

Автор: Биляна Димитрова



Биляна Димитрова завършва бакалавърска степен по специалност „Творчески индустрии и бизнес“, магистър по специалност „Интелектуална собственост и бизнес“ и към настоящия момент е докторант в направление „Организация и управление извън сферата на материалното производство (творчески индустрии в отделните отрасли)“ към Университета за национално и световно стопанство. По време на обучението си, Биляна Димитрова провежда стаж в Агенция „Митници“ и работи в адвокатска кантора като експерт по интелектуална собственост. Интересите ѝ са в областта на защитата на интелектуалната собственост в интерактивна среда.

АБСТРАКТ

Същност и видове технологични средства за защита на обекти на интелектуална собственост в интернет

Предметът на тази статия са технологичните средства, които могат да бъдат прилагани, с цел защита от нарушения на обекти на интелектуална собственост в интернет. Разглеждат се технологичните средства, които съществуват и се прилагат от различните правноносителни, доставчици на съдържание и други ползватели. Направен е сравнителен анализ между дефиницията на технологичните средства съгласно националното и Европейското законодателство. Предложени са препоръки за подобряването на някои от съществуващите технологични средства и прилагането им, с цел по-добра защита.

Ключови думи: технологични средства, защита, обекти на интелектуална собственост, интернет.

ABSTRACT

Essence and types of technological measures for protection of intellectual property objects on the Internet

The subject of this article is related to the technological measures that can be applied to protect against intellectual property objects infringements on the Internet. It sets out types of technological measures and the ways they are applied by different rights holders, content providers and other users. A comparative analysis is made between the definition of technological measures under national and European law. Recommendations are made for improving some of the existing technological measures and the ways of implementing them for better protection.

Keywords: technological measures, protection, intellectual property objects, internet.

Въведение

В съвременните условия на дигитализация, все по-значим фактор се оказват управлението и защитата на интелектуалната собственост в интернет. Функционирането на художествената собственост, като дял от интелектуалната собственост, в интерактивна среда (интернет) е предизвикателство за мениджърите в творческите индустрии, за автори и за ползватели. Според Николай Крушков *„В основата на интелектуалната собственост стои човешкият творчески труд, който създава иновативни блага, предназначени за потребление на пазара, но с ограничение в използването, което се реализира само след разрешение от носителя на правата“*¹, а с развитието на интернета, използването на творческите продукти от трети лица без разрешението на правоносителите е все по-често явление, все по-трудно контролируемо от заинтересованите лица – носителите на правата.

С появата на интернет през 90-те години на XX век, когато Тим Бърнърс-Лий разработва World Wide Web, първата мрежа, която свързва хората по цял свят и до ден днешен, възниква и опасността от неправомерно използване, както и предизвикателствата пред правилното управление на художествената собственост в интернет.

Следва да се спомене неизменно нарастващото население, което ежедневно използва интернет. Съгласно доклад на Международният съюз по далекосъобщения (МСД), който е специализирана агенция на ООН за информационни и комуникационни технологии (ИКТ), около 5,3 милиарда души или 66% от населението на света, използват интернет, което представлява темп на растеж от 6,1% през 2021 г. спрямо 5,1% за 2020-2021 г. В европейските страни, Съединените американски щати и Общността на независимите държави (ОНД), между 80 и 90 процента от населението

¹ Крушков Н. „Сигурност Лидерство Креативност“, 2020, ИК „УНСС“, София, стр. 134

използва интернет, доближавайки се до универсалната употреба (поне 95%). В арабските държави и азиатско-тихоокеанските страни около 70% се използва интернет, като най-малко се използва в Африка, но пък дава сериозно отражение на цялостната картина, тъй като Африка е 40% от населението в света.²

С оглед на горното, следва да се добави, че интернет промени традиционния пазар. Много направления на бизнеса се изместиха в интерактивната среда, творческият сектор също започна все повече да функционира в интернет пространството. От всяка точка на света може да се чете книга, да се слуша музика, да се гледат филми и т.н.

Особено по време на пандемията, интернетът се превърна в единственото средство, чрез което творческите индустрии функционираха. Освен видеоклипове, музика и литературно съдържание, сценичните произведения също се представяха онлайн, като по този начин генерираха печалба и не прекратиха бизнеса заради забраната за физическо присъствие на аудитория. Телевизионни предавания освен по телевизията се излъчваха и онлайн и осъществяваха връзка със зрителите посредством интернет. Така се разви бизнес модел на онлайн представяне на художествено съдържание, което и в днешни дни, след пандемията, се запази на пазара.

Съгласно Закона за авторското право и сродните му права /ЗАПСП/ *„Авторското право върху произведения на литературата, изкуството и науката възниква за автора със създаването на произведението“*³. Целта на авторското право е да насърчава науката, литературата и изкуствата чрез възнаграждение за създателите на такива произведения и предоставяне на изключителни права. Според Николай Крушков *„Творческият труд е свръхнеординарен, присъщ за малка част от хората по света и е*

² Доклад на Международният съюз по далекосъобщения за измерване на цифровото развитие за 2022 г.

³ Чл. 2 от ЗАПСП, ДВ., бр.56/1993г.

висококачествен и високопроизводителен“⁴ и като такъв от изключително значение е неговото правилно управление и защита особено на цифровия пазар.

В тази връзка, интерактивната среда е едно поле за извличане на информация и съдържание от всяка точка на света. Интернет позволява цифровите обекти на интелектуална собственост да се предават лесно по целия свят. Цялостният смисъл от създаването на интернет е да има установена връзка между хората от разстояние и да може да се споделя информация и съдържание. Според Петър Петров *„Споделянето на информация, съответно – обменът на файлове със съдържание, защитено от авторско право, е безпрепятствено и в огромни мащаби, което рефлектира не само върху бизнеса, но и върху икономиката на отделните държави, транснационални съюзи, политика, обществен живот и пр.“*⁵

Следва да се отбележи, че всеки, който създава някакъв творчески продукт⁶ и го прави публичен, и достъпен в интерактивна среда, той се съгласява, че и други ще имат достъп до създадения от него „продукт“, разбира се, при определените от носителя на правата условия, и съгласно действащата нормативна уредба.

Това обаче води до голям обем от материали с авторски права, чието разпространение също е трудно да се контролира. Според Виолета Цакова *„С включването в мрежата на един закрилян обект той става на практика общодостъпен. Потребителите на Интернет услуги могат да го „извикват“ по всяко време, за да го видят или копират не само законно, но и в нарушение на правата на правопритежателите. Направените дигитални копия имат същото качество, както и оригиналите, но са*

⁴ Крушков Н., „Сигурност Лидерство Креативност“, 2020, ИК „УНСС“, София, стр. 188

⁵ Петров, П., „Подборен лов на интернет пирати“ 2013, Издателство „Сиела“, София, стр. 48

⁶ Продукт на творческите индустрии, предназначен за немасово потребление, който може да бъде самостоятелен продукт за директно потребление или производствен ресурс предимно за дейността на културните индустрии – Борисова, В., 2009 „Творческа икономика, културни индустрии и интелектуална собственост“, София, Университетско издателство Стопанство, стр. 13

значително по-евтини. Широкото им разпространение може да стане бързо и трайно от и до всяка точка на планетата. Това улеснява пиратството с всички произтичащи от него негативни последици, като задържане ръста на информационно основаната икономика, препятстване на иновациите и културното творчество, дискредитиране на самата електронна търговия и репутацията на държавите без адекватна закрила на интелектуалната собственост и много други“⁷. Фактът, че трудно се контролира използването в Интернет, води и до поява на всевъзможни нарушения от недобронамерени потребители, различни посредници в използването, като цяло - от различни участници на пазара в интерактивна среда.

Тези реалности налагат разработването на технологични средства, които да ограничат възможностите за нарушения. Видовете технологични средства са инструмент, чрез който заинтересованите правноносителите разполагат, така че да защитят и управляват своите права в интерактивна среда. Преди да бъдат систематично разгледани видовете технологични средства, следва да бъдат класифицирани самите обекти на художествена собственост, които могат да съществуват в интерактивното пространство.

1. Класификация на обектите в интерактивна среда

Класификацията на обектите в интерактивна среда следва да бъде категоризирана според следните няколко признака:

- **обекти, които могат да бъдат дигитализирани;**
- **обекти, които не могат да бъдат дигитализирани;**
- **обекти, които могат да бъдат използвани в нарушение чрез неправомерно осигуряване на достъп до тях.**

Според първия признак, **обектите, които могат да бъдат дигитализирани са следните:**

⁷ Цакова, В. 2004, „Права на артисти изпълнители, продуценти на записи и излъчващи организации“, София, УНСС, стр. 153

1. литературни произведения, включително произведения на научната и техническата литература, на публицистиката и компютърни програми;

2. музикални произведения;

3. филми и други аудио-визуални произведения;

4. произведения на изобразителното изкуство, включително произведения на приложното изкуство, дизайна и народните художествени занаяти;

5. фотографски произведения и произведения, създадени по начин, аналогичен на фотографския;

6. архитектурни проекти, одобрени проекти по устройствено планиране, карти, схеми, планове и други, отнасящи се до архитектурата, териториалното устройство, географията, топографията, музейното дело и която и да е област на науката и техниката;

7. графично оформление на печатно издание;

8. кадастрални карти и държавни топографски карти.

9. преводи и преработки на съществуващи произведения и фолклорни творби;

10. аранжimenti на музикални произведения и на фолклорни творби;

11. периодични издания, енциклопедии, сборници, антологии, библиографии, бази данни и други подобни, които включват две или повече произведения или материали.

12. част от произведенията, както и подготвителните скици, планове и други подобни.

Според признака **обекти, които не могат да бъдат дигитализирани** – следните два вида обекти:

1. сценични произведения - драматични, музикално-драматични, пантомимични, хореографски и други;

2. произведения на архитектурата.

Това са обекти, които могат да съществуват в интернет пространството, но под формата на фотографски произведения, произведения на изобразителното изкуство, схеми, карти, планове и т.н., които са различно обособени обекти на художествена собственост. По отношение на архитектурните произведения, те биха могли да съществуват под формата на дигитални планове, схеми или визуализирани, с помощта на компютърни програми, но не и да съществуват в тяхната цялост. В днешното време на дигитализация, множество архитектурни проекти всъщност се създават първо на компютър чрез специални програми, които после се реализират вече във физически архитектурни произведения. По отношение на сценичните произведения, те могат да бъдат стриймвани, записвани, излъчвани, но когато бъде извършвано това, съществуващият обект в интерактивната среда е всъщност аудио-визуално произведение, респ. сценичното произведение като такова търпи преобразуване в друг обект, който може да съществува в интернет.

Според признака **обекти, които могат да бъдат използвани в нарушение чрез неправомерно осигуряване на достъп до тях** са такива обекти, при които функционират някакви технологични средства за защита, но са преодолени, посредством неправомерни действия от трети лица. Съгласно чл. 25а от ЗАПСП *„Използването на произведения по чл. 24, ал. 1 и чл. 25, ал. 1 не може да се извършва по начин, който е съпроводен с премахване, повреда, унищожаване или разстройване на технологични средства за защита, без съгласието на носителя на авторското право.“*⁸ Когато се използва без разрешението на автора и без възнаграждение негово произведение и което произведение е защитено чрез техническо средство и то бъде неправомерно премахнато или заобиколено, то това представлява

⁸ Чл. 25а от Закон за авторското право и сродните му права, Обн. ДВ. бр.56 от 29 Юни 1993г.

нарушение или престъпление. Обектите, които попадат в този обхват са всички по-горе изброени обекти, които могат да бъдат дигитализирани и които са защитени чрез технологични средства.

За ограничаването и дори пресичане възможностите за мултиплициране на тези нарушения в Интернет съществуват много и различни правни и организационни способи⁹, но настоящата статия има за цел да разгледа именно технологичните средства за защита, както и да бъдат идентифицирани някои от недостатъците в практиката, които помагат на нарушителите да ги заобикалят.

Нарушение върху икономическите права на интелектуална собственост е всяко използване на защитен обект, което се извършва без разрешението на правоносителите - по силата на сделки за покупко-продажба, сделки за отдаване на лицензи, за преработки, копиране, разпространение и т.н., всички те свързани с гарантираните **имуществени права на автора**. Много произведения, защитени с авторски права, се разпространяват, използват, препродават без разрешение, без възнаграждение, което по същество е ограбване на техния незаменим и високопроизводителен творчески труд.

2. Същност на технологичните средства

Технологичните средства са инструменти за възпрепятстване на нарушителите да използват чужди произведения. Те спомагат идентифицирането на произведението и вграждат някаква следа или маркировка, чрез която те да бъдат засечени и идентифицирани. Без тяхното съществуване, заинтересованите правоносители трудно биха могли да разберат, че някой неправомерно е използвал защитени обекти. Тези инструменти служат като способ за индикация на това, че трето лице използва чужд творчески продукт и преценката за това дали е

⁹ Повече информация за правни и организационни способности можеш да видиш тук - <https://netscience.science/br004.html>

упълномощено или не остава във възможностите на заинтересованите правоноители.

Управлението на правата в интерактивна среда е предизвикателство за повечето субекти, тъй като броят на нелегални копия на произведения непрекъснато се увеличава. Вече не са копия на дискове (физически носители), каквито са се правили преди двадесет години, а дигитални копия (интернет базирани носители), които се осъществяват много по-бързо и лесно. Въпреки това, напредването на технологиите дава зелена светлина за разработването на технологични инструменти, представляващи блокажи на тези нарушения/престъпления, както и непрекъснатото усъвършенстване на тези инструменти (блокажи). Освен да дават индикация за използването от трети лица, технологичните средства служат за информация относно детайлите на произведенията, техния автор или автори, срокът на правата. Технологичните средства съхраняват също и пътя на транзакциите и детайли за купувачите или ползвателите, според отделните случаи.

Тук, следва да се спомене и технологията Blockchain. Технологията представлява цифрова книга, която се разпространява така, че всеки участник има свое собствено копие. Може да се проследяват и записват транзакциите - кой, колко и кога е платил за придобиването на защитен обект на интелектуална собственост. Този инструмент може и да управлява авторски права. Всякакви метаданни¹⁰ могат да се съхраняват в Blockchain. Метаданните представляват информация относно име на купувач, негов профил и имейл адрес, автор на защитен обект, издател, дата на създаване, дата на продажба, дата на изтегляне в интерактивна среда или друго действие. Създава се т.нар. „интелигентен договор“, който описва кой може да има достъп до конкретен защитен обект на интелектуална собственост,

¹⁰ Cox, Krista L., "Metadata and Copyright: Should Institutions License Their Data about Scholarship?" (2017). University of Nebraska - Lincoln, p. 3 [Online] Available from: <https://digitalcommons.unl.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1060&context=scholcom> [Accessed 20/11/2023]

за какъв период и т.н. Чрез използването на криптовалути, като например биткойн, етериум и т.н., технологията може да управлява и възнагражденията за авторите, т.е. в известен смисъл изпълнява функцията и на организация за колективно управление на права. Изводът, който може да бъде направен е, че тази технология, освен че може да ограничи и дори блокира злоупотреби, прави възможно контролирането на разпределението на възнаграждението между правоносителите, като частично управлява и в голяма степен се контролира потокът на възнагражденията от използване на защитени обекти на интелектуална собственост в интерактивна среда.

3. Видове технологични средства

3.1. Филтриране на съдържание

Филтрирането на съдържание представлява проверка за съществуващо идентично и/или сходно публикувано вече съдържание на защитен обект на интелектуална собственост в съответна платформа преди достигането му до потребители. В повечето случаи се попада на музикално или аудио-визуално произведение и респективно, като една от платформите въвела това филтриране е „Ютуб“. Съществуват 3 вида разпознаващи технологии.

3.1.1. Технологии, базирани на метаданни. Както по-горе беше посочено, това са технологии, които съхраняват в себе си информация относно идентифициран автор, купувач, защитен обект на интелектуална собственост, място и дата на покупко-продажба или друга сделка, в случай че има такава.

3.1.2. Хешове/подписи. Подобно на електронните подписи, това са технологии, които някои заинтересовани правоносители използват за своите произведения, с цел идентифицирането им и ограничаването им за копиране, подобно на криптографията.

3.1.3. “Fingerprint”. Технология, която на база на отпечатьци на видео съдържание разпознава идентично и/или сходно съдържание, което

използва именно „Ютуб“. То дава индикация за това дали произведението съществува вече, респ. дали са налице права на интелектуална собственост или не.

3.2. Ограничения за активиране

Това ограничение обикновено представлява забрана за използване на съдържание на повече от 5 устройства. Например, един потребител използва от няколко устройства вече закупено съдържание. В случай че реши доброволно да даде достъп до това съдържание на трето лице, отстъпвайки своя профил, чрез който е придобил конкретното съдържание и ако превишава лимита на устройствата, то автоматично се активира тази DRM защита. Независимо, че лицето има всичките данни за ползване на това съдържание, то няма да има достъп до него, поради надвишаване броя на използваните устройства.

3.3. Постоянен онлайн DRM

Постоянният онлайн DRM е технология, която е включена постоянно, за да проверява автентичността на използващия защитеното с права на интелектуална собственост съдържанието в интерактивна среда. Тази технология си взаимодейства със специализиран сървър, който може да се управлява от заинтересованите провайдери или упълномощени от тях лица.

3.4. Шифриране

Шифрирането е инструмент, чрез който се гарантира, че създаденото съдържание, защитено с права на интелектуална собственост, няма да бъде променено от трети лица, без надлежно разрешение, т.е. този инструмент помага за ефективното прилагане в интерактивна среда на две от неимуществените права по смисъла на ЗАПСП, а именно „*правото на промяна*“ и „*правото на интегритет*“, което е в правомощията на носителя на правата и олицетворява връзката между автора и резултата от неговия творчески труд. Съществуват два вида шифриране. Един от тях се нарича

симетрично шифриране. То е двупосочен процес, при който се използва един и същи ключ, който шифрира текста от едната страна и позволява на втората страна да го дешифрира. Другият вид е асиметрично шифриране, при което се използват два различни ключа. Този механизъм е система от алгоритми, които следват предварително зададена последователност, за да може да се шифрира даден защитен обект на интелектуална собственост и той да не може да бъде използван от трети лица без разрешение.

3.5. Ограничение за копиране

Ограниченията за копиране представляват невъзможност да се копира, отпечатва, разпространява или т.нар. невъзможност за „възпроизвеждане“ и „разпространение“, съгласно ЗАПСП, на защитени обекти на интелектуална собственост в интернет. Тези ограничения могат да се прилагат главно за литературни произведения в интерактивна среда, за да се попречи на неразрешено копиране, отпечатване, препращане и създаване на резервни копия. Обикновено се извършва от предварително разработен за тази цел софтуер, който управлява трафика на използване на защитен обект на интелектуална собственост. Съществуват и други подобни инструменти, чрез които може да бъде защитено неправомерното използване на литературно произведение в Интернет. Такъв е „JavaScript“, като чрез използването на този скрипт се кодира сайтът и при опит за копиране на защитен обект на интелектуална собственост на сайта на всеки посетител се изписва подходящо съобщение в интерактивна среда.¹¹

3.6. Ограничения по време на изпълнение

Съществува и DRM система, наречена Protected Media Path, която представлява технология за защита на видеа, наречена Protected Video Path (PVP). Функцията на PVP е да спира възпроизвеждането на видеоклипове, чрез разработен софтуер за тази цел. Докато се гледа аудио-визуалното

¹¹ Костов, А. „Интелектуалната собственост в интернет“, 2012, Издателство „Фенея“, София, стр. 42

произведение, често има възможност за изтегляне на това произведение от потребителите на собствен компютър било то за лично ползване или с цел да се качва някъде в интернет, на някой друг сайт с или без търговска цел.

3.7. Регионално блокиране

Регионалното блокиране е инструмент за възпрепятстване използването на защитен обект на интелектуална собственост за определена територия. Регионалното блокиране може да бъде осъществено чрез технологични средства, като например да се проверява IP адреса на потребителите. На практика, както митническите органи възпрепятстват фалшифицирани стоки, пренасяни през граница, така и този инструмент блокира публикуването или разпространението, или други видове използване на защитени обекти на интелектуална собственост в Интернет на определена територия без разрешението и/или знанието на заинтересованите правоносители. Това също е сред инструментите за ограничаване на нарушенията/престъпленията с използване на защитени обекти на интелектуална собственост в интернет.

3.8. Проследяване

Съществува и инструментът цифрови водни знаци. Те се използват за проследяване на използването на защитени обекти на интелектуална собственост в Интернет, веригата на разпространението им, в т.ч. чрез записване на данните на ползватели или купувачите, при евентуални такива сделки. Този инструмент обикновено се ползва като допълнение към други DRM защиты, с цел подпомагане за идентифициране на нарушителите и служещи като доказателства при съдебни процеси. Обикновено метаданните се включват в електронния формат на защитения обект на интелектуална собственост, което е откриваемо в Интернет. Най-често водни знаци се наблюдават върху печатни материали като слабо забележими знаци, идентифициращи заинтересованите правоносители. Често срещани в

интернет пространството са фотографски произведения, върху които са изобразени водни знаци.

4. Nintendo Co. Ltd срещу PC Box Srl

Видеоигрите са сложни цифрови творчески продукти, които са съвкупност от множество авторски произведения и макар че несъмнено са защитени от авторското право, не съществуват ясни механизми за това как могат ефективно да бъдат защитени в Интернет.

Интересно е, че някои ги причисляват към компютърните програми, други към аудио-визуалните произведения, а трети разглеждат поотделно защитените обекти, които съществуват в тях. Така през 2014 година възниква спор между две компании, които създават и продават видеоигри на пазара. Спорът е между Nintendo Co. Ltd срещу PC Box Srl относно пуснати на пазара от PC Box Srl устройства чрез уебсайт. Nintendo Co. Ltd създават и продават видеоигри, както и два вида продукти за тези игри, а именно преносими системи, конзоли и системи със стационарни конзоли за видеоигри. Предприятията Nintendo приемат технологични мерки, а именно устройства за разпознаване, монтирани в конзолите, както и криптиран код на материалния носител, върху който са записани видеоигрите, защитени от авторското право. Тези мерки целят предотвратяване използването на незаконни копия на видеоигри. Игри без съответен код не могат да бъдат пуснати на нито един от двата вида устройства, продавани от предприятията Nintendo. Nintendo изтъкват наличието на устройствата на PC Box, които след инсталиране в конзолата заобикалят системата за защита, монтирана върху „хардуера“ и позволяват използването на неразрешени копия на видеоигри. Те считат, че основната цел на устройствата на PC Box е да се заобикалят и избегнат защитните технологични мерки на игрите Nintendo, с оглед на което, Nintendo предявяват иск срещу PC Box пред съда в Италия. PC Box продават оригиналните конзоли на Nintendo заедно с допълнителен „софтуер“, състоящ се от приложения, „homebrews“, на независими

производители, създадени специално, с оглед на използването им върху тези конзоли, което изисква предварително инсталиране на устройствата на PC Box, деактивиращи инсталираното устройство, което представлява технологичната защитна мярка.

Според PC Box действителната цел на предприятията Nintendo е да попречат на използването на независим „софтуер“, който не представлява незаконно копие на видеоигри, а е предназначен да позволи четене на файлове в MP3 формат, филми и видео съдържание върху подобни конзоли, с оглед на пълноценното им използване.

В крайна сметка, решението на съда е, че защитата на видеоигрите не може да бъде сведена до тази, която е предвидена за компютърните програми. Макар видеоигрите да функционират въз основа на компютърна програма, те започват и следват предварително зададен от авторите на тези игри сценарий, така че да покажат картини и звук, които заедно притежават определена концептуална самостоятелност. Според действащото законодателство, понятието „*ефективни технологични мерки*“ може да обхване технологични мерки, които се изразяват главно в инсталиране на система за разпознаване не само върху носителя, съдържащ защитено произведение като видеоигра, за да бъде защитен от неразрешени, от носителя на авторско право, действия, но и върху преносимите устройства и конзолите, предназначени да осигурят достъпа до тези игри и използването им. С оглед на което, Nintendo печелят спора срещу PC Box.

Сравнявайки практиката на ЕС и дефинирането на нарушение върху технологични средства, съгласно националното ни законодателство, следва да се отбележи, че има пропуск в националното ни законодателство. Съгласно чл. 25а от ЗАПСП *„Използването на произведения по чл. 24, ал. 1 и чл. 25, ал. 1 не може да се извършва по начин, който е съпроводен с премахване, повреда, унищожаване или разстройване на технологични*

*средства за защита, без съгласието на носителя на авторското право.*¹²

Когато се използва без разрешението на автора и без възнаграждение негово произведение и което произведение е защитено чрез техническо средство и то бъде премахнато, то това представлява нарушение. Горният казус обаче ясно показва, че нарушение представлява не само премахването на технологичните средства върху самото произведение, но и върху съпровождащите го устройства, които помагат стартирането на съответното произведение. Тази особеност не е дефинирана в националното ни законодателство и представлява възможност за нарушителите да заобикалят по подобен начин възприетите правила.

Заклучение

Много известни платформи прилагат *филтриране на съдържание*. Това са “YouTube”, “Facebook”, “X”, “Instagram”, “Spotify”. Същевременно, за жалост далеч не всички платформи имат желанието да въвеждат този инструмент за ограничаване на неоторизираното използване на защитени обекти на интелектуална собственост в Интернет.

Инструментът, известен като *ограниченията за активиране* също търпи несъвършенства в практиката. Например, собственикът може да се откаже от достъпа си от едно устройство и да изключи активацията от него, като включи активирането на друго устройство. В случай че лицето, което е закупило правата за използване на защитени обекти на интелектуална собственост се откаже от дадено устройство, чрез което преди това е осъществявало достъп, то другото лице, на което е отстъпен достъпът ще може да ползва съдържанието без проблем. Недобронамерен ползвател дори може да препродава достъп на трети лица на по-ниска или по-висока цена, с което осъществява и нелоялна конкуренция. С оглед на това е препоръчително тези ограничения за активиране, веднъж активирани **да не**

¹² Чл. 25а от Закон за авторското право и сродните му права, Обн. ДВ. бр.56 от 29 Юни 1993г.

могат да бъдат изключвани и прекъсвани от собственика, прехвърляйки достъпът на друго устройство.

Постоянната DRM защита е инструмент за мониторинг, но тук самият притежател на авторски права може да контролира трафика на съдържанието. Това на практика е трудна задача постоянно човешки фактор да наблюдава за неправомерни действия. **Възможно решение е, заинтересованият правоприетел да се обърне към специализирани организации, които да следят за нарушения.**

Ограниченията по време на изпълнение са инструмент за управление и защита при използване на аудиовизуални произведения в Интернет. Съществуват примери за такива разработени вече уебсайтове, които предлагат гледане на аудио-визуални произведения свободно, които са защитени обекти на интелектуална собственост. От друга страна, те позволяват шифриране на информация, докато се гледа конкретното видео, което прави по-трудно правенето на неоторизирани записи. Тази система обаче трябва да бъде инсталирана от самата платформа, на която се гледат клиповете.

Проследяването е инструмент, който се ползва като допълнение към други DRM защиты, с цел подпомагане идентифицирането на нарушителите и събирането на данни, служещи като доказателства при съдебни процеси. Специално за този инструмент в практиката се срещат редица случаи, в които се разработват специални програми за „хакване“ на тези системи. Тези атаки обикновено целят промяна на съдържанието или напълно да го премахнат, за да не се оставят следи за нарушителите и респ. да не бъдат идентифицирани.

В заключение, на първо място следва да се отбележи, че технологичните средства биха могли да бъдат сред **новите форми на защита на обектите на интелектуална собственост в Интернет, които са все по-задължителни за прилагане.** С оглед на горното, би могло да се

предложат изменения и допълнения в действащото законодателство у нас - в посока на **законово регламентиране прилагането на технологичните средства от платформи и доставчици на защитени обекти на интелектуална собственост в Интернет.**

На второ място, препоръчително е да бъдат прилагани няколко и различни DRM защиты **кумулятивно**, тъй като взети поотделно, всяка една от тях има недостатъци. Освен това, повечето интернет страници включват обекти на художествена собственост, а повечето собственици на тези сайтове прилагат ограничен вид технологична защита върху точно определен обект и останалите обекти остават незащитени. Например, текстът не може да бъде копиран, но изображенията, които са към текста могат да бъдат изтеглени неоторизирано.

На трето място, **разработването на нови технологични средства, както и тяхното патентоване** би имало положително отражение върху икономиката. Освен чрез придобиване на изключителното право върху тях, ще се подобри качеството на съществуващите средства, ще се създадат нови, усъвършенствани, което е и предпоставка за нови финансови постъпления както за притежателите, така и за държавата.

На следващо място, **самите DRM защиты имат нужда от защита**, тъй като се случва да бъдат премахнати от специалисти в областта, както беше посочено в изложението на настоящата статия.

Не бива да се подценява и фактът за заобикаляне на технологичните средства чрез допълнителните устройства, които помагат за използването на съответното произведение, както примерът с делото Nintendo срещу PC box. В тази връзка, би било добре да бъде **дефинирано и в националното ни законодателство, че нарушение представлява не само прякото заобикаляне на защитата, но и предлагането на технологичните устройства, които позволяват такова заобикаляне на защита.**

Библиография

Литературни източници:

1. Борисова, В. „Творческа икономика, културни индустрии и интелектуална собственост“, 2009, Университетско издателство Стопанство, София;
2. Димитрова, Б., „Правни, технологични и организационни способности за противодействие на нарушенията върху художествена собственост в интерактивна среда“, 2023, Научно електронно списание „NET SCIENCE“, бр. 4, София;
3. Доклад на Международният съюз по далекосъобщения за измерване на цифровото развитие за 2022 г.;
4. Костов, А. „Интелектуалната собственост в интернет“, 2012, Издателство „Феня“, София;
5. Крушков Н., „Сигурност Лидерство Креативност“, 2020, ИК „УНСС“, София;
6. Цакова, В. 2004, „Права на артисти изпълнители, продуценти на записи и излъчващи организации“, София, УНСС;

Нормативни източници:

1. Закон за авторското право и сродните му права, Обн. ДВ. бр.56 от 29 Юни 1993г.

Интернет източници:

1. Cox, Krista L., "Metadata and Copyright: Should Institutions License Their Data about Scholarship?" (2017). University of Nebraska - Lincoln, page 3 [Online] Available from: <https://digitalcommons.unl.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1060&context=scholarcom> [Accessed 20/11/2023];