



Универзитет у Крагујевцу

ПРАВНИ ФАКУЛТЕТ

Број: 168/2

27.01.2023. године

Декан Правног факултета Универзитета у Крагујевцу, на основу члана 53. и 73. Статута Правног факултета Универзитета у Крагујевцу, и члана 15. став 5. Правилника о пријави, изради и одбрани докторске дисертације, односно докторског уметничког пројекта Универзитета у Крагујевцу, донео је 27.01.2023. године

РЕШЕЊЕ

Ставља се на увид јавности Извештај Комисије за оцену научне заснованости теме докторске дисертације

„Заштита видео игара у праву интелектуалне својине“

и испуњености услова кандидата Милице Петровић и предложеног ментора, за израду докторске дисертације објављивањем на интернет страници Правног факултета Универзитета у Крагујевцу, у трајању од 15 дана.

Образложење

Комисија за оцену научне заснованости теме докторске дисертације *„Заштита видео игара у праву интелектуалне својине“* и испуњености услова кандидата Милице Петровић и предложеног ментора, за израду докторске дисертације образована Одлуком Већа за друштвено-хуманистичке науке Универзитета у Крагујевцу, Број: IV-02-963/17 од 21.12.2022. године, доставила је Факултету Извештај, дана 25.01.2023. године.

Сагласно члану 9. став 2. Правилника о пријави, изради и одбрани докторске дисертације, односно докторског уметничког пројекта (2020), по добијеном позитивном мишљењу надлежних органа Универзитета у Крагујевцу, Факултет ставља на увид јавности достављени Извештај.

Имајући у виду наведено, донео сам решење како гласи у диспозитиву.

Решење доставити:

- Сајт Факултета,
- Архива.



ДЕКАН

Проф. др Драган Вујисић

ПРАВНИ ФАКУЛТЕТ У КРАГУЈЕВЦУ	
Бр. - датум:	25.01.2023
Служба:	Број:
168	

НАСТАВНО-НАУЧНОМ ВЕЋУ ПРАВНОГ ФАКУЛТЕТА УНИВЕРЗИТЕТА У КРАГУЈЕВЦУ

Предмет: Извештај о оцени научне заснованости теме и испуњености услова кандидата и предложеног ментора за израду докторске дисертације

Одлуком Већа за друштвено хуманистичке науке Универзитета у Крагујевцу бр IV-02-963/17 од 21.12.2022. године, у складу са предлогом утврђеним одлуком Наставно-научног већа Правног факултета Универзитета у Крагујевцу бр. 3484/4.4.1 од 10.11.2022. године, именована је Комисија за писање извештаја о оцени научне заснованости теме *Заштита видео игара у праву интелектуалне својине* и испуњености услова кандидаткиње Милице З. Петровић, бр. евиденције 3/2019 и предложеног ментора проф. др Соње Лучић, ванредног професора Правног факултета Универзитета у Крагујевцу, ужа привредноправна област, за израду докторске дисертације на наведену тему, у саставу:

- проф. др **Стефан Шокињов**, редовни професор Правног факултета Универзитета у Крагујевцу,
- проф. др **Сања Савчић**, ванредни професор Правног факултета Универзитета у Новом Саду,
- проф. др **Свјетлана Ивановић**, ванредни професор Правног факултета Универзитета у Источном Сарајеву

Комисија је размотрила пријаву кандидаткиње и образложење предложене теме и утврдила да пријава садржи неопходне елементе, те у складу са чл. 10 ст. 1 Правилника Универзитета у Крагујевцу о пријави, изради и одбрани докторске дисертације, односно докторског уметничког пројекта (пречишћени текст утврђен 26. 4. 2022. године одлуком бр. II-1-360) подноси Наставно-научном већу Правног факултета у Крагујевцу следећи

ИЗВЕШТАЈ

о оцени научне заснованости теме и испуњености услова кандидата и предложеног ментора за израду докторске дисертације

1. Биографија и преглед резултата научно-истраживачког рада кандидаткиње

Милица З. Петровић рођена је 21. 3. 1995. Године у Београду. Основну школу и гимназију завршила је у Београду. Основне академске студије завршила је 2018. године на Правном факултету Универзитета у Београду са просечном оценом 8,1, а мастер студије 2019. на истом факултету (смер: право интелектуалне својине) са просечном

оценом 9,5. У току студија посебну заинтересованост исказала је за област приватног и нарочито привредног права и права интелектуалне својине (учесник програма Jean Monnet “Free Trade Agreements and European Integration of SEE countries”). Располаже знањима страних језика: енглеског, италијанског, шпанског и немачког.

Радно искуство:

- од 2020. године запослена је као асистент на Правном факултету за привреду и правосуђе Универзитета Привредна академија у Новом Саду;

- 2018-2019. године била је сарадник у настави на Правном факултету за привреду и правосуђе Универзитета Привредна академија у Новом Саду;

- 2018-2019. године обављала је стручну праксу у адвокатској канцеларији адвоката З. Петровића и М. Цвијовића.

Кандидатиња је тренутно студент треће године докторских студија на ужој привредноправној научној области. Према Уверењу о положеним испитима и извршеним обавезама на докторским студијама положила је све испите и испунила све обавезе предвиђене програмом докторских студија до подношења пријаве докторске дисертације.

Кандидаткиња је остварила следеће резултате у научно-истраживачком раду:

Чланци објављени у научним часописима

Petrović Milica. „Pravna zaštita životne sredine i pojam štete u međunarodnom pravu“, *Pravni život*, 67(9), knj. 607, 2019, 411-426. Доступно на: <https://kopaonikschool.org/wp-content/uploads/2020/09/Pravni-zivot-br.-9-2018.pdf?x31619>.

Ćemalović, Uroš, and Petrović, Milica. „New varieties of plants and legal protection of breeder's right: The UPOV Convention and its major economic consequences.“ *Ekonomika poljoprivrede* 66 (2) 2019, 513-524. Доступно на: <https://doi.org/10.5937/ekoPolj1902513C>.

Petrović, Milica. „Pravna regulativa dela siročadi (*orphan works*) u Evropskoj uniji i Republici Srbiji.“ *Pravo-teorija i praksa* 37 (2) 2020, 95-111. Доступно на: <https://casopis.pravni-fakultet.edu.rs/index.php/ltp/article/view/7/7>.

Petrović, Milica. „Legal Conditions for the Protection of Three Dimensional Signs in Trademark Law.“ *Pravo-teorija i praksa* 38 (2) 2021, 54-67. Доступно на: <https://casopis.pravni-fakultet.edu.rs/index.php/ltp/article/view/596/556>.

Petrović, Milica Z. „Uslovi za zaštitu autorskog dela u pravu Sjedinjenih Američkih Država.“ *Strani pravni život* 65 (1) 2021, 105-117. Доступно на: <https://doi.org/10.5937/spz65-29666>.

Petrović, Milica Z. „Zastarelost potraživanja naknade štete u sudskoj praksi“. *Civitas časopis za društvena istraživanja* 11 (2) 2021, 271-288. Доступно на: https://civitas.rs/wp-content/uploads/2022/10/09-MilicaZPetrovic_civitas-22.pdf

Саопштења на међународној научној конференцији објављена у целини

Stošić S., Petrović M. „Pravni aspekti zaloge pokretnih sredstava“. U Petrović Z., Čolović V., Obradović D. (ur.). *Prouzrokovanje štete, naknada štete i osiguranje XXIII međunarodni naučni skup*. Institut za uporedno pravo, Udruženje za odštetno pravo i Pravosudna akademija. Beograd-Valjevo, 2020, str. 507-517. Доступно на: <https://iup.rs/wp-content/uploads/2020/10/2020-Osiguranje-i-naknada-%C5%A1tete.pdf>.

Petrović M. „Autorsko pravna zaštita i dizajn odevnih predmeta – Komentar presude Evropskog suda pravde“. U: Petrović Z., Čolović V., Obradović D. (ur.). *Prouzrokovanje štete, naknada štete i osiguranje. XXIII međunarodni naučni skup*. Institut za uporedno pravo, Udruženje za odštetno pravo i Pravosudna akademija. Beograd-Mionica 2021, str. 523-528. Доступно на:

<https://iup.rs/wp-content/uploads/2021/09/2021-Prouzrokovanje-%C5%A1tete-naknada-%C5%A1tete-i-osiguranje.pdf>.

Петровић, Милица З. „Потреба регулисања статуса дела недоступних титулара ауторског права у Србији ради дигитализације културне баштине и добри примери из права Хрватске и Мађарске“. У: Почуча, Милан (ур.). *Право наука и друштво – актуелна питања и перспективе*: зборник радова са XIX међународног научног скупа „Правнички дани – Проф. др Славко Царић“, Универзитет Привредна Академија у Новом Саду, Правни факултет за привреду и правосуђе у Новом Саду, Нови Сад, 2022, стр.437-436. ISBN 978-86-86121-51-6.

Bajin Z., Petrović M., Zarubica S. Sudskomedicinske dileme kod veštačenja trzajnih povreda vrata. U Petrović Z, Čolović V. i Obradović D. (ur.). *Prouzrokovanje štete, naknada štete i osiguranje*, Institut za uporedno pravo, Beograd, Valjevo, 2022, str. 331-339. Доступно на: https://iup.rs/wp-content/uploads/2022/11/Zbornik_finalna-verzija.pdf.

Мастер рад

Петровић, Милица. *Дигитализација примерака ауторских дела безсагласности носиоца ауторског права: мастер рад*. Правни факултет Универзитета у Београду, 2019.

2. Оцена научног приступа проблему истраживања у предложеном нацрту докторске дисертације и процена научног доприноса крајњег исхода рада

Кандидаткиња предлаже да радни наслов тема докторске дисертације гласи *Заштита видео игара у праву интелектуалне својине*. Предмет истраживања јесу потребе, начин и могућности заштите видео игара путем права интелектуалне својине. Реч је о творевинама људског ума и духа које имају велики социјални и економски значај у савременом дигиталном окружењу. У пријави докторске дисертације правилно је уочен проблем да се на видео игре не може односити само један од постојећих начина заштите ауторског и сродних права, будући да се, захваљујући технолошком напретку, елементи савремених видео игара усложњавају – оне се све више разликују од рачунарског програма, а све су сличније уметничким делима различитих форми као што су: дела музике, видео записи, слике и прикази дела архитектуре. „Хибридни“ карактер и сложена структура савремених видео игара стварају тешкоће приликом покушаја правилне правне квалификације, која је значајна за праксу, јер су у видео игри заступљене различите компоненте које су подобни предмети заштите ауторског права, али и сродних права. Тако су, како наводи кандидаткиња, музичке композиције или звучни запис предмети заштите ауторског права, док се анимације, слике, померања дигиталних фотографија штите као рачунарски програм, заједно са иницијалним кодовима на којима је видео игра базирана. Подвођење видео игре, мултимедијалне креације, под било који познати „класични“ предмет ауторског права (рачунарски програм или филм) изазива тешкоће у судској пракси. Како поједине компоненте видео игре могу да припадају различитим ауторима, а унапредовале техничке могућности програмирања видео игара у којима се све чешће користи концепт виртуелне стварности (*Virtual Reality*) и начин достављања података током играња преко стриминг платформи (*streaming media, streaming internet*) омогућавају да играчи приступају игри у виртуелном окружењу у међусобној интеракцији, умножавају се ризици од повреде права интелектуалне својине током играња, на која теорија права интелектуалне својине још увек није понудила задовољавајуће одговоре. С друге стране, ни на нивоу релевантних докумената међународних организација (Споразум о трговинским аспектима права интелектуалне својине из 1994. и Уговор о ауторском праву Светске организације за интелектуалну

својину из 1996. године, Бернска конвенција из 1971. године) као ни у националним законодавствима нису установљена посебна правила која би се односила управо на видео игре, него се видео игра штити по аналогiji са другим предметима права интелектуалне својине (ауторским делом, књижевним делом, рачунарским програмом, делима музике, филма, архитектуре итд.). Посебна правила која би се односила на заштиту видео игара не постоје ни у актима Европске уније, премда је у значајној мери постигнута хармонизација права интелектуалне својине. Тако је могуће да се и на видео игре односе правила из Директиве Европског парламента и Савета 2001/2009/ЕС о хармонизацији одређених аспеката ауторског права и сродних права у информационом друштву, Директиве Европског парламента и Савета 2006/116/ЕС о трајању заштите ауторског права и одређених сродних права, Директиве Европског парламента и Савета 2009/24/ЕС о правној заштити компјутерских програма и Директиве Европског парламента и Савета 96/9/ЕС о правној заштити база података. Међутим, поред регулисане заштите аудиовизуелних дела, компјутерских програма и база података, мора се уобличити и заштита преко стриминг платформи и на друге начине генерисаног садржаја. Упркос извршеној хармонизацији националних законодавстава, случајеви из праксе Европског суда правде који се односе на видео игре најбоље указују на то да постоје тешкоће у њиховој примени постојеће регулативе на видео игре.

Када регулатива у области права интелектуалне својине не одговара предмету заштите зато што не може да прати техничко-технолошки напредак, може се логично претпоставити да ће правна заштита бити неадекватна и непотпуна. Из тог разлога кандидаткиња сматра да подвођење видео игре под један или више познатих механизма заштите ауторског или сродних права изазива тешкоће у пракси, тим пре што се у вези коришћења видео игара на датом нивоу технолошког развоја већ уочава проблем заштите ауторских права од неовлашћеног умножавања ауторског дела, док се, истовремено, отварају нови проблеми, јер сам играч коме се допушта да самостално води игру у претходно постављеном оквиру може да се појави као аутор дела прераде.

Кандидаткиња у пријави докторске дисертације истиче да се проблем правне заштите видео игара још више усложњава због тога што иначе постоје значајне разлике међу законодавствима англо-саксонског и континенталноправног система, које су последица прихватања другачијих теоријских концепата у регулисању ауторског и сродних права. Разлике нису значајне само са аспекта заштите путем интелектуалне својине, него и у погледу међусобног преноса и заштите података између европских и компанија из Сједињених Америчких Држава, које имају доминантан положај на тржишту видео игара. Зато кандидаткиња сматра неопходним да анализира и објасни различитости и сличности између законодавстава оних држава које су најзначајнији учесници на тржишту креативне индустрије (САД, Уједињено Краљевство Великесуд Британије и Северне Ирске, Немачка, Италија, Кина, Русија), како би се установили примери добре праксе, могуће примењиви на законодавство Републике Србије.

Недостаци примене традиционалног приступа ауторскоправне заштите на видео игре и разлике између законодавстава могу утицати на неједнаки степен правне заштите и правну несигурност титулара права. Стога је истраживање у оквиру докторске дисертације усмерено на то да се испитају различита решења и препоручи начин на који би било могуће постићи најбоље резултате у погледу заштите видео игара као интелектуалних творевина, према садашњем стању развоја науке и технологије. Предмет рада доводи се у везу са циљевима рада, основним хипотезама и методама које ће се користити у истраживању.

У складу са методолошким оквиром предложена је следећа структура докторске дисертације:

УВОД

I РАЗВОЈ ВИДЕО ИГАРА И ЊИХОВ ЕКОНОМСКИ ЗНАЧАЈ

Настанак и развој видео игара

Видео игре као продукт креативне индустрије

II ПОЈАМ И ПРАВНА ПРИРОДА ВИДЕО ИГРЕ У ПРАВУ ИНТЕЛЕКТУАЛНЕ СВОЈИНЕ

Појам видео игре

Елементи видео игре

III МЕЂУНАРОДНОПРАВНИ ОКВИР ЗАШТИТЕ ВИДЕО ИГАРА

Трговински аспекти права интелектуалне својине

Бернска конвенција и друге активности Светске организације за интелектуалну својину

IV ПРАВНА ЗАШТИТА ВИДЕО ИГАРА НА НИВОУ ЕВРОПСКЕ УНИЈЕ

Класификација видео игара према правним правилима Европске уније

Дуални приступ правној заштити видео игара

V ЗАШТИТА ВИДЕО ИГАРА У УПОРЕДНОМ ПРАВУ

Сједињене Америчке Државе

Уједињено Краљевство

Немачка

Италија

Кина

Русија

VI ПОСТОЈЕЋИ ИНСТИТУТИ ПРАВНЕ ЗАШТИТЕ ВИДЕО ИГАРА

Ауторско право

Патент

Жиг

Дизајн

VII НОВИ КОНЦЕПТИ И МОГУЋИ ПРАВЦИ УНАПРЕЂЕЊА ПРАВНЕ ЗАШТИТЕ ВИДЕО ИГАРА

Уговор о лиценци

Право *sui iuris*

ЗАКЉУЧАК

Литература и правни извори

У пријави теме докторске дисертације укратко је објашњен њен садржај. У уводу би био прелиминарно објашњен предмет истраживања и приступ проблему (циљ и значај истраживања, временски и просторни оквир, основно истраживачко питање, односно хипотезе) као и структура дисертације.

У првом делу рада морао би бити објашњен настанак и развој видео игара, као и њихов економски значај ако се посматрају као део тзв. креативне индустрије. Излагања

имају за циљ да се објасни како се настанак видео игара од пре педесет година надовезује на компјутерске игре и у ком правцу се даље развијају услед технолошког напретка. Основна повезаност са компјутерским играма разлог је што се сматра да је могуће на видео игре сходно применити постојеће концепте заштите компјутерских игара путем права интелектуалне својине, иако то није у свему довољно, посебно када је реч о видео играма које се стварају у дигиталном окружењу.

Други део рада под насловом „Појам и правна природа видео игре у праву интелектуалне својине“ садржао би дефиницију правног појма видео игре и одређење правне природе видео игра у праву индустријске својине, у зависности од елемената усвојене дефиниције. Проблем у одређењу правног појма и правне природе настаје због сложености самог феномена који је мултидисциплинаран и манифестује се у тзв. виртуелној стварности. Друго, правни термин мора да уважи техничко-технолошке карактеристике видео игара у чијем се садржају преплићу аудиовизуелни елементи и техничко управљање путем компјутерских програма, које се штите на различитим механизмима у праву интелектуалне својине. Основне поставке из другог дела рада разрађују се у наредним деловима дисертације, нарочито у шестом и седмом.

У трећем делу рада („Међународно правни оквир заштите видео игара“) били би објашњени и анализирани трговински аспекти права интелектуалне својине и могућност примене Бернске конвенције из 1971. на предмет истраживања, будући да су начелно правила заштите ауторског права примењива и на видео игре. Потребно је анализирати Споразум о трговинским аспектима права интелектуалне својине (TRIPS) из 1994. и Уговор о ауторском праву Светске организације за интелектуалну својину (даље: WIPO уговор о ауторском праву) из 1996. који садрже правила која омогућавају правну заштиту аудио-визуелним делима као и софтверским креацијама под које би се могле подвести видео игре.

Правна заштита видео игара на нивоу Европске уније била би наслов четвртог дела рада. С обзиром на то да Европска унија представља специфичну регионалну организацију по начину функционисања, неопходно је да се решења прихваћена у правним правилима Европске уније истакну и анализирају ван међународноправног оквира заштите видео игара у склопу Светске трговинске организације и Светске организације за интелектуалну својину. Биће анализирани важећи прописи Европске уније и судска пракса која се односи на ауторско право, компјутерске програме, базе података, аудиовизуелна (кинематографска) дела, патент или робне марке. Нарочито би била истакнута класификација видео игара сходно наведеним правилима и досадашњи дуални приступ креирању правне заштите.

Упоредноправна анализа и резултати те анализе били би садржани у петом делу рада. Разлози за одабир појединих законодавстава – представника англосаксонског и континенталноправног система, као и за приказ законодавстава Кине и Русије наведени су код објашњења метода. Упоредноправна анализа била би усмерена на актуелно стање у законодавству и, зависно од доступности извора, на сагледавање стања у пракси. Резултати анализе послужили би да се истакну примери добрих законских решења или добра практична искуства примењива и у Србији.

У шестом делу рада под насловом „Постојећи механизми правне заштите видео игара“ били би разматрани постојећи правни инситути, познати у праву интелектуалне својине, а у оквиру ове главе биле би истакнуте све предности и недостаци постојећих механизма, како би се заузео став који би механизам могао бити најадекватнији. У овом делу рада би било анализирано и домаће законодавство.

У седмом делу рада („Нови концепти и могући правци унапређења правне заштите видео игара“) анализирају се нова решења (уговор о лиценци, право *sui iuris*) под претпоставком да ниједан од постојећих механизма правне заштите видео игара

није сасвим довољан да се обезбеди адекватна заштита видео игара у оквиру права интелектуалне својине. Нека од тих решења могла би се показати као адекватан модел за регулисање заштите видео игара *de lege ferenda*, што ће бити доказано научном аргументацијом.

Синтеза резултата целокупног истраживања била би садржана у закључку уз оцену у којој мери су потврђене полазне хипотезе и заузимање генералног става о најадекватнијем моделу и/или о могућностима унапређења заштите видео игара у области права интелектуалне својине.

У пријави докторске дисертације наведен је и следећи прелиминарни списак литературе (по азбучном реду) и других извора истраживања. У литератури преовлађују страни извори.

- Adkins, Jesse L. „A Review of 2010 Video Game Litigation and Selected Cases.“ *SMU Science & Technology Law Review*, 14, 2010, доступно на: <https://scholar.smu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1246&context=scitech>, август 2022.
- Ang, Chee Siang. „Rules, gameplay, and narratives in video games.“ *Simulation & Gaming* 37(3) 2006., доступно на: https://www.researchgate.net/profile/Chee-Siang-Ang/publication/236870305_Rules_gameplay_and_narratives_in_video_games/links/0a85e53abfd5de2d000000000/Rules-gameplay-and-narratives-in-video-games.pdf, јануар 2022.
- Andonović, Stefan, Radovanović Igor. „Могућност правне квалификације електронског спорта као врсте спорта“, *Страни правни живот*, 63(1) 2019. DOI:10.5937/spz63-21088.
- Baldrica, John. „Cover Songs and Donkey Kong: The Rationale Behind Compulsory Licensing of Musical Compositions Can Inform a Fairer Treatment of User-Modified Videogames.“ *North Carolina Journal of Law & Technology*, 11 2009, доступно на: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=%E2%80%A2%09Baldrica%2C+John.+%22Cover+Songs+and+Donkey+Kong%3A+The+Rationale+Behind+Compulsory+Licensing+of+Musical+Compositions+Can+Inform+a+Fairer+Treatment+of+User-Modified+Videogames.%22+North+Carolina+Journal+of+Law+%26+Technology%2C+11.+2009&btnG=, септембар 2021.
- Blitz, Marc Jonathan. „The First Amendment, video games, and virtual reality training“. In: Barfield, Woodrow and Blitz, Marc J. (yp.) *Research Handbook on the Law of Virtual and Augmented Reality*. 2018. Elgar: Cheltenham – Northampton, доступно на: <https://doi.org/10.4337/9781786438591.00017>, август 2021.
- Blodgett-Ford, S.J., Barfield, Woodrow, Williams, Alexander. „Advertising legal issues in virtual and augmented reality“. In: Barfield, Woodrow and Blitz, Marc J. (yp.) *Research Handbook on the Law of Virtual and Augmented Reality*. 2018. Elgar: Cheltenham – Northampton, доступно на: <https://doi.org/10.4337/9781786438591.00024>, август 2021.
- van Houtum, Frits. *From atoms to bits: second-hand sales of computer programs, e-books and video games*. 2020, доступно на: <http://arno.uvt.nl/show.cgi?fid=153266>, октобар 2022.
- Garlick, Mia. „Player, Pirate or Conducer-A Consideration of the Rights of Online Gamers.“ *Yale Journal of Law & Technology*, 7, 2004, август 2021.
- Garon, Jon M. „Reordering the chaos of the virtual arena: harmonizing law and framing collective bargaining for avatar actors and digital athletes“. In: Barfield, Woodrow and Blitz, Marc J. (yp.) *Research Handbook on the Law of Virtual and Augmented Reality*. 2018. Elgar: Cheltenham – Northampton, доступно на: <https://doi.org/10.4337/9781786438591.00026>, август 2021.

- Genetski, Christian, Christian Troncoso. „Copyright Industry Perspectives: The Pivotal Role of TPMs in the Evolution of the Video Game Industry.“ *Columbia Journal of Law & Arts*, 38, 2014, доступно на: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=%E2%80%A2%09Genetski%2C+Christian%2C+and+Christian+Troncoso.+%22Copyright+Industry+Perspectives%3A+The+Pivotal+Role+of+TPMs+in+the+Evolution+of+the+Video+Game+Industry.%22+Columbia+Journal+of+Law+%26+Arts+%2C+38.+2014.+&btnG=#d=gs_cit&u=%2Fscholar%3Fq%3Dinfo%3AuFRv9hRGHsAJ%3Ascholar.google.com%2F%26output%3Dcite%26scirp%3D0%26hl%3Den, септембар 2021.
- Georgieva, Hristina. Legal Protection of Video Games. Proceedings of the Annual Scientific Conference of Angel Kanchev University of Ruse and Union of Scientists-Ruse, SAT-2B.313-2-L-04, Book 7, 56, 2017.
- Green, Garo, Kaufman, James C. *Video games and creativity*. Academic Press, London, 2015, доступно на: <https://www.sciencedirect.com/book/9780128014622/video-games-and-creativity>, октобар 2022.
- Greenspan, David. Mastering the Game: Business and Legal Issues for Video Game Developers: Creative industries-Booklet No. 8 (French version). Vol. 959. *WIPO*, 2014., доступно на: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=D.+Greenspan.+Mastering+The+Game+Business+and+Legal+Issues+for+Video+Game+Developers%2C+Creative+Industries+No.+8%2C+World+Intellectual+Property+Organization%2C+Geneva%2C+Switzerland+%282014%29&btnG=, октобар 2022.
- Greenspan, David, Boyd, S. Gregory, Purewal, Jas. „Video games and IP: A global perspective.“ *WIPO Magazine* 2, 2014, доступно на: https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/02/article_0002.html, октобар 2022.
- Gürünlü, Ismail Ekin. „Video Games and Copyright Protection Under International, European and U.S. Law „, *Transatlantic Technology Law Forum*, 59, 2021, јануар 2022.
- Danneberg, Ross, Davenport, Josch. “Top 10 video game cases (US): how video game litigation in the US has evolved since the advent of Pong“. *Interactive Entertainment Law Review* 1(2), 2018, доступно на: <https://doi.org/10.4337/ielr.2018.02.02>, август 2021.
- Dean, Drew S. „Hitting reset: devising a new video game copyright regime.“ *University of Pansilvania Law Review*, 164, 2015, доступно на: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=%E2%80%A2%09Dean%2C+Drew+S.+%22Hitting+reset%3A+devising+a+new+video+game+copyright+regime.%22+University+of+Pansilvania+Law+Review+%2C+164.+2015.+&btnG=, септембар 2021.
- Demchenko, Olena. „Electronic Commerce in the Gaming Industry. Legal Challenges and European Perspective on Contracts through Electronic Means in Video Games and Decentralized Applications.“ *Pécs Journal of International and European Law*, 2019, I-II, 58-68. Доступно на: <https://ceere.eu/pjiel/wp-content/uploads/2019/12/pjiel-2019-1-2-olena-demchenko.pdf>, јун 2022.
- Dmytrenko, Kateryna. Protection of Video Games by Copyright: Comparative Analysis of the US, the UK and German Legal Frameworks. Central European University LLM Thesis. 2018, доступно на: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=Dmytrenko%2C+Kateryna%2C+and+Intellectual+Property+Law.+%22Protection+of+Video+Games+by+Copyright%3A+Comparative+Analysis+of+the+US%2C+the+UK+and+German+Legal+

Frameworks.%22+Central+European+University+LLM+Thesis+%282018%29.&btnG= , август 2021.

- Dobill, Matthew. „Leveling (Up) the Playing Field: A Policy-Based Case for Legalizing and Regulating Esports Gambling.“ *Loyola of Los Angeles Entertainment Law Review*, 37, 2016, доступно на: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=%E2%80%A2%09Dobill%2C+Matthew.+%22Leveling+%28Up%29+the+Playing+Field%3A+A+Policy-Based+Case+for+Legalizing+and+Regulating+Esports+Gambling.%22++Loyola+of+Los+Angeles+Entertainment+Law+Review%2C+37+.+2016.&btnG=, сентябрь 2021.
- Eichner, Andrew W. „Game Over, Insert Coin to Continue: Entering a New Era of Video Game Intellectual Property Enforcement.“ *IDEA*, 53, 2013, доступно на: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=%E2%80%A2%09Eichner%2C+Andrew+W.+%22Game+Over%2C+Insert+Coin+to+Continue%3A+Entering+a+New+Era+of+Video+Game+Intellectual+Property+Enforcement.%22+IDEA%2C+53.+2013.&btnG=, сентябрь 2021.
- Idokogi, David. „Decentralizing Creativity: A Tenable Case for Blockchain Adoption in the Entertainment Industry.“ *Rutgers Computer & Technology Law Journal*, 47, 2021, доступно на: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=%E2%80%A2%09Idokogi%2C+David.+%22Decentralizing+Creativity%3A+A+Tenable+Case+for+Blockchain+Adoption+in+the+Entertainment+Industry.%22+Rutgers+Computer+%26+Technology+Law+Journal%2C+47.+2021.&btnG=, сентябрь 2021.
- Juul, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional World*. Massachusetts Institute of Technology Press, Massachusetts, 2005, январь 2022.
- Kelly, Scott M. and Sigmon, Kirk A. “The key to key presses: eSports game input streaming and copyright protection”. *Interactive Entertainment Law Review* 1(1), 2018, доступно на: <https://doi.org/10.4337/ielr.2018.01.01>, август 2021.
- King, Yolanda M. “Solid Oak Sketches v. 2K Games: is this lawsuit the beginning of the end of uncertainty concerning the enforceability of tattoo copyrights?.” *Interactive Entertainment Law Review*, 1(1) 2018, доступно на: <https://doi.org/10.4337/ielr.2018.01.06>, август 2021.
- Quagliariello, John. „Applying Copyright Law to Videogames: Litigation Strategies for Lawyers.“ *Harvard Journal of Sports & Entertainment Law*, 10, 2019, доступно на: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=%E2%80%A2%09Quagliariello%2C+John.+%22Applying+Copyright+Law+to+Videogames%3A+Litigation+Strategies+for+Lawyers.%22+Harvard+Journal+of+Sports+%26+Entertainment+Law%2C+10.+2019.+&btnG=, август 2021.
- Kostić, Milutin. „Video igre, agresivnost i zavisnost.“ *Psihijatrija danas* 51 (1-2), 2019. Доступно на: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=VIDEO+IGRE%2C+AGRESIVNOST+I+ZAVISNOST+Milutin+Kosti%C4%871%2C2&btnG=, январь 2022.
- Kuehl, John. „Video Games and Intellectual Property: Similarities, Differences, and a New Approach to Protection.“ *Cybaris Intellectual Property Review*, 7, 2015, доступно на: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=%E2%80%A2%E2%80%A2%09Kuehl%2C+John.+%22Video+Games+and+Intellectual+Property%3A+Similarities%2C+Differences%2C+and+a+New+Approach+to+Protection.%22+Cybaris+Intellectual+Property+Review%2C+7+.+2015.+&btnG=, август 2021.

- Larkey, Michael, „Cooperative Play: Anticipating the Problem of Copyright Infringement in the New Business of Live Video Game Webcasts“, *Rutgers Journal of Law and Public Policy*, 13, 2015, август 2021.
- Li, Zihao. „The Copyright Protection of Video Games from Reskinning in China-A Comparative Study on UK, US and China Approaches.“ *Tsinghua China Law Review*, 11, 2018, доступно на: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=%E2%80%A2%09Li%2C+Zihao.%22The+Copyright+Protection+of+Video+Games+from+Reskinning+in+China-A+Comparative+Study+on+UK%2C+US+and+China+Approaches.%22+Tsinghua+China+Law+Review%2C+11.+2018.+&btnG=, август 2021.
- Lorenz, Andreas. „Auf neuen Pfaden mit alten Spielen.“ *Bibliotheksdienst*, 54 (5), 2020, доступно на: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=%E2%80%A2%09Lorenz%2C+Andreas.%22Auf+neuen+Pfaden+mit+alten+Spielen.%22+Bibliotheksdienst%2C+54+%285%29.+2020&btnG=, септембар 2021.
- Lučić, Sonja. „Povreda autorskog prava putem prodaje opreme koja omogućava striming.“ У: Ђорђевић, Slavko (ур.) *Usklađivanje pravnog sistema Srbije sa standardima Evropske unije*, Pravni fakultet Univerziteta u Kragujevcu, Institut za društvene nauke, 2017.
- Lučić, Sonja. „The offer of short videos available on the internet as audiovisual media service.“ У: Ђорђевић, Slavko (ур.), et al. *Law in the process of globalisation* : [collection of papers contributed on the occasion of 40th anniversary of the Faculty of Law of the University of Kragujevac]. Kragujevac: University, Faculty of Law, 2018.
- Mazić, Danijela. „Oblikovanje kulturnog i političkog identiteta kroz video igre.“ *Genero: časopis za feminističku teoriju i studije kulture* 23, 2019.
- Maier, Henrike. „Games as cultural heritage: copyright challenges for preserving (orphan) video games in the EU.“ *Journal Intellectual Property, Information Technology & Electronic Commerce Law* 6, 2015, доступно на: <https://www.jipitec.eu/issues/jipitec-6-2-2015/4273>, октобар 2022.
- Maravić, Manojlo, Dimovski, Vladimir. Analiza industrije video-igara u Srbiji: ka novim zvanjima i obrazovnim profilima1. У: Pralica, D., Šinković, N. (ур.), *Digitalne medijske tehnologije I*, 2015. Доступно на: <https://digitalna.ff.uns.ac.rs/sites/default/files/db/books/978-86-6065-354-5.pdf#page=119>, јануар 2022.
- Марковић, Слободан. *Заштита рачунарских програма патентом, ауторским правом и правом sui generis*. Centar za mednarodno sodelovanje i razvoj, Љубљана, 1989.
- Marković, Slobodan. *Pravo intelektualne svojine i informaciono društvo*. Beograd, Službeni glasnik, 2014.
- Марковић, Слободан, Поповић, Душан. *Право интелектуалне својине*. Београд, Правни факултет Универзитета у Београду, 2018.
- Mac Síthigh, Daithí. “The game’s the thing: property, priorities and perceptions in the video games industries“. In: Camboli, Irene and Lee, Edward (ed.), *Research Handbook on Intellectual Property Exhaustion and Parallel Imports*. 2016. Edward Elgar: Cheltenham – Northampton, доступно на: <https://doi.org/10.4337/9781784710798.00021>, август 2021.
- Mejia, Sebastian C. „Fair Play: Copyright Issues and Fair Use in YouTube Let's Plays and Videogame Livestreams.“ *American University Intellectual Property Brief*, 7 (1), 2015.

- Mevorah, Vera. „Internet umetnost u institucionalnom kontekstu: budućnost i izazovi digitalne umetnosti u Srbiji.“ *Zbornik radova Fakulteta dramskih umetnosti* 29, 2016.
- Metzger, Scott Alan, Paxton, Richard J. „Gaming history: A framework for what video games teach about the past.“ *Theory & Research in Social Education* 44 (4), 2016, доступно на: <http://doi.org/10.1080/00933104.2016.1208596> , јануар 2022.
- Milić, Bojana, Ana Nešić, Danijela Lalić. „Uticaj e-učenja, e-čitanja i gejmfikacije na unapređenje sposobnosti i veština studenata.“ XXV Skup *Trendovi razvoja: "kvalitet visokog obrazovanja"*, Kopaonik 11 (14), 2019.
- Millstone, David, Guhan Subramanian. „Oracle v. PeopleSoft: A case study.“ *Harvard Negotiation Law Review*, 12 (1), 2007, доступно на: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=%E2%80%A2%09Millstone%2C+David%2C+Guhan+Subramanian.+%22Oracle+v.+PeopleSoft%3A+A+case+study.%22+Harvard+Negotiation+Law+Review%2C+12+%281%29.+2007&btnG= , септембар 2021.
- Montgomery, Lucy, Priest, Eric. „Copyright in China’s digital cultural industries“. In: Keane, Michael (ed.), *Handbook of cultural and creative industries in China*. 2016. Edward Elgar: Cheltenham – Northampton, доступно на: <https://doi.org/10.4337/9780857939852.00031> , август 2021.
- Muenchinger, Nancy E. „American Case Law on Copyright Protection of Electronic Games.“ *Journal of International Business & Law*, 15, 1987, доступно на: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=%E2%80%A2%09Muenchinger%2C+Nancy+E.+%22American+Case+Law+on+Copyright+Protection+of+Electronic+Games.%22+Journal+of+International+Business+%26+Law%2C+15.+1987.&btnG= , септембар 2021.
- Nwaneri, Crystal. „Starting up in virtual reality: examining virtual reality as a space for innovation“. U: Barfield, Woodrow and Blitz, Marc J. (ed.) *Research Handbook on the Law of Virtual and Augmented Reality*. 2018. Elgar: Cheltenham – Northampton, доступно на: <https://doi.org/10.4337/9781786438591.00009> , август 2021.
- Nichols, W. Joss. „Painting Through Pixels: The Case for a Copyright in Videogame Play.“ *Columbia Journal of Law & Arts* , 30, 2006, доступно на: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=%E2%80%A2%09Nichols%2C+W.+Joss.+%22Painting+Through+Pixels%3A+The+Case+for+a+Copyright+in+Videogame+Play.%22+Columbia+Journal+of+Law+%26+Arts+%2C+30+.2006.+&btnG= , септембар 2021.
- Omerović, Tamara. „Vizuelizacija i interpretacija baštine u (komercijalnim) video-igrama.“ *Artum - Istorijsko- umetnički časopis* 6 (6), 2017. Доступно на: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=Vizuelizacija+i+interpretacija+ba%2C5%A1tina+u+%28komercijalnim%29+video-igrama+Tamara+Omerovi%2C4%87&btnG= , јануар 2022.
- Поповић, Душан. „Повреда ауторског права и сродних права на интернету: преиспитивање улоге посредника“, *Право и привреда* 4-6, 2010.
- Prušević Sadović, Filduza. „Implementacija digitalnih igara u nastavni proces.“ *DHS- Društvene i humanističke studije: časopis Filozofskog fakulteta u Tuzli* 17(17), 2021. Доступно на: <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=1004728> , јануар 2022.
- Popović, Dušan. „Повреде ауторског права и сродних права на сајтовима за размену аудио и видео записа, путем коришћења онлајн видео игара и на блогovima“, *Правни живот*, 11, 2012.
- Popović, Dušan. „Specifičnosti definisanja relevantnog tržišta u audiovizuelnom sektoru“. У: *Usklađivanje poslovnog prava Srbije sa pravom Evropske unije (2020)* (ур. V. Radović), Beograd, Pravni fakultet Univerziteta u Beogradu, 2020.

- Радовановић Сања. „Ауторскоправни аспекти прекограничне преносивости интернетских (онлајн) садржаја“, у: Поповић, Душан (ур.): *Intelektualna svojina i Internet*, 2017.
- Радовановић Сања. „Рачунарски програм као услуга у информационом друштву“, *Право и привреда*, 7-9, 2016.
- Радовановић, Сања. „Технолошке мере у систему заштите ауторског права“. *Зборник радова Правног факултета у Новом Саду*, 1, 2011.
- Ramos, Andy, and Gil de la Haza. „Video games: Computer programs or creative works?“. *WIPO Magazine*, 4, 2014.
- Ribaud, Nicholas. „Youtube, Video Games, and Fair Use: Nintendo's Copyright Infringement Battle with Youtube's Let's Plays and Its Potential Chilling Effects.“ *Berkeley Journal of Entertainment & Sports Law*, 6, 2017, доступно на: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=%E2%80%A2%09Ribaud%2C+Nicholas.+%22Youtube%2C+Video+Games%2C+and+Fair+Use%3A+Nintendo%27s+Copyright+Infringement+Battle+with+Youtube%27s+Let%27s+Plays+and+Its+Potential+Chilling+Effects.%22+Berkeley+Journal+of+Entertainment+%26+Sports+Law%2C+6.+2017.&btnG=, август 2021.
- Rizzi, Andrea, Serao, Nicolleta, Nowak, Liam. “Esports in Italy: an industry ready to take off (or still in search of its regulatory soul)?“ *Interactive Entertainment Law Review*, 2(1) 2019, доступно на: <https://doi.org/10.4337/ielr.2019.01.04>, август 2021.
- Risch, Michael, Russo, Jack. “Virtual Copyright“. In: Barfield, Woodrow and Blitz, Marc J. (yp.) *Research Handbook on the Law of Virtual and Augmented Reality*. 2018. Elgar: Cheltenham – Northampton, доступно на: <https://doi.org/10.4337/9781786438591.00013>, август 2021.
- Seth, Jenny, Manning, Douglas, Keiper, Margaret, Olrich, Tracy. „Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of 'Sport'“. *Quest-Illinois-National Association for Physical Education in Higher Education*, 69(1) 2016, доступно на: file:///C:/Users/User/Downloads/Virtual_lyAthletes-QuestArticle-March2016.pdf, октобар 2022.
- Spindler, Gerald. „Digital Content Directive and Copyright-related Aspects.“ *Journal Intellectual Property Information Technology & Electronic Commerce Law*, 12, 2021, доступно на: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=Digital+Content+Directive+And+Copyright-related+Aspects+Prof.+Gerald+Spindler&btnG=, октобар 2022.
- Staletić, Predrag, Staletić, Nada. „Piraterija digitalnog sadržaja na Internetu.“ XII međunarodni naučno-stručni simpozijum, INFOTEH®-Jahorina, 20-22. mart 2013. vol. 12.
- Stark, David K. „Grand Theft Architecture: Architectural Works in Video Games After ESS Entertainment v. Rockstar Games.“ *Berkeley Tech. Law Journal*, 25, 2010, доступно на: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=%E2%80%A2%09Stark%2C+David+K.+%22Grand+Theft+Architecture%3A+Architectural+Works+in+Video+Games+After+ESS+Entertainment+v.+Rockstar+Games.%22+Berkeley+Tech.+Law+Journal+%2C+25.+2010&btnG=, септембар 2021.
- Stein, Julian Simon. „The Legal Nature of Video Games—Adapting Copyright Law to Multimedia.“ *Press Start* 2(1), 2015, доступно на: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=%E2%80%A2%09Stein%2C+Julian+Simon.+%22The+Legal+Nature+of+Video+Games%E2%80%93Adapting+Copyright+Law+to+Multimedia.%22+Press+Start+2+%281%29.+2015&btnG=, септембар 2021.

- Sherman, Ryland, Waterman, David. "The economics on online video entertainment". In: Bauer, Johannes M. and Latzer, Michael (yp.). *Handbook on the Economics of the Internet*. 2016. Edward Elgar: Cheltenham – Northampton, доступно на: <https://doi.org/10.4337/9780857939852.00031>, август 2021.
- Trapova, Alina, Emanuele Fava. „Aren't we all exhausted already? EU copyright exhaustion and video game resales in the Games-as-a-Service era.“ *Interactive Entertainment Law Review* 3(2), 2020, октобар 2022.
- Ulaş, Ekber Servet. „Virtual environment design and storytelling in video games.“ *Metaverse Creativity (new title: Virtual Creativity)* 4 (1), 2014., јануар 2022.
- Fabricatore, Carlo. Gameplay and game mechanics: a key to quality in videogames, OECD paper, 2007, доступно на: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=C.+Fabricatore.+Gameplay+and+game+mechanics+design%3A+a+key+to+quality+in+videogames.+Proceedings+of+the+oecd-ceri+Expert+Meeting+on+Videogames+and+Education+%28Vol.+14%29%2C+oecd%2C+Santiago+%282007%29.&btnG=, октобар 2022.
- Fabricatore, Carlo, Miguel Nussbaum, Ricardo Rosas. „Playability in action videogames: A qualitative design model.“ *Human-Computer Interaction*, 17 (4), 2002, доступно на: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=C.+Fabricatore%2C+M.+Nussbaum%2C+and+R.+Rosas.+Playability+in+Action+Videogames%3A+A+Qualitative+Design+Model%2C+Human-Computer+Interaction+%282002%29.&btnG=, октобар 2022.
- Fairfield, Joshua. „Virtual Property“, *Boston University Law Review*, 85, 2005; *Indiana Legal Studies Research Paper* No. 35., 2005, доступно на: <https://ssrn.com/abstract=807966>, март 2021.
- Farman, Jason. „Hypermediating the game interface: The alienation effect in violent videogames and the problem of serious play.“ *Communication Quarterly* 58 (1), 2010. Доступно на: https://www.researchgate.net/publication/233348637_Hypermediating_the_Game_Interface_The_Alienation_Effect_in_Violent_Videogames_and_the_Problem_of_Serious_Play, септембар 2022.
- Filipović, Aleksandar. „Video-igre kao najozbiljniji biznis kreativne industrije na početku 21. veka.“ *Megatrend revija* 10 (2), 2013. Доступно на: <http://www.megatrendreview.nezbit.edu.rs/files/pdf/SR/Megatrend%20Revija%20vol%2010-2-2013.pdf#page=181>, март 2022.
- Frasca, Gonzalo. Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate. MS thesis. School of Literature, communication, and culture, Georgia Institute of Technology, 2001. Доступно на: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>, јануар 2022.
- Ford, William K. „Copy Game for High Score: The First Video Game Lawsuit“, *Journal Intellectual Property Law* 20 (1), 2012. Доступно на: <https://digitalcommons.law.uga.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=&httpsredir=1&article=1035&context=jipl>, јануар 2022.
- Hale, Thomas. „From Jackasses to superstars: A case for the study of 'Let's Play'“. *Roehampton, online: https://www.academia.edu/5260639/From_Jackasses_to_Superstars_A_Case_for_the_Study_of_Let_s_Play_September_2013_*, јануар 2022.

- Hannah Lim, YeeFen. "Property rights in virtual and augmented reality: *Second Life* versus *Pokémon Go*". In: Barfield, Woodrow and Blitz, Marc J. (ed.) *Research Handbook on the Law of Virtual and Augmented Reality*. 2018. Elgar: Cheltenham – Northampton, август 2021.
- Hargreaves, Ian. "Foreword: creative industries and intellectual property". In: Brown, Abbe E.L. and Waelde, Charlotte (ed.). *Research Handbook on Intellectual Property and Creative Industries*. 2018. Elgar: Cheltenham – Northampton, доступно на: <https://doi.org/10.4337/9781786431172.00006>, август 2021.
- Hemnes, Thomas MS. „The adaptation of copyright law to video games.“ *University of Pennsylvania Law Review*, 131, 1982, доступно на: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=%E2%80%A2%09Hemnes%2C+Thomas+MS.+%22The+adaptation+of+copyright+law+to+video+games.%22+University+of+Pennsylvania+Law+Review+.1982.&btnG=, сентябрь 2021.
- Herrera González, Héctor Camilo. „Protection of video game mechanics through the patentability of software.“ *Review Property Immaterial* 27, 2019, доступно на: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=protection+of+video+game++mechanics+through+the+patentability++of+software&btnG=, октябрь 2022.
- Hsia, Kian, van den Heuvel, Thijs. "Levelling the playing field in eSports – Dutch portrait rights in games", *Interactive Entertainment Law Review* 1(1), 2018, доступно на: <https://doi.org/10.4337/ielr.2018.01.07>, август 2021.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. 1938. Ponovo štamparno London, Routledge, 2014.
- Caretto, Barbara B. „Copyright Infringement of Video Games: When the Chips Are Down.“ *Loyola of Los Angeles Entertainment Law Review*, 5 (1), 1985., доступно на: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=%E2%80%A2%09Caretto%2C+Barbara+B.+%22Copyright+Infringement+of+Video+Games%3A+When+the+Chips+Are+Down.%22+Loyola+of+Los+Angeles+Entertainment+Law+Review+%2C+5+%281%29.+1985&btnG=, сентябрь 2021.
- Casillas, Brian. „Attack of the clones: copyright protection for video game developers.“ *Loyola of Los Angeles Entertainment Law Review* 33, 2012, доступно на: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=%E2%80%A2%09Casillas%2C+Brian.+%22Attack+of+the+clones%3A+copyright+protection+for+video+game+developers.%22+Loyola+of+Los+Angeles+Entertainment+Law+Review+33.+2012&btnG=, сентябрь 2021.
- Colleran, Joan. „Multiplayer Mode: How Balancing the Rights of Video Game Developers and Intellectual Property Owners Will Lead to Growth of the Video Game Industry.“ *Ohio State Business Law Journal*, 15, 2021, доступно на: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=%E2%80%A2%09Colleran%2C+Joan.+%22Multiplayer+Mode%3A+How+Balancing+the+Rights+of+Video+Game+Developers+and+Intellectual+Property+Owners+Will+Lead+to+Growth+of+the+Video+Game+Industry.%22+Ohio+State+Business+Law+Journal%2C+15.+2021&btnG=, сентябрь 2021.
- Culler, Mary Patricia. „Copyright Protection for Video Games: The Courts in the Pac-Man Maze.“ *Cleveland State Law Review*, 32, 1983, доступно на: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=%E2%80%A2%09Culler%2C+Mary+Patricia.+%22Copyright+Protection+for+Video+Games%3A+The+Courts+in+the+Pac-Man+Maze.%22+Cleveland+State+Law+Review+%2C+32.+1983.&btnG=, сентябрь 2021.

Остали извори:

- Бернска конвенција о заштити књижевних и ауторских дела. Доступно на: https://www.wipo.int/edocs/lexdocs/treaties/en/berne/trt_berne_001en.pdf , октобар 2021.
- Blizzard End User License Agreement <https://www.blizzard.com/en-gb/legal/fba4d00fc7e4-4883-b8b9-1b4500a402ea/blizzard-end-user-license-agreement>, новембар 2021.
- Digital Millennium Copyright Act, 1998, <https://www.congress.gov/105/plaws/publ304/PLAW-105publ304.pdf> , октобар 2022.
- Директива Европског парламента и Савета 2001/2009/ЕС о хармонизацији одређених аспеката ауторског права и сродних права у информационом друштву, *OJ L 167*, 22.6.2001. Доступно на: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/en/TXT/HTML/?uri=CELEX:32019L0790> , октобар 2021.
- Директива Европског парламента и Савета 2006/116/ЕС о трајању заштите ауторског права и одређених сродних права, *OJ L 372*, 27.12.2006, Доступно на: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/HTML/?uri=CELEX:32006L0116&from=EN> , октобар 2021.
- Директива Европског парламента и Савета 2009/24/ЕС о правној заштити компјутерских програма, *OJ L 111*, 5.5.2009. Доступно на: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/HTML/?uri=CELEX:32009L0024&from=EN> , октобар 2021.
- Директива Европског парламента и Савета 96/9/ЕС о правној заштити база података, *OJ L 77*, 27.3.1996. Доступно на: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/HTML/?uri=CELEX:31996L0009&from=EN> , октобар 2021.
- Electronic Arts INC. v Zynga INC Complaint Final, доступно на: <https://toaz.info/doc-view> , јул 2022.
- Закон о ауторском и сродним правима (*Службени гласник РС*", бр. 104/2009, 99/2011, 119/2012, 29/2016 – одлука УС и 66/2019), април 2022.
- Закон о потврђивању WIPO уговора о ауторском праву (*Службени лист СР-Међународни уговори*, бр. 13/2002), април 2022.
- Закон о облигационим односима (*Службени лист СФРЈ*, бр. 29/78, 39/85, 45/89 – Одлука УСЈ и 57/89, *Службени лист СРЈ*, бр. 31/93 и *Службени лист СЦГ*, бр. 1/2003 – Уставна повеља), април 2022.
- Закон о електронској трговини (*Службени гласник РС*, бр. 41/2009, 95/2013 и 52/2019), април 2022.
- Закон о заштити конкуренције (*Службени гласник РС*, бр. 51/2009 и 95/2013), април 2022.
- Извештај Video games for 21st Century: The 2020 Economic Impact, The Entertainment Software Organization, 2021. Доступно на: <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/02/Video-Games-in-the-21st-Century-2020-Economic-Impact-Report-Final.pdf> , април 2022.
- Извештај Српске Гејмерске Асоцијације за 2020. годину, доступно на: <http://sga.rs/wp-content/uploads/ANNUAL-REPORT-2020-8.pdf> , август 2022.
- Извештај Српске Гејмерске Асоцијације за 2022. годину, доступно на: http://sga.rs/wp-content/uploads/REPORT_2022.pdf , октобар 2022.
- Linden Lab Second Life terms and conditions <https://www.lindenlab.com/legal/second-life-terms-and-conditions>, новембар 2021.
- Linden Lab Terms of Service <https://www.lindenlab.com/tos>, новембар 2021.
- Newzoo, 2019. The Global Games Market Will Generate \$152.1 Billion in 2019 as the U.S. Overtakes China as the Biggest Market, Доступно на:

<https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-market> , септембар 2022.

- Newzoo, 2018. Mobile Revenues Account for More Than 50% of the Global Games Market as it Reaches \$137.9 Bilion in 2018. Доступно на: <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobilegames-take-half/>, септембар 2022.
- Newzoo, 2017. The Global Games Market Will Reach \$108.9 Bilion in 2017 with Mobile Taking 42%. Доступно на: <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-gamesmarket-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>, септембар 2022.
- Пресуда покрајинског суда Сједињених Америчких Држава, Калифорнија, од 1.1.2022. Activision publishing, INC., a Delaware corporation v. EngineOwning UG, Case No.2:22-cv-00051, доступно на: <https://s3.documentcloud.org/documents/21173574/activision-publishing-v-engineowning-ug.pdf>, октобар 2022.
- Пресуда покрајинског суда Сједињених Америчких Држава, New Jersey, од 30.05.2012. TETRIS HOLDING, LLC and The Tetris Company, LLC, Plaintiffs, v. XIO Interactive, Inc. Доступно на : <https://casetext.com/case/tetris-holding-llc-v-xio-interactive-inc> , октобар 2021.
- Пресуда апелационог суда Сједињених Америчких Држава, Viacom Intern., Inc. v. YouTube, Inc., 676 F.3d 19 (2d Cir. 2012), од 05.04.2012, јануар 2022.
- Пресуда покрајинског Суда Сједињених Америчких држава, New York, Nintendo of America Inc. v. Magnavox Co., 707 F. Supp. 717 (S.D.N.Y. 1989), од 02.03.1989. Доступно на: https://scholar.google.com/scholar_case?case=11595722070478178200&q=Nintendo+of+America+Inc.+v.+Magnavox+Co.,+&hl=en&as_sdt=2006 , јануар 2022.
- Пресуда покрајинског Суда Сједињених Америчких држава, New York, Nintendo of America Inc. v. Magnavox Co., 659 F. Supp. 894 (S.D.N.Y. 1987), од 11.05.1987. Доступно на: https://scholar.google.com/scholar_case?case=8428154318075575010&q=Nintendo+of+America+Inc.+v.+Magnavox+Co.,+&hl=en&as_sdt=2006 , јануар 2022.
- Пресуда покрајинског суда Сједињених Америчких Држава, Houston, DaVinci Editrice S.R.L., Plaintiff, v. ZiKo Games, LLC, од 27.04.2016. Доступно на: <https://casetext.com/case/davinci-editrice-srl-v-ziko-games-llc-3> , октобар 2021.
- Пресуда Суда правде Европске Уније C-355/12 од 23.01.2014. Nintendo Co. Ltd, Nintendo of America Inc., Nintendo of Europe GmbH v PC Box Srl, 9Net Srl, доступно на: <https://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?text=&docid=146686&pageIndex=0&doclang=EN&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=41713189> , октобар 2021.
- Пресуда покрајинског суда Сједињених Америчких Држава, Connecticut, од 27.3.2002. Andrea WILSON v. MIDWAY GAMES, NO. 3:00cv2247 (JBA). Доступно на: <https://www.ctd.uscourts.gov/content/wilson-v-midway-games-inc-300cv2247>, август 2022.
- Пресуда Суда правде Европске Уније C-128/11 од 02.07.2012. UsedSoft GmbH v Oracle International Corp., доступно на: <https://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?text=&docid=124564&pageIndex=0&doclang=EN&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=41714483> , октобар 2021.
- Пресуда Суда правде Европске Уније C-306/05 од 07. 12. 2006. Sociedad General de Autores y Editores de España (SGAE) v Rafael Hoteles SA, доступно на:

<https://curia.europa.eu/juris/showPdf.jsf?text=&docid=66355&pageIndex=0&doclang=EN&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=41716434> , октобар 2021.

- PUBG End User License Agreement <https://www.pubg.com/eula/>, новембар 2021.
- Споразум о трговинским аспектима права интелектуалне својине. Доступно на: https://www.wto.org/english/tratop_e/trips_e/ta_docs_e/1_tripsandconventions_e.pdf, октобар 2021.
- Устав Сједињених Америчких Држава, 1798. Доступно на: https://www.senate.gov/civics/constitution_item/constitution.htm , октобар 2021.
- U.S. Copyright Office, Circular 61, Copyright Registration of Computer Programs 2011, март 2022.
- Commission of the European Communities, Green Paper on Copyright in the Knowledge Economy, COM (2008) 466/3, јул 2022.

Преглед оквирне литературе показује ће у истраживању највећим делом бити коришћени извори из стране литературе (на енглеском језику) као и да се, због интердисциплинарности предмета истраживања, мора консултовати мањим делом литература из лудологије, теорије медија, психологије, дидактике и слично.

Теоријски приступ предмету истраживања је усклађен са традицијом правних истраживања у нас, при чему је у неопходној мери прилагођен предмету истраживања који у области права није довољно истражен, сложен је и у фази динамичног развоја, што ће представљати објективну тешкоћу приликом спровођења истраживања. Отуда у истраживању мора да се пође од претходне дефиниције видео игре, приказа историјског развоја и економског значаја видео игара, резултата анализа међународног правног оквира, релевантних докумената Европске уније и упоредно-правног истраживања, како би одредили појам и правна природа видео игара, испитале могућности примене постојећих механизма заштите права интелектуалне својине на видео игре и прихватљивост неких нових решења. Зато комисија сматра да је план истраживања добро конципиран и да ће омогућити објективно, систематично и прецизно истраживање које за крајњи исход има критичко преиспитивање постојећих теоријских ставова о заштите видео игара путем права интелектуалне својине (као *sui generis* предмета заштите).

3. Мера у којој образложење предмета, метода и циља уверљиво упућује да је предложена тема од значаја за развој науке

Кандидаткиња Милица З. Петровић је у образложењу пријаве теме докторске дисертације јасно одредила предмет истраживања и указала на теоријске и практичне проблеме који се јављају у вези са предметом истраживања. У складу са истраживачким проблемом адекватно су опредељени циљеви истраживања, постављене хипотезе и образложени методи који ће бити примењени у истраживању. Основне хипотезе формулисане су јасно, као чињенично проверљива решења.

Кандидаткиња указује на то да универзално прихватљиве правне дефиниције видео игара нема и поставља полазну, претходну дефиницију видео игре, коју ће преиспитати у складу са резултатима истраживања. Видео игру дефинише као електронску игру која се игра контролисаним померањем слика на екрану, будући да таква дефиниција може да обухвати играње игара како *on line* тако и *off line*, као и играње игара које имају своју физичку форму, попут шаха или монопола и оних које су публице доступне само у

дигиталном облику попут Pacmen-a, Call of Duty или World of Warcraft. Исправно је уочено да видео игре представљају креације људског ума чији је најважнији правни аспект који треба регулисати суштински повезан са концептом интелектуалне својине у домену ауторског права, тј. везује се за заштиту права аутора творевине и спречавање њеног неовлашћеног искоришћавања, али да су теоријски проблеми, на које ваља пронаћи одговоре истраживањем, изазвани сложеним карактеристикама видео игре, као мултимедијалне креације, због чега се поставља питање адекватности заштите путем ауторског или сродних права. Поред тога покушај подвођења видео игре под постојећи механизам правне заштите који не може у свему да одговара њеној сложеној природи неминовно изазива тешкоће у судској пракси.

Теоријски циљ истраживања јесте да се систематски и целовито на основи расположивих извора испита да ли постојећи теоријски оквири у области ауторског права и сродних права интелектуалне својине могу бити успешно примењени на видео игре као хибридную интерактивну творевину у којој се мешају технички и уметнички елементи у виртуалном свету, а ужем смислу везан је за теоријске одговоре на постављена истраживачка питања: 1) како се регулише интелектуалноправна заштита видео игара (на међународном и регионалном нивоу и на нивоима националних законодавстава); 2) да ли је инструменте ауторског права могуће применити на видео игре имајући у виду да су оне спој људске творевине и компјутерске креације, који би елементи требало да се штите путем ауторског права, а који у оквиру сродних права, какав је њихов узајамни однос и које су предности, недостаци и проблеми везани за прихватање одређеног решења (уочено на судским случајевима, анализом страних законодавстава и праксе и 3) да ли је према садашњем нивоу развоја техничко-технолошких карактеристика видео игара, саобразно постојећим и новим концептима у оквиру права интелектуалне својине могуће препоручити адекватан модел правне заштите видео игара и начини за унапређење постојеће правне регулативе.

Практични циљ истраживања јесте да се на основу резултата истраживања препоруче измене законодавства *de lege ferenda*, чиме би се створио адекватан нормативни оквир за правну заштиту видео игара што би дало подстрека развоју индустрије дизајна видео игара у Србији.

Према пријави коју је поднела кандидаткиња, полазни хипотетички став на коме се заснива истраживање јесте да се због сложене природе видео игара и нових појава у вези са играњем на интернету уочавају недостаци у правној заштити применом традиционалних инструмената ауторског и сродних права. Основна хипотеза била би испитана кроз следеће посебне хипотезе: 1) да је видео игра творевина подобна за заштиту путем права интелектуалне својине; 2) да компоненте видео игара треба да буду заштићене различитим правима интелектуалне својине (и то комбинацијом ауторског права и сродноправне заштите) или да би, ако се претходна хипотеза покаже као нетачна, видео игре требало штитити као правну целину путем само једног права интелектуалне својине и 3) да мере заштите видео игара које користи индустрија утичу на потребу правне заштите видео игара.

Предвиђено је да ће се истраживање заснивати на примени метода који се уобичајено користе у правним наукама: историјски, социолошки, упоредноправни и правно-догматски. У образложењу пријаве теме докторске дисертације објашњено је да би историјски и социолошки метод био коришћен у деловима рада у којима се разматра настанак, развој видео игара и њихов утицај на промене у друштву и култури, с тим што би допунски били коришћени статистички показатељи ради објашњења економског значаја индустрије видео игара у свету и код нас. Анализа страних законодавстава била

би извршена коришћењем упоредноправног метода у функционалном смислу. На тај начин би се упоредила постојећа решења из права интелектуалне својине законодавстава међу којима постоје значајне доктринарне разлике (нарочито између права САД и чланица Европске уније). Како су резултати овог истраживања од пресудног значаја за доказивање основне хипотезе, планирано је да се анализа, у складу са савременом науком упоредног права, усмери и на друга законодавства осим оних која припадају англосаксонском и континенталном правном систему. Англосаксонски и континентални правни систем биће анализирани посредством законодавстава-представника (*core legislation* модел). Тако је предвиђено да англосаксонски систем представљају законодавства Сједињених Америчких Држава и Уједињеног Краљевства Велике Британије и Северне Ирске, док континентални систем репрезентују Немачка (германски подсистем) и Италија (романски подсистем). Упоредна анализа биће допуњена законодавствима Кине и Русије (земље у којима су индустрије видео игара најразвијеније, поред САД, те је претпоставка да је и потреба за правном заштитом видео игара најизраженија).

Правно-догматски метод био би коришћен приликом анализе правних аката међународних организација, Европске уније, као и оних донетих на националном нивоу, док би анализа садржаја (*case study*) била примењена на судске одлуке међународних и националних судова.

У образложењу своје пријаве кандидаткиња је навела уверљиве аргументе који потврђују да проблем заштите видео игара у праву интелектуалне својине није довољно истражен. Уочена дискрепанција између потреба стварности и нивоа изграђености теорије и легислативе разлог је што се на спорне ситуације у пракси морају примењивати постојећа а неадекватна правила, што узрокује мањкаву правну заштиту или она потпуно изостаје у пракси као што показује пример тзв. клонирања видео игара и неовлашћеног коришћења путем стриминг платформи. Стога је предвиђено да истраживањем буду разјашњени слични проблеми који настају током примене права.

4. Образложење теме за израду докторске дисертације омогућава закључак да је у питању оригинална идеја или оригиналан начин анализирања проблема

Заштита видео игара у праву интелектуалне својине, нарочито у европском праву, није довољно истражен предмет научног истраживања, тим пре што је реч о феномену који се врло динамично развија последњих деценија, тако да доктрина и правна регулатива не стижу да прате ту појаву. Према образложењу пријаве теме докторске дисертације, прелиминарно истраживање је показало да у литератури преовлађују радови иностраних аутора, већином из земаља које припадају англо-саксонском правном систему, објављени у научним часописима и зборницима радова, док монографских дела готово да нема. Због доктринарних разлика између англосаксонског и континенталног правног система које су нарочито изражене у праву интелектуалне својине, наведени извори имаће само ограничени значај у планираном истраживању, у мери у којој могу да буду коришћени при истраживању одлика англосаксонског правног система.

Оригинални приступ се испољава у целовито конципираном истраживању које се односи на предмет који раније није био истраживан у нашој теорији, при чему ће истраживање обухватити не само англо-саксонско него и за континентално право и право Европске уније, а поред постојећих решења у области права интелектуалне својине биће

анализирани и нови концепти. Научни допринос би био дат одређивањем појма и правне природе видео игре као предмета заштите права интелектуалне својине, класификацијом елемената видео игре према критеријуму да ли могу бити предмет ауторске или сродноправне заштите и испитивањем предности нових решења.

Комисија констатује да је предмет истраживања недовољно истражен из правног аспекта што је у великом је нескладу са растућим економским и социјалним значајем тог сложеног, интердисциплинарног феномена који је на страним факултетима чак предмет посебног права рачунарских и видео игара (*Recht der Computer- und Video Spiel*) или посебних интердисциплинарних студија. Зато комисија прихвата да објективно постоји потреба за спровођењем научног истраживања на тему заштите видео игара у праву интелектуалне својине. Комисија сматра да реализација оригиналног истраживања, какво је концептирано, може допринети развоју правне теорије која у погледу изучавања видео-игара значајно заостаје за теоријом медија и у односу на поља природно-математичких, техничко-технолошких наука као и хуманистичких наука и уметности.

5. Усклађеност дефиниције предмета истраживања, основних појмова, предложене хипотезе, извора података, метода анализе са критеријумима науке уз поштовање научних принципа у изради коначне верзије докторске дисертације

Предложени теоријски приступ истраживању је логички-епистемиолошки оправдан. Омогућио би систематско проучавање предмета истраживања уз примену научних метода својствених правним наукама. Комисија сматра да је предмет истраживања дефинисан јасно, у складу са научним принципима и да ће употребом предложених метода на основу наведених извора, бити могуће испитати предложене хипотезе.

Предмет истраживања је правилно препознат као проблем који је недовољно истражен, а веома актуелан и значајан за област савремене правне науке. Циљеви су адекватно дефинисани, а постављене хипотезе су објективно проверљиве. Оквирна литература је савремена, највећим делом доступна у отвореном приступу, објављена на страном језику и представља добар полазни основ да се коректном применом научно истраживачких метода изведу правилни закључци. Структура планираног истраживања је концепцијски добро постављена, при чему може бити разрађена током реализације истраживања. Према томе, може се закључити да је у питању објективан, систематичан и доследан приступ предложеном предмету истраживања.

6. Компетентност ментора

За ментора за израду докторске дисертације предложена је проф. др Соња Лучић, ванредни професор за ужу привредно-правну научну област на Правном факултету Универзитета у Крагујевцу.

Проф. др Соња Лучић рођена је 17. 4. 1976. године у Косовској Митровици. Основне студије завршила је 2000. на Правном факултету у Крагујевцу, на коме је магистрирала 2007. године (назив рада „Садржина жига“). Докторирала је на истом Факултету 2013. године одбранивши дисертацију на тему „Колизија географских ознака и жигова“. 2014. године је била изабрана у звање доцента, а 2019. године у звање

ванредног професора за ужу привредно-правну научну област. Била је уредник зборника *Изазови права интелектуалне својине у 21. веку* (Крагујевац: Правни факултет Универзитета, Институт за правне и друштвене науке, 2019. 211 стр. ISBN 978-86-7623-091-4. [COBISS.SR-ID 280998924]). Има искуство у менторству (била је ментор на два мастер рада) и члан комисија за одбрану матер радова и докторских дисертација.

Проф. др Соња Лучић је наставник је на акредитованим Докторским студијама Правног факултета Универзитета у Крагујевцу. У досадашњем периоду објавила је преко педесет научних радова који се тематиком односе на право интелектуалне својине и привредно право (комплетна персонална библиографија доступна преко *cobiss.net*). Према збирним подацима научне активности у претходних десет година проф. др Соња Лучић задовољава услове за ментора из стандарда 9 за акредитацију студијских програма докторских академских студија на висошколским установама да мора имати у структури збирних резултата најмање 24 бода, од чега најмање 4 бода за рад у часопису са листа SSCI, ERIH, HEINONLINE и EconLit или у часопису категорије М 24 и најмање 20 бодова у радовима категорија М10+М20+М30+М51. За процену општих менторских и посебних компетенција проф. др Соња Лучић у односу на предложену тему докторске дисертације релевантни су следећи резултати њеног научноистраживачког рада:

LUČIĆ, Sonja. EU Trademarks for wine which contains indications of geographical origin. *Ekonomika poljoprivrede*. 2018, vol. LXV, no. 2, str. 715-729. ISSN 0352-3462. <https://scindeks-clanci.ceon.rs/data/pdf/0352-3462/2018/0352-34621802715L.pdf>; DOI:10.5937/ekoPolj1802715L. [COBISS.SR-ID 513437360] **M 24**

ЛУЧИЋ, Соња. Значај укидања услова графичког приказа знака у поступку регистрације нетрадиционалних жигова. *Zbornik radova Pravnog fakulteta u Novom Sadu*, 2022, год. 56, бр. 1, стр. 199-219. ISSN 0550-2179. https://zbornik.pf.uns.ac.rs/wp-content/uploads/2022/07/doi_10.5937_zrpfns56-36403.pdf, DOI: [10.5937/zrpfns56-36403](https://doi.org/10.5937/zrpfns56-36403). [COBISS.SR-ID 75328265] **M 51**

ЛУЧИЋ, Соња. „Одговорност власника отворене бежичне мреже за повреду ауторског и сродног права“. *Pravo i privreda*, 2017, год. 55, бр. 7/9, стр. 264-274. ISSN 0354-3501. <https://scindeks.ceon.rs/issue.aspx?issue=13252>. [COBISS.SR-ID 517384380]. **M 51**

ЛУЧИЋ, Соња. Право библиотеке да дигитализује дело које се налази у њеном фонду с циљем да га стави на располагање путем посебних уређаја. *Zbornik radova Pravnog fakulteta u Nišu*. 2017, год. 56, бр. 76, стр. 537-548. ISSN 0350-8501. <http://www.prafak.ni.ac.rs/files/zbornik/sadrzaj/zbornici/z76/31z76.pdf>, DOI: 10.5937/zrpfni1776537. [COBISS.SR-ID 1027062689] **M 51**

ЛУЧИЋ, Соња. „Појам и допуштеност пародије ауторских дела“. *Pravo i privreda*, 2016, год. 54, бр. 7/9, стр. 404-412. ISSN 0354-3501. <https://scindeks.ceon.rs/issue.aspx?issue=12801>. [COBISS.SR-ID 517174972]. **M 51**

ЛУЧИЋ, Соња. „Међународна судска надлежност у споровима због повреде права интелектуалне својине на интернету.“ *Pravo i privreda* 2013, год. 50, бр. 4-6, стр. 779-790. ISSN 0354-3501. [COBISS.SR-ID 512904112]. **M 51**

ЛУЧИЋ, Соња. „Овлашћење аутора на привичну накнаду у случају умножавања ауторског дела за приватну употребу.“ *Гласник права*. [Онлајн изд.]. 2015, год. vi, бр. 3, стр. 22-40. ISSN 1821-4630. <http://www.jura.kg.ac.rs/index.php/sr/17c3.htm>. [COBISS.SR-ID 513232816].

LUČIĆ, Sonja. „Iscrpljenje autorskog prava u digitalnom okruženju.“ *Arhiv za pravne i društvene nauke: časopis Pravnog fakulteta*. 2020, vol. 2, no. 1, str. 54-66. ISSN 2637-

2177.<https://pravnofakultet.edu.ba/wp-content/uploads/2021/05/Arhiv-za-pravne-i-drustvene-nauke-volumen-II-5-24.pdf>, DOI: 10.7251/APDN2001054L. [COBISS.SR-ID 39222281].

ЛУЧИЋ, Соња. „Вештачка интелигенција и патентно право“. У: ВУЈИСИЋ, Драган (ур.). *Садашњост и будућност услужног права*. Крагујевац: Правни факултет, Институт за правне и друштвене науке, 2022. стр. 479-493. ISBN 978-86-7623-112-6. <http://institut.jura.kg.ac.rs/images/Projekti/7%20XXI%20vek/Sadasnjost%20i%20buducnost%20usluznog%20prava%202022.pdf>, DOI: 10.46793/XVIII Majska.479L. [COBISS.SR-ID 69995785]. **М 31**

ЛУЧИЋ, Соња. „Јачање принципа неутралности интернета кроз праксу Суда правде ЕУ“. У: ВУЈИСИЋ, Драган (ур.). *Услуге и владавина права*: [зборник реферата са Међународног научног скупа одржаног 28. маја 2021. године, на Правном факултету у Крагујевцу]. Крагујевац: Правни факултет, Институт за правне и друштвене науке, 2021. Стр. [505]-518. ISBN 978-86-7623-103-4. Доступно на: <http://institut.jura.kg.ac.rs/images/Majsko%20savetovanje/XVII%20Usluge%20i%20vladavina%20prava/Usluge%20i%20Vladavina%20Prava%202021.pdf>, DOI: 10.46793/UEP21.505L. [COBISS.SR-ID 42058505]. **М 31**

LUČIĆ, Sonja. The supplementary protection certificate : the recent decisions of the court of justice of the European union. *Pravo : teorija i praksa*. 2021, god. 38, br. 4, str. 101-114. ISSN 0352-3713. <https://scindeks.ceon.rs/article.aspx?artid=0352-37132104101S>, <https://casopis.pravni-fakultet.edu.rs/index.php/lt/article/view/613>, DOI: 10.5937/ptp2104101L. [COBISS.SR-ID 58708489] **М 51**

ЛУЧИЋ, Соња. „Електронске комуникационе услуге кроз праксу Суда правде“. У: МИЋОВИЋ, Миодраг (ур.). *Услуге и права корисника* [зборник реферата са Међународног научног скупа одржаног 26. јуна 2020. године, на Правном факултету у Крагујевцу]. Крагујевац: Правни факултет Универзитета, Институт за правне и друштвене науке, 2020. стр. [377]-390. ISBN 978-86-7623-098-3. <http://institut.jura.kg.ac.rs/images/Majsko%20savetovanje/XVI%20Usluge/XVI%20Usluge%20i%20prava%20korisnika.pdf>, DOI: 10.46793/UPK20.377L. [COBISS.SR-ID 17145097] **М 31**

ЛУЧИЋ, Соња. „Ауторскоправна заштита видео игара“. У: СОКОВИЋ, Снежана (ур.). *Усклађивање правног система Србије са стандардима Европске уније*. [Књ. 8]. Крагујевац: Правни факултет, Институт за правне и друштвене науке, 2020. Стр. 429-442. ISBN 978-86-7623-099-0. <http://institut.jura.kg.ac.rs/images/Projekti/6%20Uskladjivanje%20PSS/9.%20Uskladjivanje%20pravnog%20sistema%20Srbije%20sa%20standardima%20Evropske%20unije%20knj.%2008.pdf>. [COBISS.SR-ID 28057865] **М 45**

ЛУЧИЋ, Соња. „Инфлуенсер маркетинг : потреба успостављања правне регулативе“. У: ВУЈИСИЋ, Драган (ур.). *XXI век - век услуга и услужног права*. [Књ. 11]. Крагујевац: Правни факултет Универзитета, Институт за правне и друштвене науке, 2020. Стр. [321]-333. ISBN 978-86-7623-100-3. <http://institut.jura.kg.ac.rs/images/Projekti/7%20XXI%20vek/XXI%20Vek%20Usluga%20i%20Usluznog%20Prava%20knjiga%2011.pdf>, DOI: 10.46793/XXIV-11.321L. [COBISS.SR-ID 29115913] **М 44**

LUČIĆ, Sonja. „The offer of short videos available on the internet as audiovisual media service.“ У: ĐORĐEVIĆ, Slavko (ур.), VLADETIĆ, Srđan (ур.), LABUDOVIĆ STANKOVIĆ, Jasmina (ур.). *Law in the process of globalisation* : [collection of papers contributed on the occasion of 40th anniversary of the Faculty of Law of the University of Kragujevac]. Kragujevac: University, Faculty of Law, 2018. стр. 269-286. ISBN 978-86-7623-082-2.

<http://www.jura.kg.ac.rs/index.php/sr/naslovi.htm>,

DOI:10.46793/LawPG.269L.

[COBISS.SR-ID 513444272]. **M14**

ЛУЧИЋ, Соња. „Повреда ауторског права путем продаје опреме која омогућава стриминг“. У: ЂОРЂЕВИЋ, Славко (ур.). *Усклађивање правног система Србије са стандардима Европске уније*. [Књ. 5]. Крагујевац: Правни факултет, Институт за правне и друштвене науке, 2017. Стр. [321]-333. ISBN 978-86-7623-080-8. [COBISS.SR-ID 513362608] **M 45**

ЛУЧИЋ, Соња. Појам саопштавања јавности ауторског дела и предмета заштите сродних права у пракси Европског суда правде. У: ЂОРЂЕВИЋ, Славко (ур.). *Усклађивање правног система Србије са стандардима Европске уније*. [Књ. 4]. Крагујевац: Правни факултет, Институт за правне и друштвене науке, 2016. Стр. [393]-404. ISBN 978-86-7623-070-9.

<http://institut.jura.kg.ac.rs/images/Projekti/6%20Uskladjivanje%20PSS/5.%20Uskladjivanje%20pravnog%20sistema%20Srbije%20sa%20standardima%20EU%20knjiga%204.pdf>.

[COBISS.SR-ID 513254832] **M 45**

ЛУЧИЋ, Соња. Повреда ауторског и сродних права кроз директан пренос преко интернета емисија које садрже ауторска дела и предмете сродних права. У: ЂОРЂЕВИЋ, Славко (ур.). *Усклађивање правног система Србије са стандардима Европске уније*. [Књ. 3]. Крагујевац: Правни факултет, Институт за правне и друштвене науке, 2015. Стр. 491-499. ISBN 978-86-7623-059-4.

<http://institut.jura.kg.ac.rs/images/Projekti/6%20Uskladjivanje%20PSS/4.%20Uskladjivanje%20pravnog%20sistema%20Srbije%20sa%20standardima%20EU%20knjiga%203.pdf>.

[COBISS.SR-ID 513180336]. **M 45**

ЛУЧИЋ, Соња. Генетски немодификована храна као предмет слободе избора потрошача. *Теме : часопис за друштвену теорију и праксу*. 2014, год. 38, бр. 3, стр. 1233-1251. ISSN 0353-7919. <http://teme.junis.ni.ac.rs/teme3-2014/teme3-2014.html>. [COBISS.SR-ID 513046704] **M 24**

7. Закључак и предлог комисије

На основу увида у поднету пријаву докторске дисертације, у складу са претходно наведеним подацима Комисија доноси следећи

ЗАКЉУЧАК

1. Кандидаткиња Милица З. Петровић је положила све испите и испунила предвиђене обавезе на првој и другој години студија према студијском програму докторских студија на Правном факултету Универзитета у Крагујевцу на ужој привредноправној научној области, уписана је на трећу годину докторских академских студија и тиме је стекла формалне услове да поднесе пријаву докторске дисертације. Кандидаткиња је поднела доказе о објављивању довољног броја научних радова из научне области из које пријављује тему докторске дисертације и показала да задовољава научне критеријуме да приступи изради докторске дисертације, па се може констатовати да испуњава све услове предвиђене Законом о високом образовању, Статутом Универзитета у Крагујевцу, Статутом Правног факултета у Крагујевцу, Правилником о пријави и изради докторске

дисертације, односно докторског уметничког пројекта Универзитета у Крагујевцу и Правилником о докторским студијама Правног факултета у Крагујевцу.

2. Пријава докторске дисертације коју је кандидаткиња поднела садржи све неопходне елементе и доказе о потребним наводима, прописане одговарајућим актима Факултета и Универзитета, па ју је Комисија оценила као потпуну и узела у разматрање. Тема предложене докторске дисертације спада у научну област изабраног студијског програма и за коју је матичан Правни факултет Универзитета у Крагујевцу у складу са чл. 5. Правилника о пријави и одбрани докторске дисертације, односно докторског уметничког пројекта. Тема предложене докторске дисертације припада области правних наука и то ужој привредноправној научној области, а избор пријављене теме докторске дисертације одговара теми положеног студијског истраживачког рада кандидаткиње, чиме су испуњени услови из Статута Правног факултета Универзитета у Крагујевцу и чл. 58. Правилника о докторским студијама Правног факултета Универзитета у Крагујевцу.

3. Комисија сматра да је предложена тема докторске дисертације добро формулисана и образложена, да је од значаја за развој правне науке и уже привредноправне научне области, будући да није истражена у теорији и да представља оригиналну идеју, а резултати ће моћи да се односе и на унапређење права *de lege ferenda*. Предложени методолошки оквир је потпун и адекватан предмету истраживања, а наведени извори су добра и квалитетна основа да се применом предвиђених метода може реализовати научно истраживање на начин како је то конципирано у пријави докторске дисертације. Стога Комисија закључује да је предложена тема научно заснована и подобна за израду докторске дисертације.

4. Комисија закључује да проф. др Соња Лучић, ванредни професор Правног факултета Универзитета у Крагујевцу, која је предложена за ментора при изради ове докторске дисертације испуњава услове за менторство из чл. 14 Правилника о пријави и одбрани докторске дисертације, односно докторског уметничког пројекта Универзитета у Крагујевцу у складу са стандардом 9 акредитације студијског програма докторских студија и то: бирана је у наставничка звања за ужу привредноправну научну област и према важећим правилима испуњава услове за менторство на докторским студијама, на којима је акредитовани наставник.

На основу наведеног, Комисија за оцену научне заснованости теме докторске дисертације и испуњеност услова кандидата и ментора за израду докторске дисертације Наставно-научном већу Правног факултета Универзитета у Крагујевцу и Већу за друштвено-хуманистичке науке Универзитета у Крагујевцу упућује

ПРЕДЛОГ

Да донесе одлуку којом се кандидаткињи **Милици З. Петровић**, мастер правнику, одобрава израда докторске дисертације на тему **Заштита видео игара у праву интелектуалне својине**.

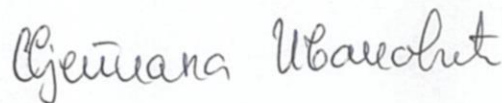
Комисија прихвата предлог кандидата и катедре те за ментора предлаже **проф. др Соњу Лучић**, ванредног професора за ужу привредноправну научну област на Правном факултету Универзитета у Крагујевцу.



Проф. др Стефан Шокић, редовни
професор Правног факултета
Универзитета у Крагујевцу, ужа
привредноправна научна област



Проф. др Сања Савчић, ванредни
професор Правног факултета у Новом
Саду, ужа грађанскоправна научна
област



Проф. др Свјетлана Ивановић,
ванредни професор Правног факултета
у Источном Сарајеву, ужа научна
област Ауторско право и Право
индустријске својине