
*Table № 2*  
*Analysis of Economic Copyrights in an Interactive Environment*

<b>Year</b>	<b>2019</b>	<b>2020</b>	<b>2021</b>	<b>2022</b>	<b>2023</b>	<b>2024</b>
<b>Number of Infringements</b>	18016	1767	11873	3752	9518	3510

*Source:*

*General Directorate for Combating Organized Crime (GDCOC)*

In Bulgaria, regarding the proceedings initiated concerning the imitation of website layouts under Article 35, Paragraph 3 of the Protection of Competition Act (PCA), the Commission for Protection of Competition (CPC) issued a total of thirty-two decisions during the period from January 1, 2013, to December 31, 2022.



*Figure 1:*

*Diagram of the Dynamics of Initiated Proceedings under Article 35, Paragraph 3 of the PCA*

A substantial part of this research involves the presentation and analysis of real case studies from judicial practice at both national and European levels. Some cases were provided by competent state authorities, while others were analyzed based on thoroughly researched European and national judicial practice in randomly selected EU member states. The types of infringements, as per the reviewed practice and specific to each member state where they occurred, are presented a table:

Table 3: Types of Infringements According to Reviewed Practice

Country	Types of Infringements
Bulgaria	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Imitation of website layout;</li> <li>2. Reproduction and sale of copies;</li> <li>3. Downloading;</li> <li>4. Torrenting;</li> <li>5. Adaptation of works;</li> <li>6. Sale of devices providing access to works.</li> </ol>
Netherlands	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reproduction and sale of copies;</li> <li>2. Downloading;</li> <li>3. Linking.</li> </ol>
Germany	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Distribution and reproduction of works by users on content-sharing platforms;</li> <li>2. Framing.</li> </ol>
Austria	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Streaming;</li> <li>2. Downloading.</li> </ol>
Poland	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reproduction and sale of copies.</li> </ol>

In this section of the dissertation, a classification of artistic property infringements/crimes in an interactive environment is developed. This classification is examined based on two criteria:

- Classification in relation to existing methods: This category includes methods commonly found in literature, the aforementioned EU reports, and analyzed studies and statistics. These methods are: *streaming, downloading, stream ripping, torrenting, caching, linking, framing, and metatags.*

- Classification in relation to types of infringements and types of infringed copyrights, based on existing methods and practical experience: This section provides a detailed examination of the types of infringed rights according to each presented case. Infringements of both proprietary and non-proprietary copyrights and related rights have been identified. Additionally, the methods of committing infringements are discussed and analyzed based on practical experience and information gathered from personal observations over the past seven

years, with specific examples provided for each type. It is noteworthy that some of the types of infringements are not present in the previously reviewed European reports, which primarily list the main types.

**Systematizing all examined types of infringements based on analyzed national and European judicial practice, cases of infringement provided by competent state authorities, and examples from practical experience and personal observations, the most common types of artistic property infringements/crimes in an interactive environment include 11 categories, as follows:**

1. Imitation of website layout
2. Reproduction and sale of copies
3. Downloading
4. Ripping
5. Circumvention of technological protection measures
6. Torrenting
7. Distribution of protected works on content-sharing platforms
8. Adaptation of existing works and creation of new ones
9. Streaming
10. VPN services
11. Plagiarism of literary works

The in-depth analysis of the types of infringed proprietary and non-proprietary rights for each examined case provides detailed information on the problem with real-world examples from practice. The classification and refinement of infringement types offer a realistic perspective on the research's scope.

### **Chapter three: FORMS OF PROTECTION AGAINST ARTISTIC PROPERTY INFRINGEMENTS IN AN INTERACTIVE ENVIRONMENT**

Chapter Three of this dissertation examines the existing forms of protection for artistic property in an interactive environment, specifically focusing on legal and *technical protection measures*. Legal measures encompass actions under *civil law*, *administrative law*, and *criminal law*. Attention is also given to the analysis of *licensing agreements*, which can be viewed not only as economic transactions but also as a form of additional protection for a defined territory and duration. The primary types of licenses used in an interactive environment are discussed. Emphasis is placed on the advantages and disadvantages of licensing agreements, as well as methods for their improvement. Examples of specific licensing agreements utilized by some

collective rights management organizations are presented and highlighted as the best practices, given that traditional agreements are often not sufficiently adaptable for an interactive environment. Examples of various contracts are provided, such as *download agreements, streaming agreements, agreements for authorizing the use of music for website soundtracks, audio/video on demand agreements, and others*<sup>28</sup>.

This section of the dissertation examines technical protection measures as a component of existing protection forms. Several main types are presented, including activation restrictions, persistent *online DRM, encryption, copy restrictions, runtime limitations, regional blocking, and tracking*. Emphasis is also placed on ways to enhance certain technical protection measures, as some are not sufficiently resilient to attacks and can be circumvented or removed, while others are not applicable to all artistic property objects.

The challenges faced by competent state authorities in combating artistic property infringements/crimes in an interactive environment are also addressed. These challenges are categorized into two groups: (1) *State authorities with competencies in the interactive environment* and (2) *Other state authorities with powers not currently applied in the interactive environment*. This grouping is necessary because not all entities possess the capability to exercise control over infringements in an interactive environment. The first group includes: (1) *The Council for Electronic Media (CEM)*, whose primary tasks include monitoring and controlling the proper use of content by platforms and providers; (2) *The General Directorate for Combating Organized Crime (GDCOC)*, which is engaged in countering organized criminal groups and individuals, including infringements and crimes related to copyright and related rights in an interactive environment; (3) *The Ministry of Culture (MC)*, responsible for organizing and conducting administrative penal proceedings and administrative infringement cases under the Copyright and Related Rights Act, among other duties. The second group examines the powers of the Customs Agency of the Ministry of Finance (CA-MF).

In the course of this part of the research, an **empirical study based on qualitative indicators** was conducted through **original interviews**. These interviews were analyzed across three aspects:

- Law enforcement, conducted by GDCOC-MI;
- Management of copyright and related rights, conducted by the MC;
- Infringements, involving the CA-MF.

---

<sup>28</sup> The described contracts are available on the official website of "Musicautor" at the following address: [https://www.musicautor.org/images/dokumenti/polzvateli/digitalni/Dogovor\\_Audio\\_Video\\_on\\_demand\\_MUSIC\\_AUTOR.pdf](https://www.musicautor.org/images/dokumenti/polzvateli/digitalni/Dogovor_Audio_Video_on_demand_MUSIC_AUTOR.pdf). Last accessed: January 20, 2025.

**The main conclusions drawn from the interview conducted with GDCOC are:**

Most artistic property objects specified in the law are subject to infringements and crimes in an interactive environment. Objects not specifically mentioned include *theatrical works, arrangements of musical works and folklore works, periodicals, encyclopedias, collections, anthologies, bibliographies, databases, and similar.*

The most common types of infringements when using artistic property objects in an interactive environment are *streaming, downloading, copying, adaptation, linking, metatags, and framing.*

GDCOC implements a series of **organizational and legal protection measures within the framework of continuous infringement monitoring.**

**The main conclusions drawn from the interview conducted with the Director of the "Copyright and Related Rights" Directorate at the Ministry of Culture are:**

According to Mr. Mehti Melikov, Director of the "Copyright and Related Rights" Directorate at the Ministry of Culture (MC):

- *"Detecting artistic property infringements in an interactive environment is challenging for the Ministry of Culture, and administrative penalties are severely hampered.*
- *In Europe, administrative penalties are less common, and Bulgaria should follow this trend.*
- *A significant portion of infringement reports pertain to content hosted outside Bulgaria. When Bulgarian IP addresses are identified, individuals are compelled to remove the infringing content via an official removal protocol issued by the Ministry of Culture.*
- *The USA expresses dissatisfaction with the ineffectiveness of criminal prosecution in Bulgaria regarding 'online piracy' cases. They insist on implementing effective legal remedies in the Criminal Code, emphasizing criminal prosecution because they consider administrative penalties ineffective."* - as stated by Mr. Mekhti Melikov, Director of the "Copyright and Related Rights" Directorate at the Ministry of Culture.

**The main conclusions drawn from the interview conducted with an official from the "Customs Investigation and Intelligence" Directorate of the Customs Agency at the Ministry of Finance (CA-MF) are:**

- Customs authorities cannot control the digital flow of import and export of copyright and related rights objects across our borders.
- The interactive environment operates on a transnational principle, meaning it has no borders.

- Control in an interactive environment is difficult to implement and does not fall within the scope of customs authorities' powers.

In addition to the conducted interviews, an **empirical study based on quantitative indicators** was carried out through **survey questionnaires**. Two target groups were examined: *copyright and related rights holders* and *users of artistic content in an interactive environment*. The selection criteria for the first survey focused on copyright and related rights holders, including authors, artists, composers, photographers, performing artists, theater directors, scriptwriters, and others. The selection criteria for the second survey targeted randomly selected users of artistic content in an interactive environment. The primary objective of this empirical research was to identify, analyze, and summarize the respondents' awareness of the principles of artistic property in an interactive environment, their attitudes, behavior, and experiences regarding artistic property infringements/crimes, as well as methods of protection and management.

The questionnaires were designed specifically for these surveys and were distributed electronically to ensure effective dissemination through the interactive environment. Each questionnaire for the respective target group included closed-ended, semi-open (utilizing a 5-point Likert scale), and open-ended questions. It consisted of two parts: The first part, "*Demographic Information*," covered questions aimed at collecting demographic data and information on respondents' educational attainment. The second part, "*Awareness, Experience, Behavior, and Attitudes*" focused on determining respondents' knowledge and awareness of artistic property principles in an interactive environment, their attitudes towards infringements, and their experiences related to the management and use of artistic property in an interactive environment. Some of the collected data were further processed using the statistical software program SPSS<sup>29</sup>.

**The survey among rights holders** encompassed the entire country, with a total of 195 copyright and related rights holders invited to participate. The general population consisted of 105 effectively surveyed Bulgarian citizens, making the sample representative for the country's territory.

### **Key Summaries and Conclusions from the Survey Results Among Copyright and Related Rights Holders:**

1. 51.4% of rights holders are insufficiently familiar with the principles of obtaining

---

<sup>29</sup> A statistical software package developed by IBM for data management, advanced analytics, multivariate analysis, business intelligence, criminal investigation, and more.

copyright protection in Bulgaria.

2. 67.8% use third-party works without permission, although 53.3% of them cite the author's name of the used work.
3. 41.9% search for works in the interactive environment rather than in libraries, galleries, agencies, media, or similar organizations or directly from authors.
4. When detecting infringements/crimes, 42.9% seek expert assistance, 40% directly contact the infringer, and 7.6% pursue legal action directly through the courts.
5. 26.7% of respondents indicate they are unaware if their artistic property rights have been infringed. 15.2% state no infringement of their rights, while 14.3% report infringements on photographic works, 13.3% on literary works, 8.6% on audiovisual works, 3.9% on paintings and performances, 2.9% on sound recordings and parts of works, and 1.9% on designs. Other categories, such as video recordings, musical works, film soundtracks, translations, radio programs, and advertisements, each account for 1% of reported infringements.
6. Regarding the implementation of effective protection measures, 37.1% believe a combination of technical, legal, and organizational measures should be applied. 23.8% seek assistance from an organization/expert in the field. 19% state they would affix a copyright symbol (©). 6.7% mention applying technical measures. 3.8% believe everything in the interactive environment is free to use, and 2.9% state they do not wish to protect their artistic property. 1.9% would monitor for infringements independently. **These results determine the necessity for additional countermeasures, specifically organizational measures, in addition to the legal and technical ones.**
7. The most common infringements in the interactive environment, according to respondents, are primarily text copying (67.6%), followed by websites offering access to audiovisual works (62.9%), downloading (54.3%), framing (42.9%), streaming (41.9%), linking (40%), copying of third-party websites (21.9%), metatags (7.6%). 3.8% have not encountered infringements, and 1% mention plagiarism and distribution of protected works.
8. 46.7% indicate they have never concluded agreements for the use of works. 20% report having used such agreements occasionally. 15.2% state "Rather not", 10.5% "Yes, always", and 7.6% are unaware that such agreements even exist.
9. 50.5% do not manage or protect their rights in an interactive environment. 38.1% do so independently. 8.6% manage through Collective Management Organizations

(CMOs), and 2.9% through authorized companies.

10. 67.6% state they do not generate profit. 16.2% indicate profit generation through licensing agreements. 13.3% report profit generation through buying and selling. 1.9% generate profit through rental, and 1% through identifying infringements and profit from successful lawsuits.

The results from points 8, 9, and 10 **support sub-thesis No. 2: "There are numerous instances where copyright and related rights holders in Bulgaria are insufficiently aware of the methods for protecting and managing artistic property in an interactive environment."**

11. The measures deemed necessary to reduce infringements are: improving legislation (26.7%); introducing educational content on artistic property in secondary, higher, and continuing education (23.8%); implementing technical protection measures (17.1%); conducting infringement monitoring by specialists (15.2%); enriching users' general culture (11.4%). Finally, 5% respond with "all of the above," **which supports sub-thesis No. 3: "The introduction of educational content could increase the awareness of interested individuals and organizations and help reduce infringements, leading to a higher public cultural standard."**

**The survey among users of artistic content in an interactive environment** was conducted by creating a randomly selected database of users. The sample encompassed the entire country, with a total of 200 users of artistic content in an interactive environment invited to participate. The general population consisted of 121 effectively surveyed Bulgarian citizens, making the sample representative of the country's territory.

#### **Key Summaries and Conclusions from the Survey Results Among Users of Artistic Content in an Interactive Environment:**

1. 45.5% state that copyright in Bulgaria is obtained "by submitting a registration application to the relevant authority," while 38% answer "automatically from the moment of creation, provided it is objectified."
2. 95% of respondents are aware that they can use protected artistic property objects in an interactive environment without permission.
3. 57.8% of respondents are unaware that remuneration is due to authors for every commercial use of a work.
4. 56.1% state that they have unlawfully used artistic property objects in an interactive environment.
5. 42.3% indicate they find artistic property objects primarily in the interactive

environment, while 32.7% seek them from rights holders, 20.2% from libraries, galleries, agencies, media, and similar organizations, 2.9% from friends and acquaintances, and 1% from agencies or private individuals who hold the rights.

6. 43.8% of respondents have never requested permission to use a third-party artistic property object or paid remuneration.
7. 50.4% state they would contact a specialist in the field if they discover artistic property infringements, 23.1% would contact the infringers directly to discuss the issue, 12.4% would initiate a lawsuit against the infringers, 8.3% would call the police. The remaining respondents gave various answers such as: "nothing"; "infringements are daily, and we cannot constantly fight against them"; "they don't know what they would do," etc.

In addition to these results, it can be concluded that a large percentage of respondents prefer to resolve the problem independently, **which supports sub-thesis No. 1: "In addition to legal and technical countermeasures, organizational methods can also be applied as part of artistic property management models in an interactive environment."**

8. Regarding the measures, they believe should be implemented to reduce infringements/crimes, 28.9% vote for applying technical protection measures; 23.1% for improving legislation; 16.5% for conducting monitoring; 14% for introducing educational content on artistic property in schools; 13.2% adhere to enriching users' general culture. Other diverse open-ended responses from respondents accounted for 0.8% each, such as "all of the above," "none," and others.
9. 27.2% believe that introducing educational content on artistic property in secondary education, as well as implementing forms to raise general cultural awareness regarding the basic principles of copyright protection, would lead to a reduction in infringements, **which also supports sub-thesis No. 3.**

**The respondents also support sub-thesis No. 4: they believe that it is best to apply a cumulative combination of protections that lead to more effective management of artistic property in an interactive environment, specifically preferring an Active management model for high risk of infringements.**

**As a result of the obtained findings, a detailed comparative analysis of the results from both target groups was conducted.** The main purpose of some identical questions posed to both target groups was to illustrate the similarities and differences in the responses of rights holders and artistic content users concerning their behavior, attitudes, knowledge, and experience.

Respondents provide varying *classifications for the most frequently infringed artistic property objects and offer diverse answers regarding the most commonly used technical measures, prevalent types of infringements in an interactive environment, and rankings of countermeasures against interactive infringements.* These are presented below in ascending to descending order.

*Table 4: Ranking of Literary and Artistic Property Objects Whose Rights Are Most Frequently Infringed According to Rights Holders and Content Users*

<b>Rights Holders</b>	<b>Users of Artistic Content</b>
1. Photographic works	1. Literary works
2. Literary works	2. Musical works
3. Audiovisual works	3. Audiovisual works
4. Works of fine art	4. Photographic works
5. Sound recordings and parts of works	5. Works of fine art
6. Design	6. Video games
7. Video recordings, musical works, film soundtracks, translations, radio programs	7. Design, translations
	8. Radio programs
	9. Maps, schemes, plans, sketches, etc.
	10. Stage works

*Table 5: Most Common Types of Technical Measures According to Rights Holders and Users of Artistic Content*

<b>Rights Holders</b>	<b>Users of Artistic Content</b>
1. Copy restrictions	1. Copy restrictions
2. Content filtering	2. Content filtering
3. Activation restrictions	3. Activation restrictions
4. Encryption	4. Regional blocking
5. Regional blocking	5. Encryption
6. Persistent online DRM	6. Runtime limitations
7. Runtime limitations	7. Persistent online DRM
8. Tracking	8. Tracking

*Table 6: Ranking of Most Common Types of Infringements in an Interactive Environment  
According to Respondents*

<b>Rights Holders</b>	<b>Users of Artistic Content</b>
1. Text copying	1. Text copying
2. Websites offering access to audiovisual works	2. Downloading
3. Downloading	3. Websites offering access to audiovisual works
4. Framing	4. Linking
5. Streaming	5. Streaming
6. Linking	6. Websites offering adaptation of existing works (e.g., audiovisual to audio works) or so-called ripping
7. Copying of third-party websites	7. Copying of third-party websites
8. Metatags	8. Metatags
9. Plagiarism and distribution of protected works	9. Other objects not part of the artistic property system

*Table 7: Ranking of Types of Countermeasures Against Infringements in an Interactive Environment According to Respondents*

<b>Rights Holders</b>	<b>Users of Artistic Content</b>
1. Legislative improvement	1. Application of technical measures
2. Introduction of educational content on artistic property in secondary, higher, and continuing education	2. Legislative improvement
3. Application of technical measures	3. Monitoring by experts in the field
4. Monitoring by experts in the field	4. Introduction of educational content on artistic property in secondary, higher, and continuing education
5. Enhancing users' general culture	5. Enhancing users' general culture
6. Combination of the above	6. Combination of the above

Based on the conclusions drawn from the conducted surveys and analysis, the need to develop and propose new forms of countermeasures against infringements and conceptual models for the protection and management of artistic property in an interactive environment has been established. The current proposals for addressing deficiencies in existing countermeasures are insufficient to effectively tackle the problem.

Given the identified and analyzed characteristics and specificities of various infringement types and their economic implications in an interactive environment, particular attention has been paid to the implementation of so-called "*organizational countermeasures*" as novel approaches. The application of organizational countermeasures involves (1) a process of monitoring for infringements and (2) taking action on identified infringements in an interactive environment. These can be implemented either by (1) organizations or individuals/experts authorized by rights holders or (2) independently by the rights holders themselves.

Two methods for implementing organizational countermeasures are presented:

1. *Monitoring;*
2. *Taking action subsequent to identified infringements/crimes.*

The methods for conducting monitoring are explored in two ways:

1. *Through the use of specially developed software programs<sup>30</sup> for searching and finding identical/similar works of literature, science, and art;*
2. *Through the use of artificial intelligence for searching and finding identical/similar works of literature, science, and art.*

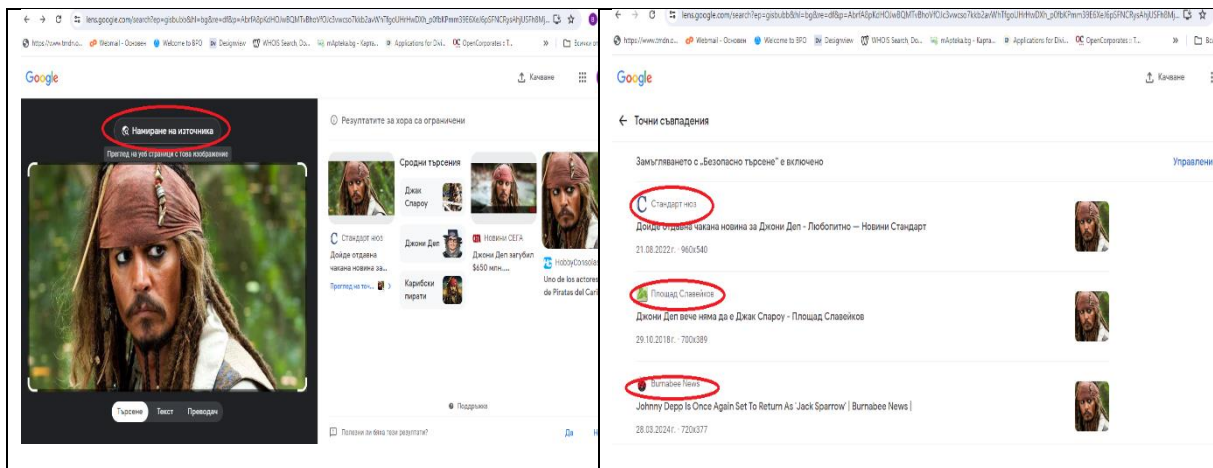
To provide a clearer demonstration of how AI-based tools function in searching and finding identical and/or similar content, an experimental application of some of these tools was conducted. Each individual stage of the described tools' operation is thoroughly analyzed and described.

In the examples discussed, an experiment was conducted using a tool designed for searching and finding photographic works in an interactive environment, namely the Google Image tool. A photographic work of the actor Johnny Depp from the "Pirates of the Caribbean" film was randomly selected. After uploading the work to the search engine and initiating the search command, a list of sources where the same photographic work<sup>31</sup> could be found appeared within a few seconds.

---

<sup>30</sup> An example of such a software program is "Redpoints." More information about it can be found on the company's official website: <https://www.redpoints.com/?nab=0>. Last accessed: February 21, 2025.

<sup>31</sup> The experiment was conducted on June 26, 2024.



*Figure 2: Screenshots of Google Image for Searching Identical and Similar Photographic Works*

Similarly, experimental trials were conducted with other artificial intelligence-based tools for searching and finding musical works, computer programs, and literary works in an interactive environment.

AI-based tools can identify unauthorized users of works, and with the assistance of an expert in the field or independently, contact can be established with potential infringers to initiate subsequent actions.

The analysis of actions taken for identified infringements/crimes encompasses a comprehensive approach, including several key stages:

1. Evidentiary phase: Systematic collection of evidence documenting infringements/crimes.
2. Expert consultation: Expert consultation with specialists are conducted to assess the scale and potential measures for terminating the infringement.
3. Initial communication: Establishing contact with the infringer to inform them and encourage voluntary cessation of the infringement.
4. Notifying content providers: Formally submitting a notice to content providers or sharing platforms requesting the removal of the artistic property object (takedown notice) that infringes rights, especially when automated reporting procedures are unavailable.
5. Engaging state institutions: Concurrently with notifying providers, state authorities should be engaged to exercise control over the execution of dispositional actions in accordance with applicable legislation.

**In addition to the above analysis**, a SWOT analysis of AI-based monitoring tools is

presented, as well as a separate SWOT analysis of organizational methods as a whole.

*Table 8: SWOT Analysis of Organizational Methods*

<b>Strengths</b>	<b>Weaknesses</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Continuous monitoring capability for copyright and related rights infringements in an interactive environment</li> <li>- Prompt and out-of-court dispute resolution</li> <li>- Savings on litigation costs</li> <li>- Effective management of artistic property in an interactive environment</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Additional monitoring costs if not undertaken by rights holders</li> <li>- Consideration that AI monitoring tools may not be entirely accurate or 100% precise</li> <li>- Time expenditure if rights holders conduct monitoring themselves</li> <li>- Negotiations with infringers and time spent on unpleasant communications</li> </ul>
<b>Opportunities</b>	<b>Threats</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Timely action when an infringement is identified</li> <li>- Creation of new job opportunities for monitoring experts</li> <li>- Growing demand for tools to monitor copyright infringement in the creative industries, thereby generating revenue for IT companies</li> <li>- Development and creation of software and AI tools will support the creative industries, the creative economy, and the national budget</li> <li>- Potential for a significant reduction in the number of infringements</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reduction in the number of lawsuits, potentially leading to job losses within the legal sector.</li> <li>- Decreased reliance on technical protection measures, resulting in a shrinking market demand in this segment.</li> <li>- Potential for false positives and negatives, leading to legal complications or missed business opportunities.</li> <li>- Reduced need for consultations from artistic property experts if rights holders conduct their own monitoring.</li> </ul>

Next, the study analyzes the benefits of incorporating organizational countermeasures alongside legal and technical methods, including an analysis of the advantages and disadvantages of the organizational approach to protection.

From the perspective of rights holders' interests, the research highlights the necessity of implementing **three different artistic property management models in an interactive**

**environment, considering the risk of infringements/crimes posed by the environment.**

**The three models are:**

**High-risk environment (where there is no established good monitoring practice by the state and content providers): An Active Management Model (by rights holders) is necessary.** This requires active legal, technical, and organizational protection, particularly suitable for artistic property objects that are popular and generate business interest, thus carrying a high risk of infringement/crime.

**Medium-risk environment (where good monitoring practices can be improved by the state and content providers): A Balanced Management Model (by rights holders) is applicable.** This model aims to simultaneously ensure the protection of rights and accessibility to the artistic property object and is suitable for educational platforms, for instance.

**Low-risk environment (where there is an established good monitoring practice by the state and content providers): A Passive Management Model (by rights holders) is applicable.** This model allows for maximum sharing freedom, suitable for public projects and fostering an open-source culture, applicable to scientific platforms, for example.

Rights holders should choose the optimal management model based on the environmental risk and their objectives for distributing their artistic property objects. The management models are examined across three aspects: legal, technical, and organizational. The table below presents the three management models, depending on the degree of infringement/crime risk:

*Table 9: Artistic Property Management Models in an Interactive Environment*

Aspects			
<b>Legal Aspects</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mandatory, precise, multifaceted written licensing agreements with specific, detailed restrictions -</li> <li>- Automated protection applications (DMCA)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Written or oral, concise, and moderate licensing terms</li> <li>- Voluntary compliance mechanisms (e.g., Creative Commons) -</li> <li>Legal measures for</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Open licenses (e.g., Public Domain)</li> <li>- Minimal legal restrictions</li> <li>- Encouragement of free use and sharing</li> </ul>

	- Frequent legal actions against infringers	systematic infringements	
<b>Technical Aspects</b>	- DRM protection (Digital Rights Management) - Watermarks and digital fingerprints - Blocking unauthorized access (IP filtering)	Limited DRM protection - Usage tracking through analytical tools - Automated infringement notifications	- No DRM - Adherence to social systems and public needs - Unrestricted sharing platforms
<b>Organizational Aspects</b>	- Specialized team for rights protection, with expertise in intellectual property, security, and marketing - Active platform monitoring - Strict usage rules and partnerships	- User education on copyright - Partnerships with platforms for moderate control - Limited content and usage verification	- Trust in user interest, needs, and morals (e.g., in science and research - community-based moderation) - Minimal administrative intervention - Encouraging collaboration, use, citation, and remixes

**Model 1: Active Management Model (with High Risk of Infringements)**

In an environment with a high risk of infringements, an Active Management Model for artistic property in an interactive environment should be applied. This model involves the cumulative application of legal, technical, and organizational measures, encompassing the following aspects:

*From a Legal Perspective:*

Mandatory, precisely formulated written licensing agreements for use, meticulously crafted to avoid future problems and clearly defining the content and terms of the transaction. This serves as a management model minimizing infringement risk from a legal standpoint.

Mandatory inclusion of automated protection applications (DMCA), where software

or automated systems generate and send takedown notices in an interactive environment. Copyright and related rights holders can send DMCA takedown notices to internet service providers or platforms (such as YouTube, Facebook) that host infringing material.

Frequent legal actions against infringers: Initiating frequent legal actions against infringers, such as filing lawsuits or reporting to competent state authorities based on legislation, can significantly contribute to more effective control and management in a high-risk environment.

*From a Technical Perspective:*

Mandatory incorporation of technical protection measures: The proper selection and combination of technical measures, depending on the artistic property objects, such as encryption, watermarks, regional blocking, or other types of technical means.

*From an Organizational Perspective:*

Conducting monitoring, sending cease and desist letters, submitting content removal requests where possible, and reporting to competent state authorities, including initiating legal proceedings, are crucial actions that can significantly reduce the risk of artistic property infringements in an interactive environment.

Working with a specialized rights protection team with expertise in intellectual property and security is of great importance, as most rights holders may not be able to objectively assess the likelihood of success in a potential lawsuit or objectively evaluate an infringement.

Establishing strict rules for the use of the licensed work and potential partnerships could prevent future disputes.

Organizing and implementing training programs in artistic property in an interactive environment as part of the organizational protection method could contribute to raising the cultural awareness of Bulgarian rights holders and users.

### **Model 2: Balanced Management Model (with Medium Risk of Infringements)**

A Balanced Management Model is applied in an environment where the risk of infringement is medium. This model involves the cumulative application of legal, technical, and organizational measures, encompassing the following aspects:

*From a Legal Perspective:*

Vulnerable licensing or oral agreements: In practice, there are cases where concluded licensing agreements for the use of artistic property objects in an interactive environment are not sufficiently well-described and contain vulnerable omissions that, in a potential future dispute, could lead to serious problems. The same applies to oral agreements. However, with

the Balanced Management Model, the risk of infringement is moderate, allowing for such vulnerable or oral agreements.

Voluntary compliance mechanisms (e.g., Creative Commons): These are approaches and tools that are not imposed by law or court decision but are the result of voluntary agreement and cooperation among rights holders, content providers, and content users. Their purpose is to facilitate the legitimate use of artistic property objects and encourage lawful use and sharing of works.

Legal measures for systematic infringements: Stricter administrative, civil, and criminal measures (e.g., higher fines, damages, prohibition of activity, suspension of distribution, seizure of materials, etc.) can be applied in cases of systematic infringements.

*From a Technical Perspective:*

Application of limited DRM protection: For example, the possibility of accessing a work for a specific period; tracking usage through analytical tools – the application of analytical tools for usage tracking is key to detecting unauthorized use and, as part of the balanced management model, could provide an indication of the consumption of the artistic property object in an interactive environment; automated infringement notifications.

*From an Organizational Perspective:*

User education on artistic property: As evident from the surveys, a large proportion of users are unaware that remuneration is due for every use, do not know or are unfamiliar with the term of copyright in Bulgaria, and use third-party works without permission. This indicates the need for organizing and conducting artistic property education for users. They need to be familiar with the methods of infringement and the sources from which they can freely use works without infringing copyright and related rights.

Partnerships with platforms for moderate control: Creating partnerships for moderate control is crucial for rights holders and their representatives, as well as for businesses, since cooperation is of particular importance for the control and management of artistic property in an interactive environment. The implementation of common policies by platforms offering artistic content (such as YouTube's Content ID could be effective methods in the balanced management model, as it would not rely solely on legal measures or automated infringement notifications.

Limited content and usage verification: In the balanced management model, content and usage verification involves checks that are not continuous (e.g., unlike the active management model). It can be programmed to be performed on specific dates, on all parts of the works, not just portions thereof, etc. Also, in some cases, limited content and usage

verification relies primarily on user-submitted reports rather than on incorporated technical protection measures, automated infringement notifications, and so on.

### **Model 3: Passive Management Model (with Low Risk of Infringements)**

A Passive Management Model is applied in an environment where the risk of infringements is low. This model involves the cumulative application of legal, technical, and organizational measures, encompassing the following aspects:

#### *From a Legal Perspective:*

**Open licenses:** When the risk of infringement is low and the passive management model is applied, this may involve the use of open licenses. By concluding an open license, the rights holder agrees to grant users permission to use their work freely, but for non-commercial purposes. This type of transaction is suitable for scientific platforms, for example, where the work granted for use is for academic purposes. It is also applicable in cases where the copyright term has expired, and the work can be freely used by third parties for commercial purposes.

**Minimal legal restrictions:** Concluding an oral agreement eliminates the need for formal requirements and procedures and is suitable for the passive management model, as the use of works will not be for commercial purposes but solely for scientific purposes, for instance. This approach can promote free use and sharing, with trust and ethics as its foundation.

#### *From a Technical Perspective:*

**Absence of incorporated technical measures:** When a work is used for non-commercial purposes, the incorporation of technical measures is not necessary. The absence of incorporated technical protection measures creates a more open environment where access is not restricted, and there is no need to verify usage licenses or lawful activation.

**Adherence to social systems and public needs:** Adapting to social systems and public needs is part of the passive management model, where understanding and responding to user needs are crucial. It is important to ensure that everyone has equal access to artistic content in an interactive environment and that their every need in this aspect can be satisfied without the presence of legal, technical, or organizational protection measures.

**Unrestricted sharing platforms:** Platforms used for sharing artistic content in the passive management model are designed for users who support a policy of free use for scientific purposes, for example. These platforms are typically unrestricted, allowing artistic content to be freely used without requiring permission or remuneration, in accordance with legislation.

#### *From an Organizational Perspective:*

**Trust in the interest, needs, and ethics of users, for example, in science and research (community-based moderation):** The management and control over artistic property works can

largely be based on trust in the interest, needs, and ethics of users, as is the case in science and research, for instance. It is believed that members will act in the common interest and adhere to ethical and moral values.

Minimal administrative intervention: Sanctions and control are minimal, and trust is prioritized.

Encouraging collaboration, use, citation, and remixes: Promoting collaboration, use, citation, and remixes aims to foster open science, free sharing and culture, citation of research, and cooperation among users and members. This is primarily achieved through so-called open licenses or free, unrestricted sharing platforms.

## **CONCLUSION**

The main findings of this dissertation include:

Identified imperfections in legal norms concerning technical protection measures: (1) The research demonstrates (based on judicial practice in Italy) the necessity for amending and supplementing Article 25a of the Copyright and Related Rights Act (CRRA), specifically that infringement constitutes not only the removal of technical measures from the work itself but also from accompanying devices that facilitate the launching of the respective work; (2) synchronization of national judicial practice with EU judicial practice on identical cases for which there is sufficient European case law; (3) identified deficiencies in European directives, such as: the exclusion of parts of works from the scope of Directive 2019/790, as well as hyperlinks as means allowing for unauthorized public communication of works; (4) analysis and classification of types of proprietary rights that can be exercised in an interactive environment; (5) proposal for the application of appropriate technical protection measures, the improvement of existing ones, the creation of new ones, and the combination of several different technical protection measures in an interactive environment, depending on the artistic property objects. This could favorably impact rights holders (better technical protection) and businesses/the state (additional financial flows); (6) the presented statistical information from state authorities on reported cases and identified infringements/crimes, the number of decisions in initiated proceedings concerning artistic property infringements/crimes in an interactive environment, and the examined cases provided by competent state authorities, European and national judicial practice, practical experience, and personal observations over the last seven years, enable the classification of infringement types to date and supplement the list of European studies; (7) conducting author interviews with heads and experts in competent state authorities provides a real insight into their current practice and challenges; (8) the conducted surveys among copyright and related rights holders and users of artistic content provide

information regarding their awareness, experience, attitudes, and actions concerning artistic property infringements/crimes in an interactive environment. Based on the results, numerous improvements for effective management and protection are proposed; (9) Based on surveys and author interviews conducted by the author, a classification was derived for literary and artistic property objects whose rights are most frequently infringed due to unauthorized use in an interactive environment. This classification also identifies types of technical protection measures and categories of protection measures. (10) a new method of counteraction is proposed for implementation: the organizational approach. This method, supplementing existing legal and technical measures, could contribute not only to more effective protection but also to enhanced management, improved control, fair remuneration, and increased revenue generation for rights holders; (11) the dissertation thoroughly details methods for monitoring infringements on artistic property (AP) objects within interactive environments using Artificial Intelligence (AI)-based tools. This capability enables timely action against infringers and facilitates more effective control and management; (12) based on the conducted analysis and research, the study proposes ways to enhance legal, technical, and organizational protection methods; (13) the analysis concludes that the cumulative application of legal, technical, and organizational protection methods for artistic property in interactive environments could significantly reduce infringements/crimes and generate additional revenue streams for stakeholders. Beyond economic contributions, the cumulative application of these methods could also foster social development and enhance the creative industries; (14) increasing awareness among stakeholders regarding infringement/crime methods and protection strategies could contribute to raising public culture in the domain of artistic property; (15) the author's proposed management models for artistic property objects in interactive environments, designed with risk in mind, allow for a careful and focused selection of protection forms. By combining various techniques across legal, technical, and organizational aspects, these models could reduce the number of infringements, enable effective management and control of artistic property in interactive environments, and encourage creativity, innovation, and the legal utilization of artistic property objects in interactive environments.

The presented and proposed theses, formulations, and models should not be considered as definitive, unambiguous results and solutions. Rather, they represent a significant step forward in the scientific understanding of the theory and practice of artistic property rights infringements in interactive environments and their protection forms. They offer a scientifically applied outcome, suitable for the management of artistic property in interactive environments, with a focus on achieving effective control, counteraction, fair remuneration, and profit

generation from the use of artistic property objects in interactive environments.

More broadly, the research findings can be utilized in the development of new management models for artistic property objects within interactive environments.

#### **IV. CONTRIBUTIONS OF THE DISSERTATION**

##### **I. Scientific Contributions**

1. **Eleven types of artistic property infringements/crimes** in an interactive environment have been identified, which dominate both European and Bulgarian practice.
2. **The legal, technical, and organizational** countermeasures against these 11 most common types of artistic property infringements/crimes in an interactive environment have been identified and clearly delineated.

##### **II. Scientific and Applied Contributions**

1. Organizational monitoring methods are proposed, along with applicable artificial intelligence-based tools for **monitoring**. These **tools** enable the detection of similar and/or identical content of protected artistic property objects in an interactive environment.
2. **Three management models** have been developed, considering the risk of infringement of artistic property objects in an interactive environment: *an Active Management Model, a Balanced Management Model, and a Passive Management Model*, applicable in the daily work of all categories of rights holders.

#### **V. LIST OF PUBLICATIONS ON THE TOPIC OF THE DISSERTATION**

1. Dimitrova, B. (2023). "Legal, Technical, and Organizational Countermeasures Against Artistic Property Infringements in an Interactive Environment." Net Science (Scientific Electronic Journal), (4). ISSN 2535–1362. Available at: <https://netscience.science/br004.html>
2. Dimitrova, B. (2023). "Highlights of the Legal Framework for Artistic Property Protection in an Interactive Environment." Net Science (Scientific Electronic Journal), (4). ISSN 2535–1362. Available at: <https://netscience.science/br004.html>
3. Dimitrova, B. (2023). "Essence and Types of Technical Means for Protecting Intellectual Property Objects in an Interactive Environment." Net Science (Scientific Electronic Journal), (4). ISSN 2535–1362. Available at:

<https://netscience.science/br004.html>

4. Dimitrova, B. (2024). "Copyright Infringements in the Creation of Website Layouts." National Security (Scientific Journal), (17). ISSN: 2682-941X & ISSN: 2682-9983. Available at: <https://nacionalnasilgurnost.bg/%d0%b1%d1%80%d0%be%d0%b9-17/>
5. Dimitrova, B., 2024, "The Role of the Internet for Performing Artists – Economic Benefits and Losses," Collection of Papers from the Scientific Forum held on February 27, 2024, pp. 54-68, ISBN-13: 978-619-232-852-8, available at: <https://www.cceol.com/search/chapter-detail?id=1267615>