

Финансови стимули за създаване на видео игри в България

Financial Incentives for Video Games
Development in Bulgaria

Христина Георгиева¹

SUMMARY

Some studies² expressly underlined that there is a lack of information about existence of any financial incentives for video games' development in several countries, including Bulgaria. Hence, a conclusion made is that there are no financial incentives in the specified countries at all. With this regard, this article analyses and presents the opportunities for financial support available in Bulgaria

¹ Д-р Христина Георгиева; адвокат в Софийска адвокатска колегия; член на Европейския институт по право; лектор в ежегодното Лятно училище по европейско частно право, организирано от Академията за европейско частно право в сътрудничество с Юридическия факултет на Университета в Залцбург, e-mail: georgieva.r.hristina@gmail.com (Dr. jur. Hristina Georgieva, lawyer Sofia Bar, Member of the Teaching team of Salzburg summer school, a programme offered by the Academy for European Private Law, in collaboration with the University of Salzburg and leading universities around the world, georgieva.r.hristina@gmail.com)

² T. Baujard, Ene Katrine Rasmussen & Maiken Høj (eds.), Games funding guide. Creative Europe Desk Denmark, Media 2016, www.dfi.dk [online] https://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/media/video-game-development_en [accessed 21.09.2020] и Creative Europe Desk Denmark (Elaboration), *European Game Support Systems. A Work in Progress. Information collected during 2015. National and Regional public funds for interactive and games* [online] <http://www.oficinamediaespana.eu/docs/documentacion/european-game-support-systems.pdf> [accessed 21.09.2020].

for video and computer games developers, including high schools, scholars, and scientific organizations – legal entities that carry out researches, etc. By virtue of some financial schemes a state aid could also be granted, following the conduct of a competition procedure and with regards to projects for development of the so-called „serious games“, with educational and cultural content; games being „technological innovation“, etc. The study goes through some opportunities for private financing of the Bulgarian game industry.

KEY WORDS

Video Games; Financial Incentives; Serious Games; Scientific Researches' Fund; National Innovation Fund; Group financing; Tax credit; Tax Incentives; Innovative Projects

Увод

Секторът с видео игри – „гейминдустрията“, се характеризира през последните години с все по-динамично развитие и по-високи приходи в световен мащаб. След като години наред конкурираха филмовата индустрия и отдавна надминаха музикалната от гледна точка на годишно генерирания приход³, през 2019 г. приходите от видео игри в световен мащаб за първи път засенчиха тези на Холивуд⁴.

Междувременно пазарът на видеоигри се развива все по-активно и успешно и в България⁵. У нас, както и в много евро-

³ A. S. Lipson, R. D. Brain. *Computer and Video Game Law – Cases, Statutes, Forms, Problems and Materials*. Durham, Carolina Academic Press, 2009, p. 54.

⁴ [online] <https://www.economic.bg/bg/a/view/kak-gejmingyt-se-prevyurna-v-nacionalnata-marka-na-polsha> [accessed 06.03.2021].

⁵ През 2005 г. българско гъщерно дружество за разработване на видео игри открива френският гигант при издателските компании *Ubisoft*. В началото на 2006 г. *Gameloft* открива в България свое гъщерно дружество за разработване на игри за мобилни телефони. Японският гигант в разработването на игри **СЕГА (SEGA)** навлезе в българската гейминдустрия, купувайки през 2017 г. базираното в София студио „Крайтек Блек Сий“ (*Crytek Black Sea*). Придобиването е чрез едно от най-старите и най-големите студия за разработка на игри във Великобритания, което има 30-годишна история и е собственост на „СЕГА“.

пейски гържави видео игрите, включително образователните и игрите с културно съдържание, се създават от гружества, които не разполагат с достатъчен финансов капацитет и поради това са в положение на зависимост от големите издатели на игри, що се отнася до финансиране на разработките им⁶. Това от своя страна предопределя и съдържанието на видео игрите и пазарите, за които са предназначени. Постепенно игрите, разработвани в Европа, стават все по-съобразени с културните и образователните стандарти и очаквания на пазарите в Америка, Канада и Далечния изток, като не отразяват европейските и/или съответните национални ценности и култура.

Основно в отговор на финансовите стимули (финансиране чрез национални и наднационални фондове, групово финансиране, бюджетно и целево кредитиране) и данъчни облекчения (данъчен кредит), предлагани за разработване на игри в Канада, САЩ и Южна Корея, много гържави в Европа, признавайки видео и компютърните игри за важен икономически фактор, за културен, образователен и развлекателен актив, въвеждат различни схеми за данъчни облекчения, намаляване на производствените разходи, публично и частно финансиране на разработването, производството, маркетинга и дистрибуцията на игри, съответстващи на европейските и националните ценности, култура и образователни нужди.

Данъчни стимули за създаване на видео игри

Стимулиране на производството на видео игри е възможно посредством въвеждането на данъчни стимули, чрез които да се намалят производствените разходи на предприятията, които създават игри. Такъв стимул например е данъчният кредит, въведен към момента в две гържави в Европейския съюз,

⁶ Обичайната практика е гружеството разработчик да получава от гружеството – издател авансови средства (advanced royalties), за да започне разработката на играта. С тази предварително получена сума се покриват всички разходи по създаването на играта – заплати на програмистите и дизайнерите, нужният специализиран софтуер и хардуер, консумативи и други.

а именно: Франция⁷ и Обединено кралство Великобритания и Северна Ирландия⁸, който води до намаляване на данъци, които обикновено са дължими на гържавния бюджет. Тази мярка е финансирана от гържавата и представлява форма на публично подпомагане на производителите на игри.

На 20 декември 2005 г. Франция е първата гържава членка, изпратила уведомлението до Европейската Комисия относно въвеждането на този вид мярка за помощ. И в първоначалното уведомление, изпратено от Франция до Комисията, и в измененията и допълнителната информация относно мярката, изпратени от Франция в хода на процедурата по член 108, параграф 2 от ДФЕС, данъчният кредит се разглежда като най-подходящия инструмент за подпомагане създаването на видео игри, имащи културно измерение и съдържание. След провеждане на процедура по реда на член 108, параграф 2 от ДФЕС, Комисията решава, че мярката, предвидена от Франция за въвеждане на данъчен кредит в полза на създаването на видео игри, е съвместима с общия пазар въз основа на член 107, параграф 3, буква г) от ДФЕС. Така през 2008 г. Франция е първата гържава в Европейския съюз, която въвежда данъчен кредит в размер на 20% от разходите за проектиране и създаване на видео игри с културно съдържание. Определен е и таван за всяко дружество – създател на игри, за да може да се овладее фискалната стойност на мярката: до максимум 3 милиона евро на година. Мярката е отворена за установени във Франция предприятия, произвеждащи видео игри, включително и за френски клонове на европейски предприятия, независимо от юридическата им форма⁹. Допустимите за финансиране игри са дефинирани като софтуер за свободното време, предоставян

⁷ Решение на Комисията от 11 декември 2007 г. относно гържавна помощ С 47/06 (ex N 648/05) – Данъчен кредит в полза на създаването на видео игри – мярката, предвидена от Франция за създаване на данъчен кредит в полза на създаването на видео игри.

⁸ 2014/764/ЕС: Решение на Комисията от 27 март 2014 г. относно схема за гържавна помощ SA.36139 (13/С) (ex 13/Н), която Обединеното кралство възнамерява да приведе в действие за видео игрите.

⁹ Комисията счита, че фактът, че се ограничава ползването на данъчен кредит за така определените предприятия, предвид френските данъчни правила, е неотделим от условието за установяването като местно лице във Франция за целите на данъчното облагане за дружествата и следователно е оправдан от данъчния характер на мярката за помощ.

на разположение на обществеността върху физически носител или по електронен път и включващ елементи на артистично и технологично творчество. Те обхващат не само видео игрите за персонален компютър или конзола, но и игри за мобилни телефони, игри, които се играят в мрежа от един или повече играчи, образователен софтуер, образователен софтуер на основата на игри и компактдиск с информация от областта на културата, ако включва интерактивност и достатъчно творчество. Освен това, за да могат да се ползват от данъчен кредит, видео игрите трябва да отговарят на определен брой критерии¹⁰.

След анализ на пазара на видео игри¹¹ и с цел да се предостави стимул за създателите им да произвеждат видео игри, отразяващи британската и/или европейската култура, Обединеното кралство Великобритания и Северна Ирландия също решават да въведат данъчен стимул за създателите на игри¹². Националното правно основание за въвеждане на мярката е Законът за корпоративното данъчно облагане от 2009 г.¹³, по-конкретно съответните предложени изменения към него, за които Обединеното кралство съобщава, че ще бъдат включени в проекта за Закон за финансите на Обединеното кралство от 2013 г.¹⁴ След провеждане на процедура по реда на член 108, параграф 2 от ДФЕС, Комисията е решила, че мярката, предвидена от Обединеното кралство за въвеждане на данъчно облекчение в полза на създаването на видео игри, е съвместима с общия пазар въз основа на член 107, параграф 3, буква г) от ДФЕС. Схемата за данъчни облекчения е въведена през 2014 г. в

¹⁰ 2008/354/EC: Commission Decision of 11 December 2007 on State Aid C 47/06 (ex N 648/05) Tax credit introduced by France for the creation of video games.

¹¹ След извършване на анализ на пазара на игрите, разпространени в Обединеното кралство между 2003 г. и 2012 г., се установява, че: Великобритания е загубила водещата си позиция, тъй като през 2012 г. по-малко от 10% от пуснатите на пазара игри в Обединеното кралство са разработени там; а пазарът е доминиран от Северна Америка и Азия и е налице изтичане на персонал към Канада.

¹² Мярката е замислена по модела на данъчния стимул за филмите в Обединеното кралство, одобрен от Комисията през 2006 г. и удължен през 2011 г. от 12 до 31 декември 2015 г.

¹³ Corporation Tax Act of 2009.

¹⁴ Finance Bill of 2013.

Обединеното кралство и обхваща разработването на видео игра или софтуер, доколкото видео игрите са разработени във Великобритания. Дружествата, подлежащи на корпоративно данъчно облагане в Обединеното кралство, които създават отговарящи на условията видео игри, ще могат да изискват данъчно облекчение за разходите за стоки и услуги, използвани или консумирани в Европейското икономическо пространство (ЕИП), в размер на най-много 25% от производствения бюджет¹⁵. Помощта е финансирана от Министерството на финансите на Обединеното кралство. Отделът за сертифициране към Британския филмов институт ще отговаря за оценяването на заявленията за сертифициране на игри, отразяващи британската култура. Комисията одобрява схемата през декември 2007 г., както и удължаването на продължителността ѝ първоначално до 31 декември 2017 г., а впоследствие – до 31 декември 2022 г.¹⁶ С новия Френски финансов закон, част от разпоредбите на който са в сила от 31 декември 2017 г., а останалите от 01 януари 2018 г., размерът на данъчния кредит, който може да се ползва по отношение на направените разходи за създаване на видео игри, се увеличава до 30%, а таванът на разходите се увеличава от 3 милиона евро на 6 милиона евро – за дружество, за година.

В дебати с представители на германския парламент и представители на гейминдустрията през ноември 2016 г. е представена на обществеността схема за предоставяне на данъчно облекчение за създателите на видео игри по формата на данъчен кредит. Законопроектът, предложен от германската асоциация на индустрията за игри (BIU) и изготвен с помощта на редица данъчни адвокати, предвижда данъчен кредит в размер на 25% от допустимите разходи за разработване на видео

¹⁵ Облекчението се получава чрез допълнително приспагане на отговарящите на условията производствени разходи от облагаемия доход, произтичащ от видео игрите. При все това не повече от 80% от производствения бюджет могат да бъдат допълнително приспагнати. В случай че бенефициерът е понесъл загуба за отчетния период, той може да поиска възстановяване на дължимия данъчен кредит.

¹⁶ Aide d'État n° SA.47892 (2017/N) – France Crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo – modifications et prolongation, Bruxelles, 05.05.2017, C (2017) 3146 final.

изгри¹⁷. На 29 ноември 2019 г. Бундесратът одобрява закон за стимулиране на научните изследвания, регламентиращ данъчните стимули за научноизследователска и развойна дейност (Forschungszulagengesetz – FZulG)¹⁸, въз основа на който се предлага годишно финансиране на научноизследователска и развойна дейност в размер до 500 000 евро. Този закон влиза в сила от 01.01.2020 г. Проектите за научноизследователска и развойната дейност, които ще бъдат финансирани, ще се определят в съответствие с критериите за групово освобождаване по смисъла на Регламент (ЕС) № 651/2014 на Комисията от 17 юни 2014 г., за обявяване на някои категории помощи за съвместими с вътрешния пазар в приложение на членове 107 и 108 от Договора (текст от значение за ЕИП)¹⁹.

Стимулиране на производството на видео игри е възможно посредством въвеждането на други финансови стимули, различни от данъчните стимули, вече разгледани²⁰, чрез които се въвеждат схеми за данъчни облекчения, целящи намаляване на производствените разходи, публично и частно финансиране на разработването, производството, маркетинга и дистрибуцията на игри, съответстващи на европейските и националните ценности, култура и образователни нужди. Финансовите стимули са няколко вида. Те ще бъдат разгледани в настоящата статия, а именно: финансиране чрез национални и наднационални фондове, групово финансиране и целево кредитиране.

¹⁷ [online] <http://gameslaw.org/german-games-industry-presents-model-bill-for-development-tax-credits/> [accessed 31.12.2019].

¹⁸ [online] <https://www.bdo.de/en-gb/insights/updates/tax-legal/r-d-tax-incentive-in-germany> [accessed 31.12.2019].

¹⁹ Официален вестник L 187 от 26 юни 2014 г., с. 1.

²⁰ Виж повече на [online] https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3449127 [accessed 31.12.2019], Н. Georgieva, Tax Incentives for Video Games Development. Video Games Tax Credit. Compatibility with EU Law (October 19, 2018). *Booklet of the 57th Science Conference of Ruse University, Bulgaria, 2018*, Available at SSRN: [online] <https://ssrn.com/abstract=3449127> [accessed 01.10.2020].

Финансови стимули за създаване на видео игри

Различни форми на финансово подпомагане на разработването на видео игри и на гейминдустрията като цяло предлагат следните държави: Австрия, Белгия (Фландрия и Валония), Дания, Финландия, Франция, Германия, Нидерландия, Норвегия, Испания, Швеция, Швейцария и Обединеното кралство Великобритания. При тях това е резултат от разбирането, че предоставянето на публични средства би улеснило производството на игри, насочени към европейския пазар, респективно би стимулирало създаването на игри, отразяващи европейските и съответните национални ценности и култура²¹.

В чуждестранната литература се отбелязва, че липсва информация за наличие на каквито и да е системи за финансово подпомагане на създаването на игрите в държави като Албания, България, Гърция, Естония, Италия, Кипър, Латвия, Литва, Люксембург, Молдова, Полша, Словакия, Словения, Унгария, Хърватска и Чехия²².

Същевременно в България са налице няколко финансови схеми на подпомагане и стимулиране на производството на определени видео и компютърни игри. Български търговски дружества и европейски дружества, учредени в България, разработващи иновативни проекти за създаване на „сериозни игри“²³, образо-

²¹ Creative Europe Desk Denmark (2015).

²² Пак там.

²³ Подобна класификация на игрите се среща и в чуждестранната научна литература. Една от първите дефиниции за игрите, използвани не за забавление, а за сериозни цели, е предложена от Кларк Абт, срвн. С. С. Abt, *Serious Games*, New York, Viking Press, 1971: „Игрите могат да бъдат играни сериозно или за развлечение. Ние разглеждаме сериозните игри в смисъл, че тези игри са с изрично и внимателно обмислена образователна цел и не са предназначени да се играят предимно за забавление. Това не означава, че сериозните игри не са или не трябва да бъдат, забавни“. Определение за сериозна игра дават също Дейвид Майкъл и Санге Чен, срвн. D. Michael, S. Chen. *Serious Games: Games that Educate, Train and Inform*, Boston, Thomson Course Technology, 2006: „Сериозна игра е игра, в която обучението (в неговите различни форми) е основна цел, вместо забавлението“. Друг автор, Сюзан Шапи, използва термина делова игра (business game) за образователните игри и симулации, които изискват обучаемите да извличат информация, да анализират тази информация и да вземат решения. Тези игри стимулират процеса на обучение, защото

вателни и с културно съдържание, игри, представляващи „технологични иновации“ и групи²⁴, могат да кандидатстват с про-

участниците са въввлечени активно и имитират конкурентния характер на бизнеса.

²⁴ Български авторите, сред които А. Марчев, А. Марчев-младши, В. Марчев, В. Терзиева, Е. Паунова-Хубенова, Ж. Каравасилева, Й. Бонева, Л. Аначков, С. Димитров, С. Цветанов, Хр. Колев и пр., разделят игрите на следните две основни групи: „игри, предназначени за забавление“ и „всички останали игри“, определяни с различни наименования: гелови игри, сериозни игри, образователни игри, edutainment (education through entertainment или обучение чрез забавление), advertainment (advertising through entertainment или реклама чрез игра), игровизация и пр. Срвн.: Марчев, В., А. Марчев, А. Марчев-младши. Приложение на образователни игри в обучението на студенти от професионално направление „Управление и администрация“. *Авангардни научни инструменти в управлението*, 1, 6 (2013), с. 79 – 90 Ж. Каравасилева. *Образователна парадигма – комуникация чрез компютърни игри*. София, ИК – УНСС, 2020; Л. Аначков, *Делови игри и симулации в обучението*, Дисертационен труд за присъждане на ОНС „доктор“, НС 01.01.12 „Информатика“, н. р. К. Спасов, юли 2016, СУ [онлайн] https://www.fmi.uni-sofia.bg/sites/default/files/dissertation_work_of_phd/la_thesis.pdf [гостъпно на 21.09.2020]; В. Терзиева. Вигео игри за обучение в училище. *XI национална конференция „Образованието и изследванията в информационното общество“*, Институт по информационни и комуникационни технологии, БАН, 2018; К. Тодорова, В. Терзиева, П. Кадемова-Кацарова. Образователни игри в училище – изследване и анализ, *Единадесета национална конференция с международно участие „Образованието и изследванията в информационното общество“*. Пловдив, 1 – 2 юни 2018, с. 116 – 125, [онлайн] http://adis.org/ERIS_conference/2018/sbornik-ERIS.2018.pdf [гостъпно на 21.09.2020]; Е. Паунова. Проектиране и разработване на електронни игри за ученици като WEB базирана услуга. Дисертационен труд за присъждане на ОНС „доктор“ по НС 02.21.10, н. р. К. Стоилова, БАН, 2013; Е. Паунова. Аспекти и изисквания към сериозните игри. *Петнадесети майски четения, Дни на науката 2011*. Велико Търново, 2011, с. 228 – 237; Е. Паунова, Е. Попов, Х. Колев, С. Цветанов, С. Набоко, К. Тютюлков. Интердисциплинарна обучаваща програма, изготвена във вид на интерактивна Web2.0 базирана игра, *Национална конференция по въпросите на обучението по физика, 8 – 10 април*. Ловеч, 2010, с. 413 – 416; Е. Паунова, М. Паунов. Подход за създаване на онлайн базирана информационна система под формата на компютърна игра с учебна цел. *Национална студентска научно-техническа конференция 2011. Созопол, България, 23 – 27 септември 2011*, с. 197 – 203; Е. Паунова-Хубенова, В. Терзиева, Й. Бонева, С. Димитров. Тенденции в прилагането на образователни компютърни игри в България през последните пет години, *Единадесета Национална конференция с международно участие „Образованието и изследванията в информационното общество“*. Пловдив,

ектно предложение за финансиране от национални фондове, аналогични на някои от съществуващите в цяла Европа, както и от групи наднационални фондове. Данъчни стимули по формата на данъчен кредит, представляващ форма на гържавна помощ, липсват засега на национално ниво.

Фондове за безвъзмездно финансиране на видео и компютърни игри в България

1. Национални фондове

В България финансиране на иновативни проекти за създаване на видео и компютърни игри е възможно по формата на гържавни помощи, предоставяни от: 1. Национален иновационен фонд към Изпълнителна агенция за насърчаване на малките и средните предприятия към Министерството на икономиката на Република България и 2. Фонд „Научни изследвания“ към Министерството на образованието и науката на Република България.

а) Национален иновационен фонд (НИФ)²⁵

Националният иновационен фонд е създаден в съответствие с Решение на Министерски съвет № 723 от 8 септември 2004 г. за приемане на Иновационна стратегия на Република България и мерки за нейната реализация, изменена с Решение № 385 от 22.05.2006 г.²⁶ Фондът е финансова схема за подкрепа на иновативни предприятия, която е приета за допустима от Комисията за защита на конкуренцията (КЗК) с Решение на КЗК № 142 от 31.05.2005 г. Със свое Решение № 301 от 21.12.2006 г. КЗК е приела за допустимо изменението на финансовата схема и е разрешила предоставянето от НИФ на гържавни помощи. С писмо (2007) 4472/24.09.2007 Европейската комисия (ЕК) е потвърдила,

1 – 2 юни 2018, с. 126 – 135, [онлайн] http://adis.org/ERIS_conference/2018/sbornik-ERIS.2018.pdf [гостъпно на 21.09.2020].

²⁵ [online] <https://www.mi.government.bg/bg/themes/nacionalen-inovacionen-fond-19-287.html> [accessed 21.09. 2020].

²⁶ [online] <https://www.sme.government.bg/?p=635> [accessed 21.09.2020].

че измененията във финансовата схема за подкрепа на иновативни предприятия чрез НИФ се считат за съвместими с чл. 108 (1) от ДФЕС, считано от датата на присъединяване на България към ЕС.

Средствата, отпуснати от НИФ, представляват безвъзмездна финансова помощ и държавна помощ по смисъла на § 1 от допълнителните разпоредби на Закона за държавните помощи (ЗДП). Приложимият режим на държавна помощ по отношение на схемата е Регламент (ЕО) № 651/2014 на Комисията от 17 юни 2014 г., относно деклариране на някои категории помощи за съвместими с общия пазар в приложение на членове 107 и 108 от ДФЕС²⁷ и по-специално чл. 25 от него.

Пряката цел на НИФ е да насърчи реализацията на научно-изследователски развойни проекти, инициирани и реализирани в предприятията, с цел разработване на нови или усъвършенствани продукти, процеси или услуги, насочени към засилване на икономическата ефективност, повишаване конкурентоспособността на предприятията, иновативния потенциал и технологичното им равнище, увеличаване на частните инвестиции за тях, повишаване динамиката на иновационните процеси.

Дейността на НИФ към настоящия момент е регламентирана основно в Правила за управление на средствата на Националния иновационен фонд – 2020, утвърдени със Заповед на министъра на икономиката № РД-16-1154/21.06.2019 г. (ПУСНИФ – 2020), както и Правилник за оценка на проектни предложения, Процедура за административно и финансово отчитане на проекти по Национален иновационен фонд и Приложенията към тях.

В чл. 20, ал. 1 от ПУСНИФ – 2020, са изброени допустимите за финансиране от НИФ проекти в следните тематични области: 1) информатика и ИКТ; 2) мехатроника и чисти технологии; 3) индустрия за здравословен живот и биотехнологии; 4) нови технологии в креативните и рекреативните индустрии.

²⁷ Регламент (ЕС) № 651/2014 на Комисията от 17 юни 2014 г. за обявяване на някои категории помощи за съвместими с вътрешния пазар в приложение на членове 107 и 108 от Договора. Текст от значение за ЕИП, ОJ L 187, 26.6.2014, pp. 1 – 78, Document 32014R0651.

Следва да се подчертае, че изрично видео и компютърните игри са посочени в ал. 6, т. 1²⁸ на същия чл. 20 от ПУСНИФ – 2020 като попадащи в тематична област „Нови технологии в креативните и рекреативните индустрии“. Казаното важи и за компютърните игри и мобилни приложения, включително, но не само с образователен характер, които са посочени в т. 2 на същия чл. 20, ал. 6 от ПУСНИФ – 2020²⁹.

В допълнение, тематична област „Информатика и ИКТ³⁰“, видно от съдържанието на ал. 3 на чл. 20 от ПУСНИФ – 2020, включва и: дигитализация на културно-историческо наследство, развлекателни и образователни игри, „имбедиг“ софтуер; 3D дигитализация, визуализация и прототипиране; Big Data, Grid and Cloud Technologies; веб-, хибридни и „native“ приложения, веббазирано приложения за създаване и експлоатиране на нови услуги и продукти; използване на нови възможности във връзка с аутсорсинг и ИКТ базирани услуги и системи.³¹

Оттук следва изводът, че България разполага с Фонд, а именно НИФ, създаден конкретно като финансова схема за

²⁸ Чл. 20, ал. 6, т. 1. от Правилата за управление на средствата на Националния иновационен фонд – 2020, издадени от Министерството на икономиката: „културните и творческите индустрии (според дефиницията на ЕК: архитектура, архивно дело и библиотекарство, артистично занаятчийство, аудио-визуални форми (филми, ТВ, видео игри и мултимедия), културно наследство, дизайн, вкл. моден дизайн, фестивали, музика, сценични и визуални изкуства, издателска дейност, радио“.

²⁹ Чл. 20, ал. 6, т. 2. от Правилата за управление на средствата на Националния иновационен фонд – 2019, издадени от Министерството на икономиката: „компютърни и мобилни приложения и игри с образователен, маркетинг и/или развлекателен характер“.

³⁰ Информационни и комуникационни технологии.

³¹ Чл. 20, ал. 3. от Правилата за управление на средствата на Националния иновационен фонд – 2020, издадени от Министерството на икономиката: „1. Производства, включително Fables, особено създадени в България продукти, устройства и системи; 2. ИКТ подходи в машиностроене, медицина и творчески индустрии (във връзка с другите три тематични области), вкл. дигитализация на културно-историческо наследство, развлекателни и образователни игри, телемедицина, телегрижа, „имбедиг“ софтуер; 3. 3D дигитализация, визуализация и прототипиране; 4. Big Data, Grid and Cloud Technologies; 5. безжични сензорни мрежи и безжична комуникация/управление; 6. езикови технологии; 7. веб-, хибридни и „native“ приложения, веббазирано приложения за създаване и експлоатиране на нови услуги и продукти; 8. използване на нови възможности във връзка с аутсорсинг и ИКТ базирани услуги и системи.“

погпомагане и на разработки на видео и компютърни игри, включително, но не само с образователно и културно съдържание. Допустим кандидат за финансиране от НИФ съгласно ПУСНИФ – 2020 е предприятие – регистриран в България търговец по смисъла на Търговския закон или еквивалентно лице по смисъла на законодателството на държава – членка на Европейския съюз.

б) Фонд „Научни изследвания“ (ФНИ)

Фонд „Научни изследвания“ (ФНИ) е създаден със Закона за насърчаване на научните изследвания и има за цел да подкрепя финансово проекти и дейности за насърчаване и развитие на научните изследвания в съответствие с Европейската рамка за държавна помощ за научни изследвания, развитие и иновации; Националната стратегия за научни изследвания; Националната програма за реформи; рамкови програми с определени приоритети на Европейския съюз, както и други европейски и международни инициативи; и Европейската и националната пътна карта за научноизследователска инфраструктура.

Дейността на ФНИ е регламентирана от Закона за насърчаване на научните изследвания³² и Правилника на фонд „Научни изследвания“³³. ФНИ е юридическо лице със седалище София – второстепенен разпоредител с бюджет към министъра на образованието и науката.

ФНИ насърчава научните изследвания като: погпомага финансово научните организации и висшите училища на базата на проектно-програмно финансиране; финансира проекти, разработки и демонстрационни проекти в определените от ФНИ научни направления; финансира проекти, разработки и демонстрационни проекти на млади учени.

ФНИ финансира проекти чрез конкурси, които излизат извън обхвата на чл. 107, § 1 от ДФЕС съгласно Рамката за държавна помощ за научни изследвания, развитие и иновации. Конкурсите се провеждат съгласно правилата, предвидени в българския

³² Закон за насърчаване на научните изследвания, обн., ДВ, бр. 92 от 17 октомври 2003 г., последно гоп., ДВ, бр. 77 от 18 септември 2018 г.

³³ Правилник на фонд „Научни изследвания“, обн. – ДВ, бр. 41 от 31.05.2016 г.; изм. и гоп., бр. 42 от 28.05.2019 г., в сила от 28.05.2019 г., издаден от министъра на образованието и науката.

ЗДП³⁴. В конкурсите на ФНИ могат да участват учени или колективи от учени от установени в България научни организации – юридически лица, които извършват научни изследвания в съответствие с действащото законодателство. Финансирането представлява гържавна помощ, която се предоставя в съответствие със ЗДП, условията на Европейската рамка за гържавна помощ за научни изследвания, развитие и иновации, условията на Глава III, Раздел 4 от Регламент (ЕС) № 651/2014 на Комисията от 17 юни 2014 г. за обявяване на някои категории помощи за съвместими с вътрешния пазар в приложение на членове 107 и 108 от Договора за функционирането на Европейския съюз (ДФЕС)³⁵, както и по Регламент (ЕС) № 1407/2013 на Комисията от 18 декември 2013 г. относно прилагането на членове 107 и 108 от ДФЕС към помощта *de minimis*³⁶.

Финансиране от фонд „Научни изследвания“ например е получил български проект APOGEE (smArt adaPtive videO GamEs for Education)³⁷. Основната му цел е създаване и практическо валидиране на иновативна софтуерна платформа с отворен код за конструиране на интелигентни адаптивни образователни видео игри от не-ИТ специалисти и използването им в обучението. Софтуерните инструменти, които ще е възможно да се разработват от не-ИТ специалисти, ще дават възможност на преподавателите сами да създават интелигентни и персонализирани спрямо играча адаптивни игри на базата на 3D видео лабиринт с интелигентни виртуални персонажи³⁸.

³⁴ Закон за гържавните помощи – ДВ, бр. 85 от 24 октомври 2017 г., в сила от 28.10.2017 г.

³⁵ ОВ, L 187/1 от 26.06.2014 г.

³⁶ Регламент (ЕС) № 1407/2013 на Комисията от 18 декември 2013 г. относно прилагането на членове 107 и 108 от Договора за функционирането на Европейския съюз към помощта *de minimis* текст от значение за ЕИП, ОJ L 352, 24.12.2013, Document 32013R1407.

³⁷ Той е приет за отговарящ на растящата нужда от специализирани адаптивни видео игри за обучение по всички учебни дисциплини в България.

³⁸ Първия прототип на платформата за генериране на сериозни игри за обучение APOGEE е посветена на значим етап от средновековната история на България, който се изучава в основното образование. Примерната учебна видео игра – лабиринт „Асеневици“, която може да се играе в браузър или локално инсталирана на компютър, предназначена главно да покаже различни типове учебни задачи, тестове и предизвикателства, се състои само от четири зали: „Въвеждаща“, „Въстание на Петър и Асен“,

Фонд „Научни изследвания“ участва още в следните международни програми „ЕРА-НЕТ“³⁹ за финансово стимулиране на технологични и научни изследвания, които също създават потенциална възможност за получаване на финансово стимулиране на иновативни проекти за разработване на видео и компютърни игри, посредством които могат да се постигнат целите на програмите. Програмите се финансират от национални научни фондове и агенции със съфинансиране от програмата „Хоризонт 2020“ на ЕС.

Фонд „Научни изследвания“, както и Националният иновационен фонд са централни фондове. В България няма регионални фондове, аналогични на съществуващите в Белгия (Аудио-визуален фонд – Фландрия⁴⁰), Франция (Pôle Image Magelis Poitou-Charentes⁴¹), Германия (Mitteldeutsche Medienförderung⁴² и Medienboard Berlin-Brandenburg⁴³) и пр.

„Цар Калоян“ и „Цар Иван Асен II“. Крайната цел е играчът да стигне до последната зала, като премине през другите три зали, в които трябва да реши всички задачи и да отговори на въпросите, за отключване на вратата към следващата зала. Предстои да се разработи умен виртуален играч, който да отговаря на въпроси в областта на играта, като ползва извлечени знания от семантични корпуси и уебизточници.

³⁹ BiodivERSA: www.biodiversa.org, CHIST ERA: www.chistera.eu, Core Organic: www.coreorganic.org, FLAG ERA: www.flagera.eu, M-ERA: <https://m-era.net>, Quant ERA: <https://ncn.gov.pl/quantera>, ERA.Net RUS Plus: <http://www.eranet-rus.eu/>.

⁴⁰ Аудио-визуален фонд – Фландрия регионален фонд, финансиран от правителството на Фландрия, е създаден през 2012 г., за да подпомогне създаването на видео игри, произведени от създателите на игри с образователни цели и развлекателни игри във Фландрия.

⁴¹ Създаден през 1997 г. за подпомагане на артистичното творчество в индустрията на видео игрите и иновативни проекти, не само технологично изискващи, но и такива, които са творчески и новаторски.

⁴² Регионален фонд, съфинансиран от регионите на Саксония, Саксония-Анхалт и Тюрингия, предназначен за разработване на проекти и за разработване на икономически обещаващи игри и мултимедийни проекти. Не по-малко от 100% от средствата трябва да бъдат изразходвани в районите на Саксония, Саксония-Анхалт или Тюрингия.

⁴³ Регионален фонд, съфинансиран от инвестиционните банки в Берлин (IBB) и Бранденбург (ILB), предназначен за подпомагане на разработването на проекти и поддръжка на продукцията на игри, приложения, трансмедии, виртуална и разширена реалност и други иновативни и интерактивни проекти за аудио-визуално съдържание.

2. Наднационални фондове

а) Творческа Европа (2014 – 2020 г.), подпрограма „МЕДИА“⁴⁴

Учредени в България, европейски гружества за производство на европейски видео игри могат да кандидатстват с проектно предложение за финансиране по програмата на ЕС „Творческа Европа“, чиято цел е да увеличи способността на европейските производители на видео игри да разработват иновативни проекти (по отношение на съдържанието и качеството на играта), за да се подобри конкурентоспособността на гейминдустрията на европейския и международния пазар.

Подпрограма „МЕДИА“ на програмата „Творческа Европа“ предоставя подкрепа на филмовата и аудио-визуалната индустрии в Европейския съюз – в страните – членки на програмата. Подпомагат се проекти за развитие на анимационни, документални и игрални филми, видео игри, разпространение и промоция на филми, филмови фестивали. Подпрограмата подпомага проекти с европейски измерения и нови технологии; допринася за предоставянето на европейски филмови и аудио-визуални творби на пазари извън националните и европейските граници; финансира програми за професионалисти от аудио-визуалната област. Схемата за подкрепа на видео игри е насочена към европейски продуцентски компании с доказан опит, които искат да развият концепция или проект за видео игра за търговско разпространение, независимо на каква платформа и по какъв начин⁴⁵.

Макар да не са получили одобрени за финансиране, български европейски гружества, разработващи видео игри, са кандидатствали по програма „Творческа Европа“, подпрограма „МЕДИА“

⁴⁴ Творческа Европа е наднационален фонд, финансиран от Европейската комисия.

⁴⁵ Повече информация за Фонда, условията и критериите за финансиране, изисквания за кандидатстване срвн. [online] https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/actions/media/development-video-games_en и [online]; https://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/media/video-game-development_en [accessed 21.09.2020]. Виж още: Т. Baujard. Ene Katrine Rasmussen & Maiken Nøj (2016) и Creative Europe Desk Denmark (2015).

съответно по конкурс ЕАС/S31/2013 (краен срок 28.03.2014)⁴⁶, конкурс „ЕАСЕА“ 06/2015 (краен срок 26.03.2015)⁴⁷ и конкурс „ЕАСЕА“ 20/2015 (краен срок 03.03.2016)⁴⁸.

б) Инициатива „ЕВРИКА“⁴⁹

Инициативата „ЕВРИКА“ е обществено финансирана междуправителствена, трансевропейска мрежа от 41 страни⁵⁰, включително от Европейския съюз, чиято цел е да подпомага конкурентоспособността на европейските дружества чрез развиването на международно сътрудничество и създаването на контакти и мрежи за иновации. Целта ѝ е да постигне пазарна реализация на резултатите от висококачествена научноизследователска и развойна дейност и да използва мултиплициращия ефект от съвместната работа за подобряване на качеството на живота. Инициативата „ЕВРИКА“ не разполага с централизирани фондове. Всяка страна членка осигурява финансирането на своите изследвания по съвместния проект. България е пълноправен член на „ЕВРИКА“ от 25.06.2010 г.⁵¹

Разходите за националното финансиране на българските организации, участващи в проекти на инициативата „ЕВРИКА“ и в съвместната програма „ЕВРОСТАРС“, са за сметка на бюджета на Националния иновационен фонд и съгласно Правилата за управление на средствата на Националния иновационен фонд към Изпълнителна агенция за насърчаване на малките и средните предприятия (ИАНМСП), създадена през 2004 г. към Министерството на икономиката на Република България.

⁴⁶ [online] https://eacea.ec.europa.eu/sites/eacea-site/files/documents/results-videogames-eacs312013-applications-received-by-country_en.pdf [accessed 18.09.2020].

⁴⁷ [online] <https://eacea.ec.europa.eu/sites/eacea-site/files/publication-of-results-dev-vg-2015.pdf> [accessed 18. 09.2020].

⁴⁸ [online] https://eacea.ec.europa.eu/sites/eacea-site/files/level_of_demand_by_country_vg_2016.pdf [accessed 18.09.2020].

⁴⁹ Междуправителствена мрежа, създадена през 1985 г. [online]; <http://www.eurekanetwork.org/> [accessed 18.09.2020].

⁵⁰ [online] <http://www.eurekanetwork.org/eureka-countries> [accessed 18.09.2020].

⁵¹ [online] <http://www.eurekanetwork.org/countries/bulgaria>; <https://www.sme.government.bg/?p=3444> [accessed 18.09.2020].

в) Съвместна програма „ЕВРОСТАРС“⁵²

Програма „ЕВРОСТАРС“ е съвместна инициатива на „ЕВРИКА“ и Европейската комисия (ЕК) по линия на 7-ма рамкова програма за научни изследвания и технологично развитие на ЕС (7РП), съфинансирана от националните бюджети на 34 участващи държави и страни партньори, както и от Европейския съюз чрез „Хоризонт 2020“⁵³. Целта ѝ е да осигури финансиране за пазарно ориентирани научни изследвания и експериментално развитие с активното участие на малки и средни предприятия, осъществяващи научно-развойна дейност⁵⁴. Програмата „ЕВРОСТАРС“ предоставя възможност за съвместно национално⁵⁵ и европейско финансиране на международни научноизследователски проекти. Изискването е в проекта да участват най-малко две юридически лица от различни страни членки⁵⁶, като водещ партньор е „малко или средно предприятие, работещо в сферата на научноизследователската и развойната дейност“.

На 14 септември 2011 г. 41-ото Народно събрание прие Закон за ратифициране на Споразумението между правителството на Република България и секретариата на инициативата „ЕВРИКА“⁵⁷, с което стана възможно кандидатстването на български дружества (МСП) за отпускане на средства по прог-

⁵² [online] <https://www.mi.government.bg/bg/themes/programa-evrostars-30-287.html> [accessed 21.09.2020].

⁵³ [online] <http://www.innovatika.bg/bg/a/programi-s-direktno-evropeyskofinansirane> [accessed 06.03.2021].

⁵⁴ Основният документ, регламентиращ дейността на съвместната програма „ЕВРОСТАРС“ е Решение № 743/2008/ЕО на Европейския парламент и на Съвета от 9 юли 2008 г. за участието на Общността в научноизследователската и развойната програма, предприета от няколко държави членки, подкрепящи малки и средни предприятия, извършващи научноизследователска и развойна дейност. Правното основание за тази програма е чл. 169 от Договора за създаване на Европейската общност, регламентиращ общи действия на страните членки в подкрепа на научните изследвания.

⁵⁵ Държавите – членки на „ЕВРОСТАРС“, са 33, а именно: Австрия, Белгия, България, Кипър, Чехия, Дания, Естония, Финландия, Франция, Германия, Гърция, Унгария, Исландия, Ирландия, Израел, Италия, Хърватска, Латвия, Литва, Люксембург, Малта, Норвегия, Холандия, Полша, Португалия, Румъния, Словакия, Словения, Испания, Швеция, Швейцария, Турция, Великобритания.

⁵⁶ България стана член на Европейския съюз на 1 януари 2007 г.

⁵⁷ Обн., ДВ, бр. 75 от 27.09.2011 г.

рама „ЕВРОСТАРС“. На 30 декември 2015 г. беше подписано Споразумение между правителството на Република България и секретариата на „ЕВРИКА“ за участие в съвместната програма „ЕВРОСТАРС-2“ (2014 – 2020)⁵⁸. Изпълнителна агенция за насърчаване на малките и средните предприятия (ИАНМСП) е организацията, която координира дейността по програма „ЕВРОСТАРС“ в България.

Програмата получава публичен бюджет, като част от него отпуска Европейската комисия, а останалите средства са от националните бюджети. Финансирането на българските МСП, работещи в сферата на научноизследователската и развойната дейност⁵⁸, е за сметка на бюджета на НИФ съгласно Правилата за управление на средствата на Националния иновационен фонд. Изпълнителната агенция за насърчаване на малките и средните предприятия е посочена за партнираща организация, която да координира и администрира дейността по програма „ЕВРОСТАРС“ в България.

3. Груповото финансиране (crowdfunding)

Груповото финансиране (известно още като crowdfunding) е метод за набиране на средства, при който частни физически или юридически лица финансират реализирането на даден проект. Съществуват различни видове групово финансиране (например: голям брой поддръжници на даден проект да предоставят безвъзмездно финансови средства за реализирането му; физически или юридически лица да инвестират определени суми в стартиращ проект срещу придобиване на дялово участие в дружеството, което го разработва и реализира; физически или юридически лица да кредитират реализирането на даден проект, т.е. да предоставят заем на дружеството, което го разработва и реализира - срещу лихва и пр.).

Сред най-активните страни в Европа що се отнася до груповото финансиране са: Великобритания, Франция, Германия, Швеция, Холандия, Норвегия, Испания и Естония.

⁵⁸ За периода 2014 – 2020 г. програмата получава публичен бюджет в рамките на 400 млн. евро, като 100 млн. отпуска ЕК, а останалите средства са от националните бюджети на страните членки.

В България някои гружества също финансират разработването на игрите си чрез групово финансиране в интернет. Phoenix Point например е наименованието на новата видео игра, създадена от българското гружество „Снапшот Геймс София“ ЕООД, създаващо игри, което решава да финансира разработването ѝ чрез кампания за групово финансиране в интернет. С оглед на интереса към играта за по-малко от 24 часа са събрани повече от 500 000 лева от дарени от фенове парични средства.

Останалите изброени видове групово финансиране също намират приложение на българския пазар на видео игри, доколкото са форми на инвестиране на частни средства в реализация на проект, относими към всеки вид бизнес.

4. Целеви кредити от банки

Към настоящия момент в България не са разработени финансови схеми за стимулиране на създатели на видео и компютърни игри, аналогични на съществуващите – например във Франция⁵⁹ и Испания⁶⁰, където фондовете, съвместно с банки, големи публични финансови институции и дори с държавно участие, предоставят целеви кредити на гружества – за реализация на филмова и аудио-визуална продукция, видео игри и т.н., със⁶¹ или без гаранция⁶², с променлив или фиксиран лихвен процент.

Във Франция специална финансова подкрепа е създадена от френския министър на културата и комуникациите Флер Плерлин през октомври 2015 г., за гружества, които отговаря на критериите за МСП, определени от Европейската комисия,

⁵⁹ Национален фонд „Институт за финансиране на филмовата и културна индустрия“.

⁶⁰ Каталонският институт на културната индустрия.

⁶¹ Гаранция, предоставяна от Института за финансиране на филмовата и културна индустрия, която се одобрява от Национален център за кинематография и движещо се изображение (CNC), спомага за предоставянето на банкови кредити в краткосрочен, средносрочен и дългосрочен план на компании, разработващи видео игри.

⁶² В Испания Каталунският институт на културната индустрия също предоставя заеми, без задължителна гаранция, с променлив лихвен процент – въз основа на дейността на гружеството.

чийто оборот се дължи главно на производството на игри. Подкрепата се състои в авансово предоставяне на сума до 100% от бюджета, необходим на дружеството, разработващо видео игри. Възстановяването на авансово предоставената сума става за период от една до седем години, при фиксиран и плаващ лихвен процент, съобразен с успеха на проекта. За авансовото отпускане на средствата не се изисква гаранция, но може да се поставят специални условия.

Заклучение

Гейминдустрията в България разполага с публични и частни финансови схеми и стимули, аналогични на някои от съществуващите в Европа (като например безвъзмездна гържавна помощ, предоставяна чрез национални фондове, финансово стимулиране от европейски фондове, групово финансиране, и др.).

В последното десетилетие в преподавателската практика в България все повече навлизат технологично-базираните методи на обучение. Значително нараства приложението на интерактивно и мултимедийно съдържание и игри не само в системите за електронно обучение, но и в традиционното такова. Образователните компютърни и видео игри се доказват като успешна форма за подпомагане и насърчаване както на неформалното, така и на формалното обучение. В резултат от това нараства и нуждата от качествени образователни игри⁶³.

Може да се заключи, че възприемането на ганъчни (ганъчен кредит например) и допълнителни финансови стимули – бюджетно финансиране или целеви кредити, най-вече по отношение на образователните игри и игрите, отразяващи европейс-

⁶³ Тази необходимост е уницирала няколко проекта в България в областта на „сериозните игри“: „Models and concepts of serious educational games through related multimedia resources of military and historical heritage“, „Мобилни игри в младежката работа“ (Mobile games in youth work) [online] <http://mgames-youth.org/> [accessed 21.09.2020] и др. Те са насочени основно за разработване на обучителни игри или на програмни средства за създаване и адаптация на учебно съдържание, в което да се включат и учебни игри. Множество европейски изследователски проекти също правят проучвания и разработки в областта на „сериозните игри“ [RAGE <http://rageproject.eu/project/> и ADAPTIVES <http://adaptimes.eu/>].

ките и съответните национални ценности и култура, ще отговори на търсенето и нуждите от създаване на успешна форма за подпомагане и насърчаване на образованието, ще спомогне развитието на сектора на видео и компютърни игри у нас и в ЕС, ще създаде възможност за увеличаване на инвестициите в българския и европейски пазар, ще доведе до създаване на нови работни места и икономически растеж, ще укрепи положението на гружествата, разработващи видеоигри на българския пазар, спрямо техните европейски и международни конкуренти.

Цитирани източници

- Abt, C. C. *Serious Games*, New York, Viking Press, 1971.
- Baujard, T., Ene Katrine Rasmussen & Maiken Høj (eds.). *Games funding guide*. Creative Europe Desk Denmark, Media 2016, www.dfi.dk ([online] https://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/media/video-game-development_en, [accessed 21.09.2020]).
- Creative Europe Desk Denmark (Elaboration). *European Game Support Systems. A Work in Progress. Information collected during 2015. National and Regional public funds for interactive and games*, [online] <http://www.oficinamediaespana.eu/docs/documentacion/european-game-support-systems.pdf> [accessed 21.09.2020].
- Irini, A. S. *Copyright and Multimedia Products: A Comparative Analysis*, Cambridge, Cambridge University Press, 2004.
- Lipson, A. S., R. D. Brain. *Computer and Video Game Law – Cases, Statutes, Forms, Problems and Materials*. Durham, Carolina Academic Press, 2009, p. 54.
- Mac Sithigh, D. Multiplayer games: tax, copyright, consumers and the video game industries. – *European Journal of Law and Technology*, 5, 3 (2014).
- Michael, D., S. Chen. *Serious Games: Games that Educate, Train and Inform*, Boston, Thomson Course Technology, 2006.
- Аначков, Л. *Делови игри и симулации в обучението, Дисертационен труд за присъждане на ОНС „доктор“, НС 01.01.12, н. р. К. Спасов, СУ, 2016, [онлайн] https://www.fmi.uni-sofia.bg/sites/default/files/dissertation_work_of_phd/la_thesis.pdf [гостъпно на*

21.09.2020], (Anachkov, L. *Delovi igri i simulatsii v obuchenieto, Disertatsionen trud za prisazhdane na ONS „doktor“, NS 01.01.12, n. r. K. Spasov, SU, 2016, [onlayn] [https:// www.fmi.uni-sofia.bg/sites/default/files/dissertation_work_of_phd/la_thesis.pdf](https://www.fmi.uni-sofia.bg/sites/default/files/dissertation_work_of_phd/la_thesis.pdf) [dostapno na 21.09.2020]).*

Каравасилева, Ж. *Образователна парадигма – комуникация чрез компютърни игри*. София, ИК – УНСС, 2020 (Karavasileva, Zh. *Obrazovatelna paradigma – komunikatsia chrez kompyutarni igri*. Sofia, IK – UNSS, 2020).

Марчев, В., А. Марчев, А. Марчев-младши. Приложение на образователни игри в обучението на студенти от професионално направление „Управление и администрация“. *Авангардни научни инструменти в управлението*, 1, 6 (2013), с. 79 – 90 (Marchev, V., A. Marchev, A. Marchev-ml., Prilozhenie na obrazovatelni igri v obuchenieto na studenti ot profesionalno napravlenie „Upravlenie i administratsia“. *Avangardni nauchni instrumenti v upravlението*, 1, 6 (2013), s. 79 – 90).

Паунова, Е. *Проектиране и разработване на електронни игри за ученици като WEB базирана услуга. Дисертационен труд за присъждане на ОНС „доктор“ по НС 02.21.10, н. р. К. Стоилова, БАН, 2013* (Paunova, E. *Proektirane i razrobotvane na elektronni igri za uchenitsi като WEB-bazirana ushuga. Disertatsionen trud za prisazhdane na ONS „doktor“ по NS 02.21.10, n. r. K. Stoilova, BAN, 2013).*

Паунова, Е. Аспекти и изисквания към сериозните игри. *Петнадесети майски четения, Дни на науката 2011*. Велико Търново, 2011, с. 228 – 237 (Paunova, E. Aspekti i iziskvania kam serioznite igri. *Petnadeseti mayski chetenia, Dni na naukata 2011*. Veliko Tarnovo, 2011, s. 228 – 237).

Паунова, Е., Е. Попов, Хр. Колев, С. Цветанов, С. Набоко, К. Тютюлков. Интердисциплинарна обучаваща програма, изготвена във вид на интерактивна Web2.0 базирана игра, *Национална конференция по въпросите на обучението по физика, 8 – 10 Април, Ловеч, 2010*, с. 413 – 416 (Paunova, E., E. Popov, Hr. Kolev, S. Tsvetanov, S. Naboko, K. Tyutyulkov. Interdistsiplinarna obuchavashta programa, izgotvena vav vid na interaktivna Web2.0 bazirana igra, *Natsionalna konferentsia po vaprosite na obuchenieto по физика, 8 – 10 April, Lovech, 2010*, s. 413 – 416).

Паунова, Е., М. Паунов. Подход за създаване на онлайн-базирана информационна система под формата на компютърна

игра с учебна цел. *Национална студентска научно-техническа конференция 2011. Созопол, 23 – 27 септември 2011*, с. 197 – 203 (Paunova, E., M. Paunov, Podhod za sazdavane na onlayn-bazirana informatsion-na sistema pod formata na kompyutarna igra s uchebna tsel. *Natsionalna studentska nauchno-tehnicheska konferentsia 2011, Sozopol, 23 – 27 septemvri 2011*, s. 197 – 203).

Паунова-Хубенова, Е., Валентина Терзиева, Йорганка Бонева. Станислав Димитров. Тенденции в прилагането на образователни компютърни игри в България през последните пет години, *Единадесета Национална конференция с международно участие „Образованието и изследванията в информационното общество“*. Пловдив, 1 – 2 юни 2018, с. 126 – 135, [онлайн] http://adis.org/ERIS_conference/2018/sbornik-ERIS.2018.pdf [гостъпно на 21.09.2020] (Paunova-Hubenova, E., Valentina Terzieva, Yordanka Boneva, Stanislav Dimitrov. Tendentsii v prilaganeto na obrazovatelni kompyutarni igri v Bulgaria prez poslednite pet godini, *Edinadeseta Natsionalna konferentsia s mezhdunarodno uchastie „Образованието и изследванията в информационното общество“*. Plovdiv, 1 – 2 yuni 2018, s. 126 – 135).

Терзиева, В. Видео игри за обучение в училище. *XI Национална конференция „Образованието и изследванията в информационното общество“*, Институт по информационни и комуникационни технологии, БАН, 2018 (Terzieva, V. Video igri za obuchenie v uchilishte. *XI Natsionalna konferentsia „Образованието и изследванията в информационното общество“*, Institut po informatsionni i komunikatsionni tehnologii, BAN, 2018).

Тодорова, К., В. Терзиева, П. Кагемова-Кацарова. Образователни игри в училище – изследване и анализ, *Единадесета национална конференция с международно участие „Образованието и изследванията в информационното общество“*. Пловдив, 1 – 2 юни 2018, с. 116 – 125, [онлайн] http://adis.org/ERIS_conference/2018/sbornik-ERIS.2018.pdf [гостъпно на 21.09.2020] (Todorova, K., V. Terzieva, P. Kademova-Katsarova. Obrazovatelni igri v uchilishte – izsledvane i analiz, *Edinadeseta natsionalna konferentsia s mezhdunarodno uchastie „Образованието и изследванията в информационното общество“*. Plovdiv, 1 – 2 yuni 2018, s. 116 – 125, [onlayn] http://adis.org/ERIS_conference/2018/sbornik-ERIS.2018.pdf [dostapno na 21.09.2020]).