

FEATURES IN THE LEGAL REGULATION OF ELECTRONIC SPORTS

Chief Assist. Prof. Vassil Dimitrov, PhD

Department of Management and History of Sport, sector "Sports Management"

National Sports Academy "Vasil Levski"

Тел: (02) 4014(185)

E-mail: Vasil1331@abv.bg

***Abstract:** This article examines current problem areas related to legislation governing matters related to copyright electronic sports, in particular video games and sports betting. An analysis of the legislation in Bulgaria are analyzed and best practices in other countries.*

***Keywords:** Legal regulation, sports, license gambling.*

Постъпленията от залози на е - спортове се повишават с всяка изминала година. Ако през 2012 г. те са възлизали на 130 млн. долара, то се очаква в края на 2017 г. приходите да достигнат около 465 млн. долара.

По-важното за бъдещето на спорта е, че общо 43 млн. души са гледали финалите. Заради подобни числа се очаква светът на електронните спортове да експлодира през следващите няколко години. LoL е само една платформа, благодарение на която Newzoo прогнозира, че индустрията ще генерира приходи за 1,5 млрд. долара до 2020 г., а глобалната публика ще достигне 589 млн. души (Investor, 2017).

Социалната реалност се разглежда като динамична, изменяща се непрестанно, като активен процес на собствено конституиране, а не като статична или обяснима чрез някаква нейна твърда структурна определеност.

Според Б. Саттон-Смит (Серебряков, А. Н. Пономарев, 1987) организираните игри представляват собствена сложна социално групово форма на поведение. Те могат да бъдат разгледани като средство за възпитание в по-голяма степен в социален, а не в индивидуален план. Представят се като модели на реални форми на социални съревнования, игрите подготвят децата с определени познания за тях и участие в тях, помагат за постигане на поставените цели, възпитават в лидерство. Това характерно за процеса на социализация на личността към и чрез игрите, и съответно вида спорт.

Индивидът се включва в социални ситуации, отличаващи се не само с нарастващ брой социални партньори, но и усложняващи се по характер и съдържание социални процеси. Това дава възможност да се премине от гледна точка на единичния друг към гледната точка на „обобщения друг“ като типологизирана представа за социалните очаквания спрямо личността изобщо. Именно тази способност продуцира символите - значения, които осъществяват социалните процеси като комуникативни (в своята най-дълбока същност) действия. Оттук играта разглежда се като социалното взаимодействие се схваща, като непрекъснат процес на взаимно пораждаване, насочване и съгласуване на индивидуалните действия върху базата на формирането, интерпретирането и оценяването на символните смислови съдържания (Dimitrova, A., 2017). Това важи и за социалните отношения в спортната виртуална реалност, при които няма квазивзаимодействие и монологичност. Социологическият аспект на игрите е в духа на прагматичните концепции.

Нормите, като и културните ценности не са статични. Социокултурната еволюция преобразува условията на съвременната дейност на хората. Затова някои норми престават да съществуват, за удовлетворяването на потребностите на обществото, стават неудобни или безполезни. Спортът не е изолиран от другите сфери на живота, променящи се заедно с обществото, новото значение усилва неговите важни културни норми. Под въздействието на социалните измерения се трансформират установените правила на спорта, преразглежда се отношението към основните концепции, в резултат се променя и самият спорт и в частност

електронните спортове (Dimitrova-Denkova, A., V. Colova, 2015; Dimitrova, A., S. Stanev, 2009; Dimitrov, I., A. Dimitrova-Denkova, 2014).

Както един мач може да бъде уговорен, така може да се случи и със среща от електронните спортове. Участниците във видео игра не могат да мерят евентуалните си приходи с даден футболен или тенис играч. Това довежда до опасността от уреждане на определени турнири. За да се избегнат подобни действия, бяха сключени различни партньорства между букмейкърски регулатори и неправителствени организации за проследяване на активността. Те изискват от букмейкърите лиценз и следят активността на залозите при тях. Е - спортовете са доста по-непредвидими от някои други спортове. Това е така, защото конкуренцията в сегмента е голяма. Иван Иванов стана първият български милионер от електронни спортове. Състезателя с псевдоним MinD_ContRoL стана световен шампион по DOTA 2 с отбора Team Liquid.

Пред електронните спортове стоят много въпроси. Много от тях са свързани с правилното регулиране на състезанията и залозите, които се правят. За целта букмейкърите осигуряват секции със съвети за отговорен хазарт. На това трябва да се обърне внимание, понеже електронните спортове ще стават още по-известни. Точно те трябва да носят със себе си послание за регулирано и отговорно залагане.

Електронните спортове ще получават все по-голямо внимание, понеже букмейкърите видяха в тях идеалната ниша, която да развият. Те не се интересуват единствено от залозите, които ще приемат за тези събития. Големите компании влагат много усилия в организирането на различни турнири по е - спортове. Осигуряват съответните награди за победителите и спонсорират отделни тимове. Видео игрите винаги ще си останат предпочитан начин за забавление на мнозина. Сега обаче те могат да се пренесат от света на забавлението в света на професионалистите и да станат част от най-добрите отбори и индивидуални личности на любимата си електронна игра. Тази възможност ще прати електронните спортове в още по-обширни измерения.

Изисквания за онлайн залагания

Законът за хазарта (ЗХ) предвижда изпълнението на редица задължителни, които трябва да бъдат изпълнени към момента на подаването на заявление за получаване на лиценз. Една част от тези условия са свързани с изискването организаторът да регистрира, да идентифицира българските участници и да съхранява данни за организираните игри. Поради това съответното дружество, което желае да получи лиценз за организиране на хазартни игри на територията на България следва да разположи локален контролен сървър (ЛКС) на територията на България. Този сървър следва да е свързана с централната компютърна система на организатора и да получава и съхранява данни само за участници в игрите от български IP адрес. Допълнително, между ЛКС трябва да е изградена връзка с НАП и с Държавната комисия по хазарт (ДКХ). Целта на тези връзки е да се предава информация в реално време за игрите и за приеманите залози/изплащаните печалби. За приемане на залози от територията на България е задължително организаторът да притежава лиценз от ДКХ.

По отношение на таксата за разглеждане на документи всяка отделна игра не се таксува със съответната сума - предвидената такса е за съответен лиценз. Срок на лиценза - ЗХ предвижда две възможности - за 10 и за 5 години.

Носители на лиценз са следните бетинг компании: Eurofootball limited, Български спортен тотализатор, Дприйл спейн ООД, Полко лимитед, Еврофутбол ООД, Национална лотария ООД, Евробет ООД, Телематик интерактив България ЕООД, Уин бет онлайн ЕООД хилсайд (ню медия Малта) лимитид, Elektra works limited (Електра уъркс лимитид).

Съгласно Стратегията за развитие на електронното управление приета през 2015 г., в Държавната комисия по хазарта се разработва проект отнасящ се до контрол и отчитане на онлайн игри, които ще включва комплексни мерки за подобряване контрола върху тях. На база получен опит и добри практики в Малта и Белгия, стратегията ще включва анализ, разработка на правната рамка, методология за изграждане на инфраструктура, софтуер и контрол. Резултатите ще представляват съвкупност от правни, организационни и технологични концепции в няколко посоки:

- ✓ Идентифициране на лицензираните сайтове за онлайн игри с динамично лого;
- ✓ Поддържане на черни списъци и блокиране на сайтове;
- ✓ Разработка на формати за онлайн отчитане на операторите на сайтовете за игри, или адаптиране на международно приети стандарти за тези цели.

В момента Министерство на финансите - държавна комисия по хазарт на ниво проект след обществено обсъждане са представени общи технически и функционални изисквания към игралния софтуер и комуникационното оборудване за хазартните игри от разстояние (Strategia za razvitiie na elektronnoto upravlenie v Republika Bgaria 2014 – 2020).

Условия за участие в такава игра. Мога да участвам в онлайн хазартна игра само ако съм **пълнолетен**, не съм поставен под запрещение, и направя необходимия залог. Ако съм недееспособен, т.е. непълнолетен или поставен под запрещение, не мога да си закупя билет или талони за участие в традиционна лотария, тото игри и томболи, а мога да получа такъв само по дарение, т.е. като подарък. В този случай единствените игри на шанса, в които може да участвам са лотария, тото и томбола. Организаторът на играта е администратор на лични данни и като такъв следва да е вписан в специалния регистър, воден от Комисията за защита на личните данни.

Правен режим на видеоигрите в българското законодателство

Всяко възпроизвеждане на програмата под формата на видеоигра и всяко използване, което не е изрично, т.е. в писмена форма разрешено от автора, е незаконно. Чл. 70 и чл. 71 от ЗАПСП дават съответно законодателно разрешение на този въпрос, като отбелязват, че лицето, което законно е придобило правото да използва видео игра под формата на компютърна програма, може да я зарежда, да я изобразява върху екран, да я изпълнява, предава на разстояние, да я съхранява в паметта на компютър, да я превежда, преработва и да внася други изменения в нея, но - само ако тези действия са необходими за постигане на целта, заради която е придобито правото да се използва програмата, включително и за отстраняване на грешки. Съгласно чл. 70 от ЗАПСП, ако не е уговорено друго, би трябвало лицето, което законно е придобило правото да използва видеоигра да може: да зарежда програмата, т.е. да привежда в експлоатация нейните чисто технологични свойства, като я съхранява в паметта на компютъра или я възпроизведе чрез периферно устройство с цел да получи представа за нейното действие; да я изобразява върху екран – да я възпроизвежда по начин годен за сетивно възприятие; да я изпълнява – да използва функциите на програмата с оглед на целта, за която е създадена; да я предава на разстояние – да има възможност чисто пространствено и дистанционно да се ползва от характеристиките на програмата и в този смисъл да я прави достояние и на други лица, разбира се с негово разрешение; да я съхранява в паметта на компютър – да я преработва и да внася други изменения в нея – да изменя принципа на действие на програмата. Факт, имащ своето икономическо изражение е т. нар. свободно използване със заплащане на компенсационно възнаграждение, съгласно чл. 25 от ЗАПСП, изготвянето на копия от вече публикувани произведения не се допуска без съгласието на автора и без заплащане на възнаграждение, дори и ако се отнася само за лично ползване на видеоигра.

Това действие е обвързано със забраната, че така получената информация не може да бъде използвана за създаване и разпространение на видеоиграта, чийто програмен код се превежда, както и за каквото и да е друго действие, което може да накърни авторските права върху програмата, т.е. т. нар. „кракване” на играта, чрез влизане в програмния и код, и незаконното му разпространение между неограничен кръг от лица, които са си я „свалили” от интернет.

Нормативните правила по отношение на компютърните програми, бази данните и видеоигрите българската авторско правна доктрина е заимствала от Директива № 91/250 от 14.05.1991 г. на Европейския съвет. Въпреки нейният незадължителен характер по отношение на вътрешното ни законодателство, тя се явява един вид законодателна рамка, около която се обединяват всички подобни виждания в Европейските страни (Directiva № 91/250 от 14.05.1991 na Evropeiskia savet).

Особености в правната регламентация на видеоигрите

Провеждането на игри и състезания в интернет залите в България, доведе до възникването на казуси по отношение на авторско правния режим на използваните от тях интелектуални продукти в няколко посоки:

- ✓ Използваните в тях софтуерни продукти под формата на компютърни програми и видеоигри дали са лицензирани?
- ✓ Дали спрямо тях се заплащат регламентиранияте в ЗАПСП авторско правни отчисления?
- ✓ Дали те в по-голямата си част не са обект на незаконно копиране?

Видеоигрите са изключени от допустимото свободно използване на обекти на авторското право, както в чл.23, ал.1, т.2 ЗАПСП, така и в чл.25, ал.1 ЗАПСП, визиращ свободното копиране за лично ползване (ZAKON ZA AVTORSKOTO PRAVO I SRODNITE MY PRAVA).

Административно правна защита на видеоигрите

Нейното осъществяване законодателят е отразил в чл.97, ал.1, т.8 и 9 от ЗАПСП: който притежава компютърна програма/аналогично видеоигра/, като знае или има основание да предполага, че това е незаконно; Възпроизвежда, разпространява или използва по друг начин такава се наказва се наказва с глоба или имуществена санкция в размер от триста до три хиляди лева, ако не подлежи на по - тежко наказание и предметът на нарушението, независимо чия собственост е, се отнема в полза на държавата и се предава за унищожаване на органите на Министерството на вътрешните работи.

Организации за колективно управление на авторски права в областта на видеоигрите

В България бяха създадени организации за управление на авторски права в хипотезата на чл.40 ЗАПСП, които сами по себе си представляват юридически лица с нестопанска цел. Те представляват сдружения на т.нар. “издатели” на видеоигри, които осъществяват права като пълномощници на западните фирми производителки.

Проблемни области във връзка с непрекъснато развиващата се правна регламентация на компютърните програми и игри в световен мащаб има нужда от допълване и по-точно регламентиране на авторско правния им режим ЗАПСП и НК (NAKAZATELEN KODEKS).

Изводи и препоръки:

- Отделянето на видеоигрите като самостоятелни обекти на авторското право извън компютърните програми и литературните произведения, предвид спецификата им и все по - значителния материален интерес, с който те са обвързани, както и с оглед избягването на недопустими смесвания между софтуер и компютърните програми като термини, както това е направено в чл.172а от НК.
- Да се предвиди текст, който да урежда имуществените и неимуществените права на авторите на видеоигрите, тъй като е недопустимо изрично да са уредени правата на ползвателите им в чл.70 от ЗАПСП, а тези на авторите, които на практика са и по - важни, защото именно те са носителите на авторството, на създаването, да се извеждат чрез тълкуване от правата на авторите на литературни произведения.

REFERENCES

Dimitrova, A., (2017). Sociologia na sporta. Sofia: Izdaterlstvo NSA PRES, p. 50-60. **(Оригинално заглавие:** Димитрова, А., (2017). Социология на спорта. София: Издателство НСА ПРЕС. с. 50-60.).

Dimitrova-Denkova, A., V. Colova, (2015). Otkloniavashto se povedenie i sport. V: Sbornik nauchni dokladi „Nauchno prilozni izsledvania vav fisicheskoto vaspitanie i sporta“. Sofia: Izdaterlstvo NSA PRES, p. 92. **(Оригинално заглавие:** Димитрова- Денкова, А., В. Цолова, (2015). Отклоняващо се поведение и спорт. В: Сборник научни доклади „Научно приложни изследвания във физическото възпитание и спорта“. София, Издателство НСА ПРЕС. с. 92.).

Dimitrova, A., S. Stanev, (2009). Socialni faktori za izsledvane motivaciata na visoko kvalificirani sastazатели i sastezatelki po borba. V: Sport & nauka, br. 2. Sofia: Izdaterlstvo NSA PRES. **(Оригинално заглавие:** Димитрова, А., С. Станев, (2009). Социални фактори за изследване мотивацията на висококвалифицирани състезатели и състезателки по борба. Спорт и наука. бр. 2, София, Издателство НСА ПРЕС).

Dimitrov, I., A. Dimitrova-Denkova, (2014). Sociologicheski aspekti na chestnata igra v sporta. V: „Lichnost, motivacia, sport“, tom 20. **(Оригинално заглавие:** Димитров, И., А. Димитрова – Денкова, (2014). Социологически аспекти на честната игра в спорта. В: „Личност, мотивация, спорт“. Том 20. София, Издателство НСА ПРЕС).

Directiva № 91/250 от 14.05.1991 на Evropeiskia savet **(Оригинално заглавие:** Директива № 91/250 от 14.05.1991 г. на Европейския съвет. URL: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/BG/TXT/?uri=CELEX%3A31991L0250> (Accessed on 10.02.2017).

ZAKON ZA AVTORSKOTO PRAVO I SRODNITE MU PRAVA. **(Оригинално заглавие:** ЗАКОН ЗА АВТОРСКОТО ПРАВО И СРОДНИТЕ МУ ПРАВА. В сила от 01.08.1993 г. Отразена деноминацията от 05.07.1999 г. Обн. ДВ. бр.56 от 29 Юни 1993г., изм., доп. ДВ. бр.14 от 20 Февруари 2015 г.

NAKAZATELEN KODEKS. **(Оригинално заглавие:** НАКАЗАТЕЛЕН КОДЕКС. В сила от 01.05.1968 г. , изм. ДВ. бр.13 от 7 Февруари 2017г., доп. ДВ. бр.54 от 5 Юли 2017 г.

Strategia za razvitie na elektronnoto upravlenie v Republika Bgaria 2014 - 2020. **(Оригинално заглавие:** Стратегия за развитие на електронното управление в Република България 2014 – 2020 г. URL: <http://www.strategy.bg/StrategicDocuments/View.aspx?Id=892> (Accessed on 23.05.2017).

Investor. **(Оригинално заглавие:** URL: <http://www.investor.bg/novini/261/a/grafika-nadenia-elektronnite-sportove-edna-industriia-za-15-mlrd-dolara-236509/> (Accessed on 06.03.2017).

Серебряков, А. Н. Пономарев. (1987). Социология спорта США на службе капитализма. Изд. „Физкультура и спорт“. М. с. 57-85.