

A játék joga

A videójáték-ipar közvetítő szolgáltatóival összefüggő jogi dilemmák az Európai Unióban

SORBÁN KINGA*

1. Bevezetés

A videójáték olyan interaktív szoftver, amely számtalan ember számára nyújt kikapcsolódási lehetőséget a világ minden régiójában. Statisztikai adatok azt mutatják, hogy a videójáték-ipar bevételi folyamatosan növekednek, 2020-ban az ágazat globálisan 159,3 milliárd amerikai dollár bevételt termelt.¹ A videójáték-ipar a koronavírus-járvány egyik nyertese, hiszen az otthonukba kényszerült emberek a digitális világ által nyújtott új szórakozási lehetőségek felé fordultak, például az Egyesült Államokban 2020 második negyedévében rekordot döntött a videójáték-eladás.² A videójátékok, illetve az azokhoz kapcsolódó szolgáltatások felé nemcsak felhasználói, hanem állami figyelem is fordult az utóbbi időben: az Európai Bizottság versenyjogi szempontból vizsgálta egyes disztribúciós platformok és kiadók gyakorlatát; az Egyesült Államokban a *Fortnite* című játék kiadója és az Apple közötti jogvita hozta újra előtérbe az alkalmazásboltok és az alkalmazásfejlesztők közötti B2B megállapodások szabályozásának kérdéseit; a videójátékos tartalmak esetében pedig a digitális egységes piacon a szerzői és szomszédos jogokról szóló irányelv³ (a továbbiakban: DSM irányelv) okoz fejfájást a *streaming*-szolgáltatóknak és a játékokat közvetítő felhasználóknak. Jelen tanulmány célja, hogy bemutassa azt az összetett szabályozási környezetet, amelyben a videójátékok léteznek, rámutatva azokra a problémákra, amelyek az ilyen szórakoztatóipari termékek és a hozzájuk szorosan kapcsolódó szolgáltatások esetében a közelmúltban felmerültek.

* Tudományos segédmunkatárs, Információs Társadalom Kutatóintézet, Nemzeti Közszolgálati Egyetem. E-mail: sorban.kinga@uni-nke.hu.

¹ Report: Gaming Revenue to Top \$159B in 2020. 2020. május 12., *Reuters*, <https://www.reuters.com/article/esports-business-gaming-revenues-idUSFLM8jkJMI>.

² Matt PEREZ: US Video Game Sales Set Record Second Quarter Spurred by Pandemic Sales. *Forbes*, 2020. augusztus 10., <https://www.forbes.com/sites/mattperez/2020/08/10/video-games-set-record-second-quarter-spurred-by-pandemic-sales>.

³ Az Európai Parlament és a Tanács 2019. április 17-i (EU) 2019/790 irányelve a digitális egységes piacon a szerzői és szomszédos jogokról, valamint a 96/9/EK és a 2001/29/EK irányelv módosításáról.

2. A videójáték mint szabályozási tárgy

A videójáték-szabályozás igen összetett, és számos jogterület szabályaiból építkezik. Mindenekelőtt fontos leszögezni, hogy a jelen tanulmány a videójátéokra mint összetett szerzői műre tekint, amelyre elsősorban a szerzői jog szabályai vonatkoznak. A játékok szerzői műként való definiálása azért kiemelten fontos, mert a szerzői jog adja az alapját egyrészt a videójátékok szerzői jogosultjai és a felhasználók közötti jogviszonynak, másrészt a szerzői jogi jogosultak és az egyéb, videójátékokra (esetleg tágabb értelemben alkalmazásokra) épülő szolgáltatásokat nyújtó szolgáltatók (pl. *streaming* platformok, disztribúciós platformok) viszonyának. A videójáték-szabályozást a kezdeti időkben a „videójáték mint szerzői mű”, illetve a „videójáték mint interaktív médium” paradigmák alakították. A Szellemi Tulajdon Világszervezete az egyes országok videójáték-szabályozási rendszerei között aszerint tesz különbséget, hogy azok a játékok szoftver- vagy audiovizuális média jellegére helyezik a hangsúlyt. A két megközelítést szintetizáló, tehát a szoftver- és az audiovizuális jelleget összekapcsoló szabályozási konstrukciók nem számítanak elterjedtnek. Ezt Ficsor Mihály is megerősíti, amikor arról ír, hogy a videójátékok definiálására tett kísérletek is többnyire az egyik vagy a másik elemet teszik meg hangsúlyosnak.⁴ E kettős jellegből fakadóan a videójátékok esetében a klasszikus szerzői jogi kérdések mellett a médiajogra jellemző szabályozási elemek és dilemmák is előfordulnak. Ezeknek a dilemmáknak egy része a videójátékokra épülő közvetítő szolgáltatások esetében is megjelenik, ezért a tanulmány kiemelt figyelmet fordít bemutatásukra.

2.1. A videójáték mint szerzői mű

A videójátékok, ahogyan már korábban említettük, összetett szerzői művek, ami azt jelenti, hogy több olyan elemből állnak, amelyek önállóan is igényt tarthatnak szerzői jogi védelemre. Ashley Lipson és Robert Brain szerint⁵ a videójátékokban védett elemek a hangok (zeneművek, hangfelvételek, hangeffektek), a vizuális elemek (képek, animációk, textúrák, tárgyak), valamint maga a szoftver, vagyis a forráskód és a tárgykód, amelyek megtalálhatók a játékmotorban, a járulékos kódokban és a *plug-in*ekben.⁶ Szerzői jogi védelmet élvez továbbá a szoftverben nem megjelenő, de a fejlesztés során fontos szerepet játszó minden grafikai elem (pl. *concept art*), a makettek, a forgatókönyv, valamint a szöveggönyv.

⁴ FICSOR Mihály: Copyright status of video games. *Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle*, 2021/1. 9.

⁵ Ashley Saunders LIPSON – Robert D. BRAIN: *Computer and Video Game Law: Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials*. Carolina Academic Press, 2009, 54.

⁶ A *plug-in*ek harmadik személyek által készített szubrutinok, amelyek fontos funkciót töltenek be a szoftverek futtatásában, pl. *divx* vagy Microsoft Visual C++.

2.2. A videójáték mint médium

A játékszoftverek magját a háttérben futó programkódok mellett a felhasználó interakciót lehetővé tevő audiovizuális tartalom képezi. Noha a videójátékok lényegében audiovizuális elemekre épülnek, e programok mégsem minősülnek médiajogi értelemben vett audiovizuális műveknek vagy műsorszámoknak, sem pedig médiaszolgáltatásoknak. Az Európai Unió (EU) szabályozási rendszerében az audiovizuális médiaszolgáltatás fogalmi elemét képezi, hogy a szolgáltató úgynevezett műsorszámokat közvetít, a néző pedig pusztán passzív befogadója a látottaknak.⁷ A videójáték műfaja ellenben interaktív, felhasználói cselekvésekre épít, hiszen az ábrázolt világokkal a játékos interakcióba léphet, annak elemeire hatást gyakorolhat, bizonyos műfajokban (pl. az RPG-kben) pedig még magát a narratívát is alakíthatja. Noha az audiovizuális médiaszolgáltatás fogalmának nem felel meg, a videójáték a tágabb média csoportjába beletartozik, hiszen információkat, történeket közvetít. Dunai Tamás szavaival élve a videójáték „szimulációs médium”⁸, amelynek egy másik fontos jellemzője, hogy interaktív elbeszélésként a történetmesélése nem lineáris. A videójáték jogi szempontból tehát *sui generis* médium, amelynek audiovizuális elemei vannak, így szabályozásának vannak olyan elemei, amelyek a média-szabályozás karakterisztikáját hordozzák: ilyen a kiskorúak védelmének biztosítása a káros tartalmaktól a videójátékok korhatár-besorolásáig, illetve az erőszakos tartalmak korlátozásának ütközése a szólásszabadság jogával.

2.2.1. A videójátékok korhatár-besorolása

A videójátékok korhatár-besorolása mind Európában, mind az Egyesült Államokban bevett gyakorlat. Az Amerikai Egyesült Államokban az Interactive Digital Software Association felállította a szórakoztató szoftverek besorolásáért felelős testületet (Entertainment Software Rating Board – ESRB), amelynek a feladata a játékszoftverek értékelése, valamint a szülők tájékoztatása a videójátékok egyes tartalmi elemeiről. Az ESRB a játékokat hat kategóriába sorolja aszerint, hogy a játékot korai gyermekkorúak (*early childhood*), mindenki (*everyone*), tinédzserek (*teen*), érett fiatalok (*mature*), vagy csak felnőttek (*adults only*) számára ajánlja. A nem besorolt játékok átmenetileg függő (*rating pending*) besorolást kapnak. E kategóriák kiegészülnek a tartalomleíró megjelölésekkel, amelyek további információkat adnak a fogyasztóknak a játékokban megtalálható problémás elemekről (pl. erőszakot, szexualitást ábrázol, káromkodást, durva nyelvezetet tartalmaz stb.).

Európában – a televíziós korhatárbesorolási rendszerektől eltérően – egységes, egész Európában alkalmazandó besorolási rendszer létezik, a Pan European Game Information (PEGI). Hasonlóan az amerikai ESRB rendszerhez a PEGI is kétszintű besorolást használ: egyrészt korhatárjelzést rendel az egyes játékokhoz (3, 7, 12, 16, 18 éven aluliaknak nem ajánlott), másrészt

⁷ Az Európai Parlament és a Tanács 2010. március 10-i 2010/13/EU irányelve a tagállamok audiovizuális médiaszolgáltatások nyújtására vonatkozó egyes törvényi, rendeleti vagy közigazgatási rendelkezéseinek összehangolásáról (a továbbiakban: AVMS irányelv), 1. cikk (1) bek. a) pont.

⁸ DUNAI Tamás: A videójáték mint médium. *Szépirodalmi Figyelő*, 2016/4. 30.

tartalmi leíró piktogramokkal segíti elő a felhasználók tájékoztatását (pl. káromkodás, kábító-szer-használat, erőszak, szexuális tartalom). A PEGI valójában önszabályozási rendszer, amelyet független, nonprofit gazdasági társaság működtet. A rendszernek tagjai a legnagyobb játékkiadók és a konzolgyártók. A megjelenés előtt álló játékok besorolását a PEGI adminisztrátorai megvizsgálják, és továbbítják a tényleges értékelést végző szervezeteknek. A 3–7 éves korosztálynak szóló játékokat a holland NICAM,⁹ a 12, 16, 18 éves korosztályoknak szóló játékokat pedig a brit Video Standards Council értékeli.¹⁰ Az értékelés függvényében a PEGI adminisztrátorai vagy jóváhagyják, vagy elutasítják a játékkiadó besorolási kérelmét.¹¹

A már megjelent játékok utólagos besorolására is lehetőség van. Mivel a játékiparban a fizikai műpéldányok vásárlását egyre inkább kezdi leváltani a digitális szoftvervásárlás, arra is megoldást kellett találni, hogy a globálisan elérhető disztribúciós platformokon hogyan lehet a felhasználó régiójához igazítva besorolni a videójátékokat úgy, hogy a platformnak ne kelljen saját besorolási rendszert létrehoznia a már meglévő korhatár-besorolási rendszereket használva. A videójátékok korhatár-besorolásáért felelős szervezetek 2013-ban létrehoztak egy nemzetközi koalíciót, az International Age Rating Coalitiont (IARC). A játékaikat a digitális disztribúciós platformokon terjeszteni kívánó kiadók úgy nem kell minden egyes olyan régióban besoroltniuk a játékot, ahol azt terjeszteni kívánják, hanem elegendő egy formanyomtatványt kitölteniük, amikor a disztribúciós platformra feltöltik a szoftverjüket. A formanyomtatványt az IARC rendszere automatikusan elemzi, és hozzárendeli a régióknak megfelelő korhatár-besorolást a szoftverhez.

2.2.2. Véleménynyilvánítás és videójáték

A videójátékokkal kapcsolatos korlátozások hatása a szólásszabadságra az Egyesült Államokban merült fel. Indianapolisban 2000-ben elfogadtak egy városi rendeletet (*ordinance*), amely a 18 év alatti gyermekek hozzáférését korlátozta explicit videójátékokhoz. A rendelet elsősorban a játéktermekben kiállított játékgépeken futó játékokra vonatkozott, ahol a terem üzemeltetőinek jelzést kellett elhelyezniük azokon a gépeken, amelyek erőszakos vagy szexuális tartalmú játékot kínáltak, továbbá az ilyen gépeket el is kellett keríteniük oly módon, hogy a kiskorúak ne láthassák azok képernyőjét.¹² A játékgépeket gyártó cégeket tömörítő American Amusement Machine Association bírósághoz fordult, és ideiglenes intézkedésként kérte a rendelet alkalmazásának felfüggesztését arra hivatkozva, hogy a videójáték olyan közlésfajta, amelyet véd a szólásszabadsághoz való jogot biztosító Első Alkotmánykiegészítés, így csak szigorú feltételekkel lehet korlátozni.

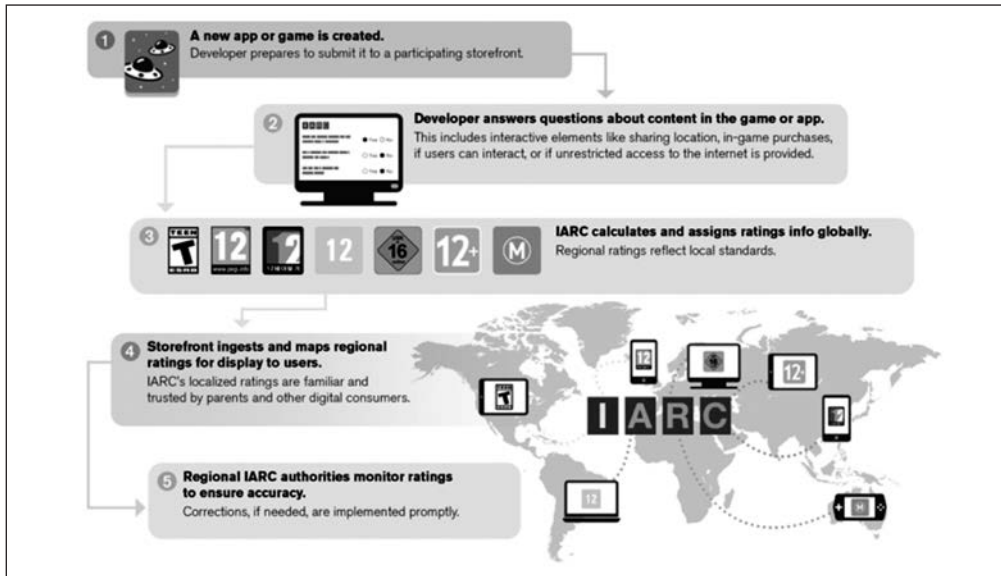
⁹ A PEGI rövid ismertetését l. <https://www.kijkwijzer.nl/about-peg>i.

¹⁰ A Bizottság honlapja: <https://videostandards.org.uk/RatingBoard>.

¹¹ Bővebben l. <https://peginfo.info/page/how-we-rate-games>.

¹² Indianapolis General Ordinance No. 72-2000.

1. ábra: Az IARC működése.



Forrás: <https://www.globalratings.com/how-iarc-works.aspx>

Az *American Amusement Machine Ass'n v. Kendrick* ügyben a Hetedik Körzeti Fellebbviteli Bíróság az erőszakos videójátékokra vonatkozó korlátozások alkotmányosságának megítélése során leválasztotta az erőszakos tartalmakat az amerikai jogban elterjedt, védett közlésnek nem minősülő, obszcén tartalmak kategóriájáról.¹³ Az érvelés szerint az erőszakos videójátékok korlátozása nem a tartalom sértő jellege miatt történik, hanem mert azok hosszabb távon képesek kárt okozni az agresszív attitűdök és magatartások népszerűsítésével, ami végső soron erőszakhoz vezethet.¹⁴ Az ítéletet főleg amiatt érte kritika, mert a bíróság elutasította az – alapvetően szexuális tartalmak esetében alkalmazott – obszcénitász-doktrína kiterjesztését az erőszakos tartalmakra. A bíróság úgy találta, hogy az erőszakos tartalmak korlátozása esetében – az obszcén tartalmak korlátozásával ellentétben – érvényesülnek az Első Alkotmánykiegészítés által nyújtott garanciák, ezért az indianapolisi szabályozónak szigorú mérce alkalmazásával kellett volna vizsgálnia a korlátozhatóság megengedhetőségét. Kevin E. Barton például elismeri, hogy az obszcénitász mint a véleménynyilvánítási szabadság korlátozásának lehetséges esete valóban a szexuális tartalmak miatt került bevezetésre, ugyanakkor nyomatékosítja, hogy sok párhuzamot lehet vonni a szexuális természetű obszcén és az erőszakos közlések között.¹⁵ A rendeletnek kényszerítő érdekre kellett volna hivatkoznia, ilyen érdeket pedig a bíróság nem talált.

¹³ *American Amusement Machine Ass'n v. Kendrick*, 244 F.3d 572 (7th Cir. 2001) 574.

¹⁴ Uo., 575.

¹⁵ Kevin E. BARTON: Game Over: Legal Response to Videogame Violence. 16(1) *Notre Dame Journal of Law, Ethics and Public Policy* (2002) 133–172. 158.

3. Közvetítő szolgáltatók a videójáték-szolgáltatási értékláncban

Az EU e-Kereskedelmi irányelve¹⁶ a közvetítő szolgáltatók körét taxációval adja meg. Közvetítő szolgáltatónak minősülnek az egyszerű átviteli szolgáltatások, amelyek a szolgáltatás igénybe vevője által küldött információt hírközlő hálózaton továbbítják, illetve hírközlő hálózathoz hozzáférést biztosítanak (12. cikk), a gyorsítótár-szolgáltatók, amelyek a hírközlő hálózaton továbbított információkat az automatikus közbenső vagy átmeneti tárolását végzik (13. cikk), valamint a tárhelyszolgáltatók, amelyek az igénybe vevők információinak biztosítanak tárhelyet (14. cikk). Ez utóbbi a legszínesebb kategória, hiszen a fogalom annyira generális, hogy lefedi azokat a szolgáltatásokat, ahol a tárolt információ nem, vagy nem feltétlenül válik hozzáférhetővé (pl. a *serverhosting* és a felhőszolgáltatásokat), de azokat is, ahol az információ tárolása a nyilvánossághoz eljuttatás céljából történik (a videómegosztó és a közösségi média platformokat). A videójáték-értéklánc közvetítő szolgáltatói többnyire a tárhelyszolgáltatók köréből kerülnek ki. Idetartoznak:

- a videójáték *streaming* szolgáltatások (pl. Twitch, Facebook Gaming, YouTube Gaming, Caffeine.tv);
- a videójáték-disztribúciós platformok (Steam, GOG, Origin); továbbá
- a felhőszolgáltatásokra épülő ún. *cloud gaming* szolgáltatások (pl. Google Stadia).

Ezek a szolgáltatók a játékefejlesztő cégek és a fogyasztók közé ékelődve kiegészítő szolgáltatásokat nyújtanak, amelyek mind a B2B, mind a B2C típusú kapcsolatokban különleges jogi problémákat vetnek fel. Alább e problémákat a nagyobb nyilvánosságot kapott esetek bemutatásán keresztül vizsgáljuk meg.

3.1. A videójáték-streaming megítélése a jogban

A videójátékok élő közvetítése nemcsak a versenyszintű e-sport mérkőzések esetében örvend nagy népszerűségnek, hanem a hobbiszintű felhasználóknak is kedvelt tevékenysége. Az egyik legnépszerűbb *game-streaming* platformon, a Twitchen, 2020-ban havonta 9,67 millió játékos közvetített tartalmakat,¹⁷ a nézettség pedig a koronavírus-világjárvány miatt folyamatosan nőtt az évben.¹⁸ A megosztott tartalmak speciális tematikájától eltekintve a *game-streaming* platformok az európai audiovizuális szabályozási keretrendszerben ugyanúgy videómegosztónak minősülnek, mint a generális tematikájú YouTube vagy Vimeo. Az ilyen platformokon felmerülő problémák egy része ebből kifolyólag nem sokban különbözik azoktól, amelyek a többi videómegosztón megjelennek. A Twitchen 2019 májusában mintegy 2000 felhasználó követ-

¹⁶ Az Európai Parlament és a Tanács 2000/31/EK irányelve (2000. június 8.) a belső piacon az információk társadalommal összefüggő szolgáltatások, különösen az elektronikus kereskedelem, egyes jogi vonatkozásairól.

¹⁷ Bővebben l. <https://twitchtracker.com/statistics>.

¹⁸ Bijan STEPHEN: This is Twitch's Moment. Live-Streaming is More Popular than Ever. *The Verge*, 2020. március 18. <https://www.theverge.com/2020/3/18/21185114/twitch-youtube-livestreaming-streamelements-coronavirus-quarantine-viewership-numbers>.

hetett élőben, 35 percen keresztül egy németországi zsinagóga elleni terrortámadást.¹⁹ A terrortámadások élő közvetítése ugyanebben az évben, a christchurchi támadás Facebookon történt élő közvetítése miatt váltott ki heves vitát a platformszolgáltatók felelősségéről.

Az EU Audiovizuális médiaszolgáltatásokról szóló irányelve (AVMS irányelv)²⁰ úgy határozza meg a videómegosztóplatform-szolgáltatásokat, mint műsorszámoknak és felhasználók által előállított tartalmak tárolására és nyilvánosságra hozatalára létrehozott szolgáltatásokat, amelyek esetében a platformszolgáltató nem visel szerkesztői felelősséget a szolgáltatásában megjelenő tartalomért. Ez a definíció a videók tárolása és közzétételének lehetősége mellett magában foglalja az élő közvetítés (*live streaming*) lehetőségének biztosítását, abban az esetben is, ha a közvetítést követően a tartalom nem visszanezhető, hanem annak tárolása csak a közvetítés idejére szűlt, tehát magában foglalja a videójáték-közvetítő szolgáltatásokat is. Az EU-ban a videómegosztókra több olyan médiajogi szabály vonatkozik, amely a közönség, illetve azon belül egyes sérülékenyebb csoportok védelmét biztosítja. Noha a videómegosztókra vonatkozó szabályok kevésbé részletesek, mint a hagyományos médiaszolgáltatókra – televíziókra, lekérhető szolgáltatásokra – vonatkozó szabályok, több intézkedés megételét is elvárásként támasztják az Európában letelepedett szolgáltatókkal szemben. A platformszolgáltatóknak így biztosítaniuk kell, hogy a szolgáltatásukban ne jelenhessenek meg gyűlöletkelő vagy olyan tartalmak, amelyek az EU joga szerint bűncselekményt valósítanak meg (pl. terrorcselekmény elkövetésére uszítás, gyermekpornográfia), továbbá meg kell akadályozniuk, hogy a kiskorúak hozzáférjenek a számukra káros tartalmakhoz.

Azt, hogy e célokat milyen intézkedésekkel szükséges elérni, az AVMS irányelv csak példálózó jelleggel határozza meg. Ilyen lehet a kiskorúak esetében a korhatár-besorolási rendszerek alkalmazása, és egyes tartalmak korhatárossá tétele. A korhatár-besorolás esetében nehézséget az okozhat, ha a videómegosztó platform korhatár-besorolási rendszere nem egyezik a játékok esetében használt besorolási rendszerrel. A televíziós, a lekérhető, valamint a videómegosztó platformok esetében nincsen olyan egységes európai szintű besorolási rendszer, mint a videójátékok esetében, különböző tagállamokban tehát különböző besorolási rendszereket alkalmaznak. Kérdés, hogy az élőben közvetített tartalom besorolásának szükségszerűen illeszkednie kell-e a játékok besorolásához. Álláspontom szerint nem, hiszen a tartalmat közzétevő felhasználó maga is hozzátesz a játékhoz a *streamelés* közben, vagyis az nem élő közvetítés, hanem szerkesztett tartalom, így a videó tartalma megalapozhatja a játékok besorolásától való eltérést.

3.1.1. *Streaming és szerzői jog*

A szerzői jogi oldalon már sokkal izgalmasabb kérdéseket találunk a videójáték-közvetítések kapcsán, különös tekintettel az EU új szerzői jogi irányelvének, a DSM-nek,²¹ illetve az Egyesült

¹⁹ Julia Carrie WONG: Germany Shooting Suspect Livestreamed Attempted Attack on Synagogue. *The Guardian*, 2019. október 10. <https://www.theguardian.com/world/2019/oct/09/germany-shooting-synagogue-halle-livestreamed>.

²⁰ AVMS irányelv (7. lj.).

²¹ Az Európai Parlament és a Tanács 2019. április 17-i (EU) 2019/790 irányelve a digitális egységes piacon a szerzői és szomszédos jogokról, valamint a 96/9/EK és a 2001/29/EK irányelv módosításáról.

Államokban alkalmazott Digital Millenium Copyright Act (DMCA) rendelkezéseire. A szerzői joggal összefüggő dilemmák egyik fontos előkérdése, hogy minek tekinti a jog a *streamelést*. E tekintetben két konkurens álláspont ismertetése szükséges: az egyik szerint a *streamelő* felhasználója a játékszoftvernek mint szerzői műnek, a másik szerint pedig alkotóként származékos művet (*derivative work*) hoz létre. Az első álláspont képviselői nyilvánvalónak tartják, hogy valamilyen felhasználási módról beszélünk, hiszen amikor valaki élőben közvetíti, amint egy játékszoftvert használ, mindenképpen szerzői mű felhasználását végzi.

A magyar 1999. évi LXXVI. törvény a szerzői jogról (a továbbiakban: Sztj). példálózó jelleggel sorolja fel a szerzői művek felhasználásának lehetséges eseteit, a többszörözést, a terjesztést, a nyilvános előadást, a nyilvános közvetítést, a sugárzott műnek az eredetihez képest más szervezet közbeiktatásával a nyilvánossághoz történő továbbközvetítését, az átdolgozást és a kiállítását.²² „Sugárzás a mű érzékelhetővé tétele távollévők számára hangoknak, képeknek és hangoknak, vagy technikai megjelenítésüknek vezeték vagy más hasonló eszköz nélkül megvalósuló átvitelével”,²³ a nyilvános előadás pedig a hatályos szerzői jogi törvényünk szerint magában foglalja a mű érzékelhetővé tételét, bármilyen műszaki eszközzel vagy módszerrel.²⁴ Amennyiben felhasználási tevékenységet értünk „*streaming*” alatt, célszerűbb nyilvános előadásként tekinteni a felhasználásra, hiszen a narratíva nem lineáris jellegéből, valamint a felhasználói interakciók egyedi jellegéből következően kétszer ugyanazt a játékmenetet bemutatni nem lehetséges.

A másik álláspont a *streamelésre* mint származékos mű létrehozására tekint, hiszen a szerzői műhöz maga a játékos is sokszor hozzátesz. A játékszoftvert *streamelő* felhasználó ugyanis a játéktílusával, a játékbeli cselekedeteivel, az ahhoz fűzött kommentárral maga is hozzáadott értéket tesz a műhöz. A származékos művek kérdése már a *streaming* elterjedését megelőzően sok országban napirenden volt, hiszen a játékos tartalmaknak sok a rajongójuk, akik különböző tartalmakat hoztak létre. Az egyik népszerű rajongói műfaj, az ún. *machinima*,²⁵ olyan vállalatokat készítetett a felhasználási feltételeik módosítására, mint a Microsoft.²⁶ A játékközvetítések származékos művekként való elismerése azért jelentős kérdés, mert ez azt jelentené, hogy azok a *streamerek*, akik gyakran sok órát töltenek egy-egy videó elkészítésével, szintén igényt tarthatnának elkészült alkotásuk bizonyos fokú szerzői jogi védelmére.²⁷

A *streamerek* tevékenysége jelenleg szabályozási szürke zónába esik, hiszen a szerzői jogi jogosultak nemcsak türik, de gyakran támogatják is a szoftverek ilyen jellegű felhasználását, illetve származékos művek létrehozását. A játékok élő közvetítésével azonban korántsem voltak ennyire rugalmasak a játékipar szereplői. A Nintendo 2013-ban még részesedést követelt a hirdetési bevételekből a Let's Play nevű YouTube-csatorna olyan videójátékos tartalmai után, ame-

²² Sztj. 17. § a)–g) pontok.

²³ Sztj. 26.§ (1) bek.

²⁴ Sztj. 25. § (1) bek.

²⁵ A *machinima* olyan film, amely egy játék grafikájával kelti életre a történetet. Forrás: Machinima, avagy filmforgatás videójátékkal. *Index.hu*, 2007. április 29. <https://index.hu/tech/szoftver/machinima240>.

²⁶ Chirstina J. HAYES: Changing the Rules of the Game: How Video Game Publishers are Embracing User-Generated Derivative Works. 21(2) *Harvard Journal of Law & Technology* (2008) 567–588., 569.

²⁷ Madeleine A. BALL: Nerf This: Copyright Highly Creative Video Game Streams as Sports Broadcasts. 61 *William & Mary Law Review* (2019) 253. 284.

lyeket a csatorna létrehozója készített és töltött fel.²⁸ A növekvő rajongói igényekre tekintettel a cég létrehozott egy partnerprogramot a tartalmakat készítő rajongóinak, azonban még a programban részt vevők sem közvetíthettek élőben játékos tartalmakat.²⁹ A Nintendo végül 2018-ban lezárta a programot, és sokkal megengedőbbé vált az élő közvetítésekkel szemben.³⁰

A szerzői jogi kódexek – köztük a magyar Szjt. is – általában úgy rendelkeznek, hogy a szerzői művek felhasználása a szerzői jogi jogosult engedélyéhez kötött tevékenység. A felhasználás engedélyezésére azonban jellemzően nem a szerzői jogi jogosult és a felhasználó közötti egyéni megállapodás alapján kerül sor, hanem a szerzői jogi jogosultak többsége igen gálánsan mindenki számára felhasználási jogot enged. A videójátékok esetében ezt az engedélyt többnyire a szoftverlicencben (*end user licence agreement* – EULA) találjuk meg, amelyet a telepítéskor minden felhasználónak el kell fogadnia. A legnépszerűbb *massively multiplayer online roleplaying game*-ek (MMORPG), a *League of Legends* és a *Valorant* fejlesztője, a Riot Games, a honlapján is megtalálható szabályzatában lehetővé teszi a cég bármilyen szellemi tulajdonának felhasználását, amennyiben a felhasználás nem kereskedelmi tevékenység keretében történik.³¹ Szűk körben – mindössze három esetben – a cég lehetőséget biztosít arra is, hogy a felhasználók kereskedelmi tevékenység keretében hasznosítsák a cég szellemi tulajdonát, nevezetesen amikor:

- a felhasználó hirdetési bevételből részesedik az általa előállított tartalom után;
- a felhasználó *streamel* és adományokat gyűjt, vagy előfizetéses csatornát vezet;
- a felhasználás API kulcs használatával történik.

A *Fortnite*-ot birtokló Epic Games hasonló elveket vall, és a rajongói tartalmak előállítását engedi abban az esetben, ha az nem kereskedelmi tevékenység keretében történik.³² Chirstina Hayes rámutat, hogy a licenckek ilyen jellegű kikötései magán szabályozás révén valójában egy új szabályozási réteget hoznak létre a szerzői jogban, hiszen a szerzői jog által védett játékszoftve-
rek felhasználását részletesebben, az egyes szerzői jogi jogszabályok (pl. a Copyright Act) rendelkezéseitől eltérően rendezik,³³ mindezt ÁSZF jelleggel az összes felhasználóra kiterjedően.

A *streamereknek* szerzői jogi szempontból inkább az olyan tartalmak jelenthetnek problémát, amelyek esetében nem a játékfejlesztő cég a szerzői vagyoni jog jogosultja: a játékokban felcsendülő egyes zenék más cégek tulajdonában állhatnak. Ahogyan a számítógépek és a konzolok egyre fejlettebbé váltak, úgy váltották fel az egyre komolyabb zeneművek a szintetikus

²⁸ Emily GERA: Nintendo Claims ad Revenue on User-Generated YouTube videos. *Polygon*, 2013. május 16., <https://www.polygon.com/2013/5/16/4336114/nintendo-claims-ad-revenue-on-user-generated-youtube-videos>.

²⁹ Julia ALEXANDER: Nintendo Restricts Livestreaming Games for YouTubers in Nintendo's Partners Program. *Polygon*, 2017 szeptember 29., <https://www.polygon.com/2017/9/29/16384236/youtube-nintendo-livestream-monetization>.

³⁰ Cass MARSHALL: The Nintendo Creators Program draws to a close this December. *Polygon*, 2018. november 28. <https://www.polygon.com/2018/11/28/18117166/nintendo-creator-program-ends-streaming-content-monetization-guidelines>.

³¹ Riot Games: Legal Jibber Jabber, <https://www.riotgames.com/en/legal>.

³² Bővebben l. <https://www.epicgames.com/site/en-US/fan-art-policy>.

³³ HAYES i. m. (26. lj.) 585.

8-bites játékzenéket,³⁴ például 2014-ben az Activision *Destiny* című videójáték főcímdalát Paul McCartney szerezte.³⁵ Az ilyen zenék szerzői jogi szempontból nem minősülnek a játékszoftver részének, azok felhasználásához a szerzői jogi jogosult külön engedélyre szükséges.

Az Egyesült Államokban a DMCA lehetővé teszi a szerzői jogi jogosultak számára, hogy értesítsék a videómegosztóplatform-szolgáltatókat, amennyiben olyan tartalom engedély nélküli felhasználásáról szereznek tudomást, amelynek ők a szerzői jogi jogosultjai. Az értesítést követően a szolgáltató köteles eltávolítani a szóban forgó tartalmat, amely ellen a jogsértő panaszszal (*counter-notification*) élhet. Hasonló rendelkezéseket az európai DSM irányelv is tartalmaz, amely az online tartalmegosztó szolgáltatások (*online content-sharing providers*) felelősségét szabályozza, amennyiben azok szerzői jog által védett művekhez biztosítanak hozzáférést. Az irányelv 17. cikke kötelezi a szolgáltatókat arra, hogy a tartalmat megosztó felhasználó helyett engedélyt szerezzenek be a szerzői jogi jogosultaktól, vagy amennyiben ezt nem tudják megoldani, gondoskodjanak a szerzői jog által védett tartalmak eltávolításáról. A videójátékközvetítést lehetővé tévő szolgáltatók többsége, köztük a Twitch³⁶ és a YouTube Gaming,³⁷ három csapás rendszert alkalmaz, és azt a felhasználót, akinek a tartalmát már többször eltávolították szerzői jogsértés miatt, eltiltják a szolgáltatás további használatától, és törlik a fiókját.

A játékosok azonban az élő közvetítések közben nem feltétlen tudják kontrollálni, hogy milyen zenék hangzanak el a játékban, sőt gyakran maguk sincsenek tisztában azzal, hogy a játékban melyik zeneszámnak ki a szerzői jogi jogosultja, akivel engedélyeztetni kellene a felhasználást. A DMCA szabályait az elmúlt időszakban különös szigorral kezdték el alkalmazni egyes szolgáltatók.³⁸ A probléma kezelésére több megoldás is szóba jöhet. Az egyik, hogy a platform-szolgáltató maga köt szerződést a zeneművek kiadóival, illetve díjat fizet az egyes *streamelői* felhasználások után. Ez a megoldás ugyan tehermentesíti a felhasználókat, jelentős többletterhet jelent a szolgáltatók számára. Néhány játékkiadó, például a *Cyberpunk 2077*-et fejlesztő CD Projekt Red, úgy próbálta áthidalni ezt a problémát, hogy külön játékmódot hozott létre, amelyben nem hallhatók jogvédett dalok.³⁹

3.1.2. Az e-sport közvetítések jogi megítélése

Az élő közvetítések szabályozásának szempontjából mindenképpen indokolt határvonalat húzni a hobbi szintű felhasználók és az e-sport ligák közvetítései közé e platformokon. A tekintetben, hogy a kompetitív videójáték sportnak minősíthető-e, megoszlanak a vélemények. Kőhidi Ákos az e-sport jogi megítélésében három irányvonalat különböztet meg aszerint, hogy a jogrendszerek „a) elismerik a klasszikus sport jogi fogalmi körében az e-sportot (...); b) játéknak

³⁴ Liz OHANESIAN: What, Exactly, is 8-Bit Music? *LA Weekly*, 2011. augusztus 9., <https://www.laweekly.com/what-exactly-is-8-bit-music/>.

³⁵ Paul MCCARTNEY: *Hope for the Future*. L. https://www.youtube.com/watch?v=163_C5UVU-I.

³⁶ Bővebben l. https://help.twitch.tv/s/article/dmca-and-copyright-faqs?language=en_US.

³⁷ L. <https://www.youtube.com/howyoutubeworks/policies/copyright>.

³⁸ Nicole CARPENTER: Twitch Streamers were Issued Tons of DMCA Takedown Notices Today. *Polygon*, 2020. október 20., <https://www.polygon.com/2020/10/20/21525587/twitch-dmca-takedown-notice-content>.

³⁹ L. <https://cdprojektred.com/en/videopolicy>.

minősítik, és nem sportnak (leginkább ebben az esetben merülhet fel a szerencsejátéktól való elhatárolás igénye); c) *sui generis* kategóriaként kezelik.”⁴⁰ A sportról szóló 2004. évi I. törvény (a továbbiakban: sporttörvény) rendelkezéseiből kiindulva azonban Kóhidi arra a következtetésre jut, hogy az e-sport megfelel a sporttevékenység törvényi fogalmának.⁴¹ Eszerint „sporttevékenységnek minősül a meghatározott szabályok szerint, a szabadidő eltöltéseként kötetlenül vagy szervezett formában, illetve versenyszerűen végzett testedzés vagy szellemi sportágban kifejtett tevékenység, amely a fizikai erőnlét és a szellemi teljesítőképesség megtartását, fejlesztését szolgálja.”⁴²

Átkérhogy is tekintünk az e-sportra, annyit le kell szögeznünk, hogy az e-sport mérkőzések közvetítései, illetve a közvetítési jogok értékesítése a hagyományos sportközvetítésekéihez hasonlít. Mióta a televíziózás elterjedt, a sportesemények szervezői jövedelmező üzletként tekintenek a sportmérkőzések közvetítési jogainak értékesítésére, hiszen e rendezvények széles közönséget vonzanak. A hagyományos sportmérkőzések közvetítési jogainak értékesítése élénk szabályozási vitákat eredményezett, amelyek origójában főleg a kollektív értékesítés és a kizárólagos közvetítési megállapodások mint versenykorlátozó megállapodások álltak. A hagyományos sportok esetében a közvetítés jogával minden esemény tekintetében a sportszövetség rendelkezik, például az UEFA Bajnokok Ligája esetében az UEFA. A kizárólagos megállapodások megkötése általános gyakorlatnak számít, a szerzői jogi jogosult a közvetítés jogát területiális alapon országonként általában csak egy vevő számára értékesíti. Hasonlóan működik az e-sport is az online környezetben. A hagyományos sportágak esetében az értékesítés területi alapon televíziócsatornáknak történik, a videójátékok esetében viszont globálisan, a *streaming* platformoknak. A YouTube 2020-ban szerzett kizárólagos közvetítési jogot a *Call of Duty League*, az *Overwatch League* és a *Hearthstone* mérkőzéseinek közvetítésére.⁴³

A hagyományos sportközvetítések és az e-sport közvetítések között több, jogi szempontból nem elhanyagolható különbség van. Az első lényeges különbség az, hogy egy sportmérkőzés önmagában nem képez szellemi tulajdont. Az Európai Bíróság a *Premier League*-ügyben az összes sportesemény vonatkozásában általános érvénnyel kimondta, hogy azok nem minősülnek szellemi alkotásnak, mivel olyan játékszabályok vonatkoznak rájuk, amelyek nem engednek teret az alkotói szabadságnak.⁴⁴ Gyertyánfy Péter rámutat az ítéletnek azon fontos megállapítására is, hogy ettől függetlenül a sportmérkőzések egyéni, eredeti jellegüknel fogva védelemre méltó tevékenységnek minősülnek, a védelem pedig a tagállamok belső jogrendszerében biztosítható.⁴⁵ E gyakorlatnak megfelelően a hagyományos sportesemények közvetítési joga nem esik szerzői jogvédelem alá, a védelmet valójában szerződéses rendelkezések konstruálják, amelyek

⁴⁰ KÓHIDI Ákos: Az elektronikus sport (e-sport) jogi megítélése. In *Medias Res*, 2018/2. 248–258. 251.

⁴¹ Uo., 252.

⁴² Sporttörvény 1. § (2) bek.

⁴³ Julia ALEXANDER: YouTube is Using Massive E-Sports Leagues to Take on Twitch in Big Live-Streaming Bet. *The Verge*, 2020. január 27. <https://www.theverge.com/2020/1/27/21082612/youtube-blizzard-activision-esports-leagues-twitch-live-streaming>.

⁴⁴ A C-403/08 sz. *Football Association Premier League és mások kontra QC Leisure és mások* ügyben hozott 2011. október 4-i ítélet, 98–100.

⁴⁵ GYERTYÁNFY Péter: A szerzői jog bírói gyakorlata 2006-tól: a védelem tárgya és a mű egysége. *Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle*, 2012/4. 44.

egyrészt rendezik a sportesemény látogatóira irányadó szabályokat (pl. tilos felvételt készíteniük és kereskedelmi céllal közzétenniük), másrészt a hivatalosan rögzített esemény közvetítési jogainak értékesítésére irányulnak.

A sportesemények közvetítési jogait így Magyarországon nem az Szjt., hanem a sporttörvény szabályozza. A sporttörvény 30/A. § (7) bekezdése a nemzetközi sportversenyek és sportesemények közvetítési jogára mint vagyoni értékű jogra tekint, amelyet a nemzetközi sportszövetség kizárólagosan jogosult hasznosítani. Ezzel szemben az e-sport esetében maga a játékszoftver mint szerzői mű élvez védelmet, és csak az játszhatja jogszerűen, aki felhasználási engedélyt szerez. A tanulmány előző alpontjában esett szó arról, hogy a *streaming* jellegű felhasználás általában minden felhasználó számára engedélyezett, ami komolyan csökkentheti a közvetítési jogok értékét. Az EULA-k által engedett felhasználás következtében az e-sport ligákat több esetben független szervezők bajnokságai, köztük az Electronic Sports League, illetve a Major League Gaming (MLG) keretében bonyolították.

Ahogy az e-sport dollármilliók üzletté vált, úgy kezdték el a játékkidók kiaknázni a közvetítési jogok értékesítésében rejlő lehetőségeket. Az Activision Blizzard például felvásárolta a MLG-t, a Riot Games és több másik kiadó pedig saját bajnokságokat indított. A kiadók pedig a közvetítési jogok kizárólagos értékesítésével kiszorították a független szervezők és a nemzeti szövetségek által szervezett bajnokságokat. A koreai e-sport szövetség (KeSPA) a *Starcraft II*. című játék közvetítési jogaival kapcsolatban vitába is keveredett a kiadóval. A KeSPA azzal érvelt, hogy évek óta ők közvetítik a játék első részét, a kiadó viszont arra hivatkozott, hogy mivel a játék az ő szellemi tulajdona, ő dönt arról, hogy a közvetítés jogát értékesíti-e, és ha igen, ki-nek.⁴⁶ Mivel a játékszoftver szerzői jogi jogosultja egyértelműen a kiadó volt, az ügy nem került bíróság elé.

3.2. A disztribúciós platformokkal kapcsolatos kihívások

Az online kereskedelem népszerűvé válásával a digitális szoftverterjesztés is erőre kapott. A szoftverek egyik szerzői jogi sajátossága, hogy a fizikai műpéldány megvásárlásával a felhasználó nem szerzi meg a megvásárolt játékszoftver szerzői jogait, pusztán felhasználási engedélyt kap. Mivel a szoftverek esetén nem a fizikai műpéldány, hanem az arról telepíthető számítógépprogram bír értékkel, indifferens, hogy a felhasználó a játékszoftvert dobozos vagy digitálisan letölthető formában vásárolja meg. A játékszoftverek elektronikus terjesztését segítik elő az úgynevezett disztribúciós platformok vagy applikációboltok, amelyek olyan virtuális áruházak, ahonnan a felhasználó le tudja tölteni a programot, illetve az általa vásárolt licenckulccsal aktiválni tudja azt. Ezek a disztribúciós platformok egyrészt B2C megállapodásokat kötnek a fogyasztókkal a szolgáltatás használatának feltételeiről (ami nem összekeverendő a szoftverek végfelhasználói licenkszerződéseivel, amelyeket minden szoftvertelepítéskor a felhasználónak egyesével el kell fogadnia), másrészt B2B megállapodásokat kötnek a játékkidókkal a videójátékok online terjesztésének feltételeiről, valamint a bevételek megosztásáról. Ez utóbbi

⁴⁶ Stephen ELLIS: Esports is Growing Up: IP Law and Broadcasting Rights. *ESPN*, 2016. január 25. https://www.espn.com/esports/story/_/id/14644531/ip-law-broadcasting-rights-esports.

több érdekes jogi kérdést is felvet, és néhány nagy port kavart eset a közelmúltban rávilágított arra, hogy a disztribúciós platformok gyakran kifejezetten versenytorzító megoldásokat alkalmaznak.

3.2.1. *Apple v. Epic Games*

A disztribúciós platformok többnyire a bevétel bizonyos százalékában határozzák meg az eladások utáni részesedésüket. A Valve Steam nevű platformján történő értékesítés esetén a disztribúciós platform 10 millió dollár bevételig 30, 15–50 millió dollár közötti bevételig 25, 50 millió dollár bevétel felett 20%-os részesedést kér a befolyt összegből.⁴⁷ Az Apple applikációboltjában, az App Store-ban történő eladások és az egyes alkalmazáson belüli vásárlások bevételének a 30%-át is leföli. Ezt a 30%-ot az alkalmazások, játékok kiadói igyekeztek áthárítani a fogyasztókra, ami azt eredményezte, hogy az Apple termékeit használó fogyasztók drágábban vásárolhattak az egyes applikációkon belül, mint azok a fogyasztók, akik más gyártó eszközeire telepítették ugyanazt az applikációt. A játékiparban ez viszonylag jelentős többletkiadásnak minősül, hiszen a videójátékokban nagy hagyománya van az alkalmazásokon belüli kereskedelemnek. A felhasználók új eszközöket, kiegészítőket vagy akár új pályákat is vásárolhatnak, de online játékokban egymással is kereskedhetnek – vagyis valódi pénzért tehetnek szert virtuális termékekre.

A *Fortnite* kiadója, az Epic Games, a felhasználói számára új, közvetlen fizetési rendszert fejlesztett, amely lehetővé tette, hogy a játékosok az Apple alkalmazásboltját megkerülve közvetlenül a fejlesztőtől vásároljanak. Az Apple ezt a magatartást a fejlesztői szerződés megsértésének minősítette, törölte a játékot a platformjáról, később pedig az Epic Games fejlesztői fiókját is megszüntette, ami azt eredményezte, hogy a cég által fejlesztett játékmotor,⁴⁸ az Unreal Engine támogatása is megszűnt az Apple termékei esetében. Az Epic Games a székhelye szerinti bíróság előtt eljárást indított arra hivatkozva, hogy az Apple visszaél piaci erőfölényével, és előzetes intézkedésként kérte a játék újbóli elérhetővé tételét, illetve a fejlesztői fiókjának visszaállítását. A kérelemnek a bíróság részben adott helyt:⁴⁹ az Unreal Engine vonatkozásában úgy határozott, hogy annak használatát az Apple nem korlátozhatja, hiszen olyan játékmotorról van szó, amelyet az Epic Gamesen kívül más játékfejlesztők is használnak, így annak letiltása az eljárással nem érintett harmadik személyek számára is hátrányt okozna.⁵⁰

⁴⁷ Nick STATT: Valve's new Steam Revenue Agreement Gives More Money to Game Developers. *The Verge*, 2018. november 30., <https://www.theverge.com/2018/11/30/18120577/valve-steam-game-marketplace-revenue-split-new-rules-competition>.

⁴⁸ A játékmotor olyan szoftveres keretrendszer, amely modellezésre alkalmas modulokból áll, és fő funkciója a játék működtetése.

⁴⁹ Nick STATT: Epic judge permanently restrains Apple from blocking Unreal Engine, but won't force Fortnite. *The Verge*, 2020. október 9., <https://www.theverge.com/2020/10/9/21492334/epic-fortnite-apple-lawsuit-restraining-order-unreal-engine>.

⁵⁰ United States District Court Northern District of California No. 4:20-Cv-05640-Ygr Order Granting in Part and Denying in Part Motion for Preliminary Injunction, https://cdn.vox-cdn.com/uploads/chorus_asset/file/21949772/gov.uscourts.cand.364265.118.0.pdf.

Az Epic Games 2021 elején az Európai Bizottságnál is panaszt tett az Apple versenykorlátozó magatartása miatt.⁵¹ Az Epic Games panasa nem az egyetlen hasonló jelzés a céggel szemben, a Spotify zene-*streaming* szolgáltató és egy e-könyv kereskedő cég panasa nyomán a Bizottság már 2020-ban trösztellenes vizsgálatot indított⁵² az Apple-lel szemben az applikációboltban alkalmazott gyakorlata miatt. A cég ugyanis minden alkalmazásfejlesztő számára kötelezővé tette az Apple saját alkalmazáson belüli vásárlási rendszerének (*in app purchase system*) használatát, és megtiltotta a fejlesztők számára, hogy olcsóbb alternatívákat javasoljanak. Az EU-s versenyjog alapját az Európai Unió működéséről szóló szerződés 101. és 102. cikkei képezik – a 101. cikk rögzíti a versenyjogi szabályok megsértésének tilalmát, vagyis az EU-ban nem tanúsítható olyan magatartás, amely meggátolja, korlátozza vagy torzíja a versenyt az Unió belső piacán, a 102. cikk pedig az erőfölénnyel való visszaélést tiltja.

Az Apple gyakorlata azért problémás, mert úgynevezett kapuőr szolgáltatónak (*gatekeeper*) minősül, amely nemcsak azt felügyeli, hogy milyen alkalmazások kerüljenek az online boltjába, hanem az applikációboltban keresztül azt is, hogy milyen alkalmazások telepíthetők a felhasználók eszközeire. Koltay András Natali Helberger és szerzőtársai nyomán ezeket a fontos szolgáltatásokhoz való hozzáférést felügyelő kapuőrök közé sorolja, vagyis amelyek összekapcsolják a felhasználót és a tartalmat.⁵³ Emily Feeley felhívja a figyelmet arra, hogy a mobil operációs rendszerek sajátosságai miatt az egyes gyártóknál fejlesztett alkalmazásboltok nem telepíthetők más gyártó eszközeire,⁵⁴ így az Apple által gyártott eszközökre csak az AppStore, míg az Android operációs rendszert használó készülékek esetében⁵⁵ a Google Play Store az előre telepített alkalmazásbolt. Az egyes alkalmazások törlése az alkalmazásboltból tehát jócskán túlmutat azon a kérdésen, hogy azok jelen lehetnek-e az adott felületen, és az alkalmazások kitiltása az alkalmazásboltból azzal jár, hogy azok egyáltalán nem telepíthetők a márkát használó felhasználók eszközeire.

3.2.2. Versenykorlátozás a Valve-nél

A disztribúciós platformok közül nemcsak az Apple számít dominánsnak a saját szegmensében: a Valve is az Európai Bizottság látóterébe került. A Bizottság 2021 elején összesen 7,8 millió

⁵¹ Jon PORTER: Epic Games brings Apple fight to the EU with New Antitrust Complaint. *The Verge*, 2021. február 17., <https://www.theverge.com/2021/2/17/22286998/epic-games-apple-european-commission-antitrust-complaint-app-store-formite>.

⁵² Antitrust: Commission Opens Investigations into Apple's App Store Rules, https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip_20_1073.

⁵³ Natali HELBERGER – Katharina KLEINEN-VON KÖNIGSLÖW – Rob van der NOLL: Regulating the New Information Intermediaries as Gatekeepers of Information Diversity. 17(6) *info* (2015) 50. 52. hivatkozva: KOLTAY András: *Az új média és a szólásszabadság. A nyilvánosság alkotmányos alapjainak újragondolása*. Budapest, Wolters Kluwer, 2019. 111.

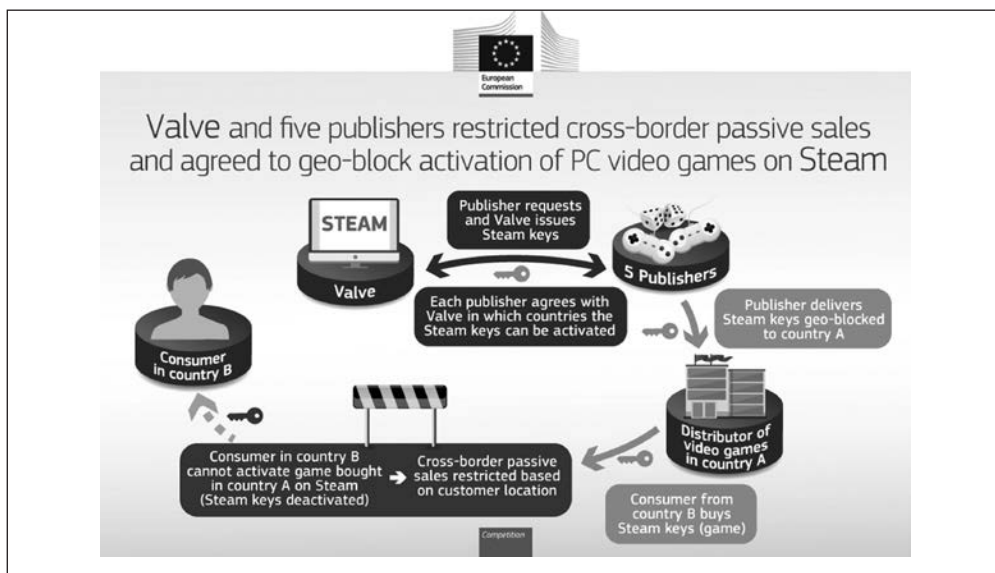
⁵⁴ Emily FEELEY: Can David Really Beat Goliath? A Look into the Anti-Competitive Restrictions of Apple Inc. and Google, LLC. 5(1) *Intellectual Property and Computer Law Journal* (2021) 8.

⁵⁵ Mivel az Android nyílt forráskódú operációs rendszer, egyes mobilgyártók készülékein található más alkalmazásboltot, illetve azokra telepíthető más, hasonló funkciójú applikációt is.

euró bíróságot szabott ki a Valve-ra és öt nagyobb játékkiadóra (Bandai Namco,⁵⁶ Capcom,⁵⁷ Focus Home Interactive,⁵⁸ Koch Media,⁵⁹ Zenimax⁶⁰). A disztribúciós platform és a kiadók egyes PC-játékok határokon átnyúló értékesítését korlátozták, vagyis az EU geo-blocking rendelkezésébe ütköző geo-blokkolást hajtottak végre. Ahhoz, hogy megérthessük, miért minősítette a Bizottság a cégek gyakorlatát geo-blokkolásnak, ismernünk kell a disztribúciós platformok működését.

A Steam disztribúciós platformról kétféleképpen tölthetnek le játékokat a felhasználók. Az egyik lehetőség, hogy a felhasználó a Steam-áruházon keresztül digitális kópiát vesznek a játékból, amelyet a kulcs aktiválását követően telepíthetnek a személyi számítógépeikre. A másik lehetőség, hogy a felhasználó a Steam-rendszeren kívüli terjesztőtől vásárol játékot – amely lehet fizikai és digitális műpéldány is –, majd a kapott licenckulccsal a Steam rendszerén belül aktiválja azt. Ezeket a licenckulcsokat a játék kiadója és a Steamet működtető Valve megállapodása alapján generálják és mellékelik a játékokhoz, még mielőtt azok bekerülnének a terjesztési láncba. A Valve a kiadókkal kötött szerződésekben nemcsak a kiadott licenckulcsok számáról rendelkezik, hanem sok esetben arról is megállapodik, hogy az egyes kulcsokhoz területi korlátozást rendeljenek. Ez azt jelenti, hogy egyes kiadott kulcsokat csak bizonyos országokban vagy régiókban lehet aktiválni.

2. ábra: A Steam működése



Forrás: https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/IP_21_170

⁵⁶ *Pac-Man, Dark Souls, Tekken.*

⁵⁷ *Resident Evil, Dragon's Dogma, Monster Hunter.*

⁵⁸ *Styx, Call of Cthulhu, A Plague Tale.*

⁵⁹ *Metro: Redux, Saints Row: The Third, Gothic 3.*

⁶⁰ *Quake, The Elder Scrolls III: Morrowind, The Elder Scrolls IV: Oblivion.*

Az Európai Unió területén belül azonban előfordulhat, hogy a fogyasztó egy másik tagállamban olcsóbban jut egy adott termékhez, mint a saját tagállamában, az EU pedig a digitális egységes piac megteremtésével kifejezetten ösztönözni kívánja a tagállamokban a digitális áruk és szolgáltatások szabad mozgását. A Bizottság döntése azt a szemléletet erősíti, amely szerint a szoftver alapvetően árunak minősül, hallgat viszont arról, hogy mi történik akkor, ha fizikai műpéldány értékesítésére nem is kerül sor. Arról, hogy a szoftver árunak, szolgáltatásnak, vagy *sui generis* „terméknek” minősül-e, úgy tűnik, hogy nem sikerült megegyezésre jutni.⁶¹ Az Európai Unió Bírósága 1991-ben a C-79/89. számú ítéletében az immateriális javak csoportjába (*intangible property*) sorolta a szoftvert, igaz, abban az esetben, amikor az egy másik áru szerves részét képezi (pl. a számítógépekre előre telepített operációs rendszer).⁶²

Az áruk adásvételére irányuló szerződések egyes vonatkozásairól szóló 2019/771/EU irányelv az áru fogalmába sorolja a digitális elemeket tartalmazó árukat is, azonban ez az árufogalom szintén azokra az esetekre vonatkozik, amikor a digitális termék valamilyen fizikai formában megjelenő termékkel van összekapcsolva.⁶³ Hasonló elvet követ a fogyasztóvédelmi irányelv,⁶⁴ amely az áru fogalmába a tárgyi adathordozón, pl. CD-n vagy DVD-n szolgáltatott digitális tartalmakat érti. Az elektronikus formában terjesztett szoftverek azonban már digitális szolgáltatásoknak minősülnek, így a 2019/770 irányelv hatálya alá tartoznak.⁶⁵ Az irányelv szerint digitális szolgáltatás minden „olyan szolgáltatás, amely lehetővé teszi a fogyasztó számára, hogy digitális adatokat hozzon létre, kezeljen, tároljon vagy azokhoz hozzáférjen”,⁶⁶ továbbá az „olyan szolgáltatás, amely lehetővé teszi a fogyasztó és a szolgáltatás más igénybe vevői által felöltött vagy létrehozott digitális adatok megosztását, illetve az azokkal való egyéb interakciót”.⁶⁷

A szoftver áru jellegének megítélése azért fontos, mert a *geo-blocking* rendelet eltérő szabályokat állapít meg az árukra és a szolgáltatásokra. A rendelet hatálya ugyanis nem terjed ki azokra az elektronikus úton nyújtott szolgáltatásokra, amelyek „fő jellemzője a szerzői jogi védelemben részesülő művekhez (...) való hozzáférés biztosítása és ezek felhasználása, a szerzői jogi védelem alatt álló művek (...) immateriális formában való értékesítését is beleértve”.⁶⁸ Elektronikus úton nyújtott szolgáltatás lehet például a felhőalapú, az adattárolási és a webtárhelyszolgáltatás, illetve a keresőprogramok.⁶⁹ A rendelet szabályai alapján áruk csak ingó testi tár-

⁶¹ Janja HOJNIK: Technology Neutral EU Law: Digital Goods Within the Traditional Goods/Services Distinction. 25 *International Journal of Law and Information Technology* (2017) 63–84. 64.

⁶² A C-79/89. sz., *Brown Boveri*-ügyben 1991. április 18-án hozott ítélet, 21. pont.

⁶³ Az Európai Parlament és a Tanács 2019. május 20-i (EU) 2019/771 irányelve az áruk adásvételére irányuló szerződések egyes vonatkozásairól, az (EU) 2017/2394 rendelet és a 2009/22/EK irányelv módosításáról, valamint az 1999/44/EK irányelv hatályon kívül helyezéséről, (14) preambulumbekzdés.

⁶⁴ Az Európai Parlament és a Tanács 2011. október 25-i 2011/83/EU irányelve a fogyasztók jogairól, a 93/13/EGK tanácsi irányelv és az 1999/44/EK európai parlamenti és tanácsi irányelv módosításáról, valamint a 85/577/EGK tanácsi irányelv és a 97/7/EK európai parlamenti és tanácsi irányelv hatályon kívül helyezéséről, (19) preambulumbekzdés.

⁶⁵ Az Európai Parlament és a Tanács 2019. május 20-i (EU) 2019/770 irányelve a digitális tartalom szolgáltatására és digitális szolgáltatások nyújtására irányuló szerződések egyes vonatkozásairól.

⁶⁶ Uo., 2. cikk 2. pont *a*) alpont.

⁶⁷ Uo., 2. cikk 2. pont *b*) alpont.

⁶⁸ Geo-blocking rendelet, 4. cikk 1. bek. *b*) pont.

⁶⁹ Uo., 24. preambulumbekzdés.

gyak lehetnek,⁷⁰ az elektronikusan terjesztett szoftver tehát nem esik bele az áruk körébe, kizárólag a dobozos, fizikai formában értékesített szoftvert vonhatnánk azok fogalma alá (adatlékként: a digitális formában történő játékszoftver-értékesítés bevételei az Egyesült Államokban már 2017-ben is meghaladták a fizikai értékesítés bevételeit).⁷¹ A Bizottság *Valve*-ügyben hozott döntése ugyan fontos lépés a játékszoftverek indokolatlan, területi alapú tartalomkorlátozás nélküli terjesztése érdekében, nem veszi figyelembe a digitális tartalomipar e sajátosságát, és csak a dobozos játékszoftverek értékesítése esetén lehet igazodási pont. A Bizottság *geo-blocking* rendeletről szóló értékelő jelentése⁷² azonban felveti annak a lehetőségét, hogy a rendelet hatályát bővítsék ki például a szerzői művek szolgáltatására és az audiovizuális szolgáltatásokra.

3.3. A felhőalapú játékszolgáltatások jogi kihívásai

A felhőalapú játékszolgáltatások (*cloud gaming service*) viszonylag új szereplői a videójátékokkal kapcsolatos szolgáltatási palettának, és az úgynevezett szoftverszolgáltatások (*software as a service* – SAAS) csoportjába tartoznak. A SAAS konstrukció lényege, hogy a felhasználóknak csak képernyőre és internetkapcsolatra van szüksége – a program egy távoli számítógépen fut. A SAAS modellt nem csak a játékiparban használják, sőt a videójátékok felhőn keresztüli szolgáltatása viszonylag későn, csak a 2010-es évek végén kezdett elterjedni. A játékszoftverek felhőn keresztüli biztosításában azért van potenciál, mert a videójáték hardware-igényes tevékenység, így azoknak a felhasználóknak, akik nem akarnak vagy tudnak nagy grafikai számítási kapacitású eszközökbe fektetni, jó alternatívát jelenthet az interneten keresztül nyújtott szolgáltatás.

A felhőalapú videójáték jogi szempontból több kihívást hordoz. A szolgáltatás távolról nyújtott jellegéből adódóan az eszköz, amely futtatja a játékszoftvert, bárhol lehet, akár az igénybe vevő lakóhelyétől eltérő országban is. Az indokolatlan területi tartalomkorlátozásokra vonatkozó szabályok ismertetése körében arról is esett szó, hogy a szerzői műveket kínáló digitális szolgáltatásokra a *geo-blocking* rendelet nem vonatkozik, így a felhőalapú játékszolgáltatásokra az eltérő hozzáférési feltételek megállapításának tilalma szintén nem vonatkozik. Azok, akik sokat vannak úton, és különböző országokat látogatnak meg, vélhetően szintén nem tudják kihasználni a szolgáltatás előnyeit, mivel a felhőalapú videójáték-szolgáltatásokra nem vonatkozik például az online tartalomszolgáltatásoknak a belső piacon való, határokon átnyúló hordozhatóságáról szóló rendelet.⁷³

A fő tisztázásra szoruló kérdés az, hogy a felhőalapú videójáték-szolgáltatás online tartalomszolgáltatásnak minősül-e. Az előző pontban részletesen bemutatásra került a szoftver áru,

⁷⁰ Uo., 2. cikk 15. pont.

⁷¹ Bővebben l. <https://www.statista.com/statistics/190225/digital-and-physical-game-sales-in-the-us-since-2009>.

⁷² L. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/news/commission-publishes-its-short-term-review-geo-blocking-regulation>.

⁷³ Az Európai Parlament és a Tanács 2017. június 14-i (EU) 2017/1128 rendelete az online tartalomszolgáltatásoknak a belső piacon való, határokon átnyúló hordozhatóságáról (Hordozhatósági rendelet).

illetve szolgáltatás jellege körüli polémia. A távolról nyújtott szoftverszolgáltatások, ahol a felhasználó sem fizikai műpéldányt, sem letölthető, majd telepíthető programot nem kap, egyértelműen a szolgáltatások kategóriájába tartoznak. A felhőszolgáltatásokat a *geo-blocking* rendelet preambuluma *expressis verbis* nevesíti a szolgáltatások között. A Hordozhatósági rendelet szerint az online tartalomszolgáltatások lehetnek audiovizuális médiaszolgáltatások, valamint olyan szolgáltatások is, amelyek „elsődleges jellemzője a művekhez és egyéb, védelem alatt álló teljesítményekhez vagy műsorszolgáltató szervezetek közvetítéseihez való hozzáférés nyújtása, és ezek igénybevétele lineáris vagy lekérhető (*on-demand*) alapon”.⁷⁴ Már a tanulmány egy korábbi pontján tisztáztuk, hogy videójátékok audiovizuális jellegük ellenére nem audiovizuális médiaszolgáltatások. Ugyanakkor nem tartoznak az egyéb kategóriába tartozó tartalomszolgáltatások körébe sem. A felhőalapú videójáték-szolgáltatások ugyan művekhez biztosítanak hozzáférést, a hozzáférés biztosítása nem lineáris és nem is lekérhető alapon történik, ugyanis mindkét szolgáltatási mód a befogadót alapvetően passzív helyzetbe hozza. A különbség mindössze annyi, hogy a lineáris szolgáltatások nyújtása esetén a műsorszámok vetítésének sorrendjét a szolgáltató határozza meg, míg a lekérhető szolgáltatás esetében a néző katalógusból, egyéni lekérés alapján választ a műsorszámok közül. A videójáték ezzel szemben interaktív szoftver, amely műsorszámokat nem tartalmaz.

4. Konklúzió

A videójátékokra több okból is speciális szabályok irányadók. Szoftver jellegüknél fogva esetükben a magyar Sztj. külön fejezetében elhelyezkedő, szoftverekre vonatkozó különös rendelkezéseit szükséges alkalmazni.⁷⁵ Másrészt a videójáték olyan *sui generis* médium, amely audiovizuális elemekkel rendelkezik, s így néhány médiajogi jellegű szabály is irányadó rá nézve, például a játékok korhatár-besorolása a kiskorú felhasználók védelme érdekében. A videójátékok specialitása a játékipar közvetítő szolgáltatásainak szabályozásában is tetten érhető, azonban mivel olyan szolgáltatásokról beszélünk, amelyek viszonylag frissek a szolgáltatási palettán, az ezekkel kapcsolatos kihívások kezelésére a létező jogi instrumentumok még nem mindig állnak készen. A videójáték *streaming* szolgáltatók az európai audiovizuális szabályozás hatálya alá eső videómegosztóplatform-szolgáltatók, ami azt jelenti, hogy vannak olyan jogszabály által támasztott követelmények, amelyeknek az ilyen szolgáltatások nyújtóinak meg kell felelniük. A megfelelő bizonyos területeken akkor jelenthet kihívást, ha valamilyen oknál fogva eltérően kell értékelni a játékot és az annak felhasználásával készült, közvetített tartalmat. Ilyen eset fordulhat elő a kiskorúak védelmére vonatkozó szabályok esetében, hiszen ha a felhasználó nemcsak magát a játékmenetet közvetíti, hanem maga is hozzátesz a *stream*hez, például zenét, képeket vág hozzá, kommentálja a történeteket, a tartalom korhatár-besorolása eltérhet a játék besorolásától. A *streaming* szerzői jogi kérdéseket is felvet, hiszen a felhasználók által közzétett tartalmak másnak, jellemzően a játék kiadójának a szerzői művei. A kiadók a közvetítéseket jellemzően az

⁷⁴ Uo., 2. cikk 5. pont ii. alpont.

⁷⁵ Sztj. VI. fejezet, A számítógépi programalkotás (Szoftver).

EULA-ban engedélyezhetik, ám a jogszerűen *streamelni* kívánó felhasználóknak gondok okozhat, ha a közvetített játékban olyan tartalmak, például zeneművek vannak, amelyeknek harmadik személy a szerzői jogi jogosultja.

Szintén a játékközvetítésekhez kapcsolódik az e-sport mérkőzések közvetítésének egyedi jellege. A hagyományos sportközvetítésektől eltérően itt a virtuális közeg, amelyben a sportesemény zajlik – a játékszoftver –, is a szerzői jog által védett műnek minősül, a közvetítés tehát a törvény erejénél fogva engedélyhez kötött felhasználás. Mivel a játékosok általi élő közvetítést a játékszoftver felhasználási feltételei jellemzően lehetővé teszik, a nagyobb e-sport bajnokságok közvetítési jogainak értékesítése kihívást jelentő feladat. Az e-sport szférában kialakuló gyakorlat azt mutatja, hogy a játékkiadók jellemzően felvásárolják a nagyobb e-sport bajnokságokat közvetítő szereplőket, míg a sportolókkal jellemzően a mérkőzés *streamelését* kizáró megállapodásokat kötnek.

Napjainkban a videójátékok megvásárlása legnagyobb részt digitális formában történik. A digitális terjesztésnek fontos szereplői az ún. disztribúciós platformok, applikációboltok, amelyekkel kapcsolatban több versenyjogi probléma is felmerült. A 2021. év elején indult a bírósági szakasza annak az Epic Games és az Apple közötti vitának, amelynek a középpontjában az állt, hogy az Apple az alkalmazáson belüli vásárlások során 30%-os jutalékot számol fel. Noha az eljárás még nem zárult le, a döntés alapvető fontosságú lesz a disztribúciós platformok jelenlegi működésének fenntarthatósága szempontjából. A versenyjogi problémák az Európai Unióban sem kímélték a disztribúciós platformokat. Az Európai Bizottság indokolatlan területi alapú tartalomszolgáltatás miatt marasztalta el az egyik legnagyobb disztribúciós platformnak, a Steamnek a működtetőjét, ugyanakkor az EU jogrendszerében nem egyértelmű, hogy a játékszoftver mikor minősül terméknek és mikor szolgáltatásnak.

Újfajta szolgáltatást jelentenek a közvetítő szolgáltatók palettáján a felhőalapú játékszolgáltatások is. Ezekre a szolgáltatásokra jelenleg sem a geo-blocking rendelet, sem a hordozhatósági rendelet szabályai nem vonatkoznak, ami azt jelenti, hogy a szabályozásnak van egy szabályozási vakfoltja, ami a felhőalapú játékszolgáltatások nyújtóinak nem kedvez, hiszen alacsonyabb szintű védelemben részesülnek, mint más, egyébként hasonló szolgáltatások.

A koronavírus-járvány 2020-ban már bebizonyította, hogy a játékszoftverek olyan szórakoztatóipari termékek, amelyeknek a *mainstream* kultúrában is megvan a helyük, a tanulmányban említett kihívások tehát nemcsak a témával foglalkozó kutatók számára érdekesek, hanem a fogyasztók számára is problémákat okozhatnak, nem beszélve arról, hogy akár a digitális egységes piac megvalósításának is akadályát képezhetik.

