

Pázmány Péter Katolikus Egyetem
Jog- és Államtudományi Kar
Polgári Jogi Tanszék

Videójátékok és streamelésük

(Diplomamunka)

Szerző: Lengyel Levente Lajos

Témavezető: Dr. Pogácsás Anett, egyetemi docens

Budapest
2023.

Tartalomjegyzék

1. Bevezetés	3
2. A videójátékok	4
2.1. Videójáték mint szerzői mű	4
2.2. A videójáték összetett művi mivoltának megállapítása – A Nintendo-ügy.....	6
2.3. Grafikus felhasználói felület – GUI	8
2.3.1. A videójáték GUI	9
2.4. Videójáték mint médium	11
3. A videójáték-streamelés mint új szórakoztató tartalom	12
3.1. Stream az Sztj. alapján, nyilvánossághoz közvetítés	14
3.1.1. A tartalommegosztó szolgáltatók felelőssége	16
3.2. Stream a médiajog szerint.....	18
4. Stream, azaz a videójátékok felhasználása	20
4.1. A mű felhasználása.....	20
4.1.1. Videójáték-stream mint sugárzás	21
4.1.2. Videójáték-stream mint nyilvános előadás.....	22
4.1.3. Videójáték-stream mint előadó-művészet	23
4.2. Videójáték-stream mint származékos mű.....	24
4.2.1. Az egyéni, eredeti küszöb.....	25
4.2.2. Az egyéni, eredeti feltételek megvalósulása a videójáték-streameknél	26
4.3. A stream interaktív szerzőtársai, a chatelők	29
4.4. A származékos műalkotás különleges típusa, a machinima műfaja.....	31
5. A felhasználási engedélykötelesség kérdése.....	32
5.1. Az e-sport közvetítések	36
6. A videójáték-streamelés jelenkori problémája: a licenszelt zenék jogi kérdésköre.....	37
7. Összegzés.....	40
Irodalomjegyzék.....	43

1. Bevezetés

Amikor a legtöbb pénzt termelő szórakoztatóipari termékekről értekezünk legtöbbször filmekre, sorozatokra és zenékre asszociálunk. Való igaz, hogy az emberek többségének ezen termékek fogyasztása jelenti a hétköznapi kikapcsolódást, azonban az elmúlt években mégsem ezen szektorok rendelkeznek a leggyorsabban növekvő bevételekkel. A videójátékok iránti kereslet exponenciálisan növekszik. A 'gaming' már nem számít olyan szubkultúrának, mint a 2000-es évek elején, amikor csak kevés ember engedhette meg magának, hogy konzolt vagy számítógépet vehessen. A játékipar a statisztikákban mára maga alá gyűrte a filmipart és a zeneipart is.¹ Szemléltetésként a pénzügyi elemzéseket és adatokat feldolgozó Marketwatch oldal összesítése alapján a *Grand Theft Auto V* jelenleg körülbelül 6 milliárd USD bevételt termelt a Rockstar Games-nek, míg a filmipar eddigi legnagyobb bevétellel rendelkező filmje – a 2009-es *Avatar* – mindössze 2.8 milliárd USD-t tud felmutatni a neve mellett.²

Az online tartalmegosztó oldalak népszerűsége és a játékipar térnyerése egyúttal magával hozta a gameplay videókat és a videójáték-streaminget, mint a modern audiovizuális szórakozás új formáit. Azonban a médiapiac ezen új szereplői – ahogy a technológia fejlődésével az általában lenni szokott – modern jogi problémákat vetettek fel. Tekinthetők-e a videójátékok szerzői alkotásoknak? Az, hogy valaki videójátékokkal játszik, és ezt élőben közvetíti az interneten minősülhet-e szerzői tevékenységnek? A játékok élő közvetítése során beszélhetünk-e hozzáadott értékről, vagy ez csak egyszerű felhasználása a játékszoftvereknek? A videójátékok kiadói megtilthatják, hogy a terméküket streameljék? Egyáltalán beszélhetünk felhasználási engedélykötelességről, amikor az online platformokon bárki regisztrálhat és feltölthet egy videót arról, hogy játszik?

Dolgozatom első részében a videójátékok –a streamek közvetett tárgya – szerzői jogi védelmét, az összetett művi mivoltát mutatom be. A későbbiekben kitérek a grafikus interfészre –a game-stream közvetlen tárgyát alkotó képi megjelenítés – illetve annak jogi védelmére. A dolgozatom második részében a videójáték-streamről értekezem, amely során bemutatásra kerül a felhasználási engedélykötelesség kérdésköre, a stream egyéni-eredi jellege. Ismertetésre kerülnek a streamerek jelenlegi problémáinak gócpontjai: az üzletileg tisztázatlan VGM helyzete, valamint a streamerek szerzői jogi védelme.

¹ *The gaming industry is now bigger than movies and music... combined.* Thingshavechanged – Business & Finance <https://www.thc-pod.com/episode/the-gaming-industry-is-now-bigger-than-movies-and-music-combined>

² <https://www.marketwatch.com/story/this-violent-videogame-has-made-more-money-than-any-movie-ever-2018-04-06>

2. A videójátékok

A videójátékok olyan interaktív szoftverek, amelyek használata során a felhasználói felülettel vagyunk folyamatos kölcsönhatásban. Ezen kölcsönhatás során valós idejű, érzékelhető visszajelzéseket kapunk a monitor segítségével két- vagy háromdimenziós formában. A játékok ezen leíró fogalommeghatározása azonban nem érzékelteti a videójátékok különleges mibenlétét, amellyel a modern szórakoztatóipar kiemelkedő iparágává tudott válni. A világ első videójátéka a *Tennis for Two*, és az azt követő évtized játékaik roppant egyszerűek voltak, kevés ingert keltettek az emberekben, nem voltak képesek egy „virtuális valóság” megteremtésére. A 70-es évek végére, 80-as évek közepére elterjedtek az árkád játékgépek, majd később megjelentek az első játékkonzolok is, amelyek már képesek voltak a videójátékok okozta örömet elvinni a fogyasztók lakásaiba. 2023-ra – körülbelül hatvan évvel az első forgalomba hozott videójáték után –³ a videójátékok olyan összetett érzelmeket közvetíteni képesek, bonyolult, interaktív, történeteket bemutató szoftverekké váltak, amelyek megalkotása során már a programozókon túl írók, szinkronszínészek, designerek, operatőrök, színészek és megannyi más szakma képviselői működnek közre. Kijelenthető, hogy a pár ember által alkotott, ügyességi 2D-s játékokból eljutottunk mára odáig, hogy több művész által elkészített, összetett alkotásként tekinthetünk a játékszoftverek által megjelenített alkotásokra.

2.1. Videójáték mint szerzői mű

Multimédiás, felhasználóval való kölcsönös kapcsolaton alapuló mű révén, a videójátékok szerzői jogi oltalommal rendelkező művek összekapcsolt halmazának tekinthetők. A videójátékok – mint művek – három fő alkotórészre oszthatóak: képi elemekre (pl. 3D-modellek, overlayek, mozgóképek), hangelemekre (pl. zenék, hanghatások), valamint a háttérben meghúzódó, a felhasználó számára „láthatatlan”, mégis mindennek az alapjául szolgáló programkódra.⁴

A nemzetközi joggyakorlat a videójátékokat összetettségükönél fogva eltérő módokon értékeli, nem teljesen egyértelmű, hogy a szerzői jog értelmében minek minősülnek. Egyrésztől felfoghatjuk szimplán számítógépes szoftvereknek, de létezik olyan elgondolás is, amely

³ Mary Bellis: *The History of Spacewar: The First Computer Game*. ThoughtCo., 2019. március 5. <https://www.thoughtco.com/history-of-spacewar-1992412> Spacewar!

⁴ Lipson, Ashely S. – Brain, Robert D.: *Computer and Video Game Law*, Durham, 2009, Carolina Academic Press, 54.

szerint kizárólag audiovizuális művek. A leggyakoribb értelmezés azonban az, hogy a videójátékok a szoftver és audiovizuális művek legfőbb elemeit kombináló, összetett szerzői műveknek minősülnek.^{5 6}

A videójátékokra vonatkozó szabályozás összetett és számos jogterületet érint, több jogterület szabályai is vonatkoznak rá. A videójátékok - szoftvermivoltuk révén – a WCT 4. cikke alapján a Berni Unió Egylemény (BUE) 2. cikke szerinti irodalmi műként jogosultak az oltalomra.⁷ Az Sztj. 1. § (2) bekezdés példálózó felsorolásának c) pontja értelmében a számítógépi programalkotás és a hozzá tartozó dokumentáció szerzői jogi védelem alatt állnak.

A videójátékokat – a többi szoftvertípustól való eltérő, sokrétűbb művészeti jellegüknel fogva – többször megpróbálták szerzői jogilag definiálni. Ilyen volt például az a fogalommeghatározás, mely szerint „a videójáték egy olyan játék, amellyel audiovizuális berendezéseknek köszönhetően tudunk játszani, és amely egy történeten alapulhat”,⁸ vagy az, mely szerint a videójáték „az a játék, amely során a játékos mozgó képeket irányít a képernyőn a gombnyomások segítségével”.⁹ A megannyi kísérlet közül egyik se fedte le teljes mértékben a videójátékok összes elemét. Egyes esetekben a meghatározás túlzottan az audiovizuális elemekre koncentrált, és a szoftveres megoldásokra kevésbé, míg máskor a narratíva, vagy a hardveres megoldások meghatározása marad el.¹⁰ A Szellemi Tulajdon Világszervezete (WIPO) 2013-ban publikált egy tanulmányt, ami elsőként volt képes meghatározni a videójátékok szerzői jogilag releváns fogalmát, mely szerint: „a videójátékok összetett szerzői munkák amelyek – a művészeti alkotások sokféle formáját tartalmazva, mint például zenét, forgatókönyvet, történetet, képeket, videókat és karaktereket – magukba foglalják az emberi interakciót, miközben végrehajtják a játékot számítógépi programokkal az adott hardvereken”.^{11 12}

1973-ban már volt olyan Szerzői Jogi Szakértő Testületi vélemény, ami a szoftvert szerzői jogi szempontból vizsgálta. Ez a vélemény leírta, ha egy számítógép eljárási rendszer – mai nevén szoftver – lényege, hogy több részteljesítményből áll, amelyek között vannak szerzői

⁵ Ramos, Andy – López, Laura – Rodríguez, Anxo – Meng, Tim – Abrams, Stan: *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*, 2013, WIPO jelentés

⁶ KOVÁCS András Félix: *A szerzői jog nem játék*, ELTE Karrierközpont, 2023. március 24.

<https://karrierkozpont.elte.hu/a-szerzoi-jog-nem-jatek>

⁷ WIPO Copyright Treaty, article 4 („Computer programs are protected as literary works within the meaning of Article 2 of the Berne Convention”)

⁸ Nicolas Esposito: “A Short and Simple Definition of What a Video Game Is”; 1.

⁹ Collins Dictionary online, at <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/video-game>.

¹⁰ FICSOR Mihály: *The copyright status of video games*. Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle. 2021/1. 10.

¹¹ Ramos, Andy – López, Laura – Rodríguez, Anxo – Meng, Tim – Abrams, Stan: *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*, 2013, WIPO jelentés

¹² FICSOR Mihály: *The copyright status of video games*. Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle. 2021/1. 10.

jog szerint relevánsak és olyanok, amelyek nem tartoznak a vizsgálódás alá. A vizsgált ügy tárgyául szolgáló szoftver olyan elemekből állt, amiket a Testület védendő alkotásnak titulált, mivel az *eredeti, önálló és jogi oltalomra alkalmas* tudományos mű.¹³ Ilyen védendő részteljesítményeknek, szerzői jog által védett alkotásoknak tekinthetők a modern játékoknál a teljesség igénye nélkül az írók által megalkotott történetek, forgatókönyvek, dialógusok, level designerek által készített vázlatok, környezeti modellek, koncepciótervek és egyéb modellek, az animációkészítők munkái, a motion capture során alkalmazott színészek játéka, valamint a szinkronszínészek hangja is.

Kevésbé látványos módon, de a játékfejlesztés környezetéül szolgáló, azt megkönnyítő játékmotorok is szerzői jogi oltalom alatt állnak. Sok játékfejlesztő saját motort fejleszt, más cégek meghatározott összegekért felhasználási engedélyt adnak a motorjaikhoz. Napjaink egyik legnépszerűbb játékmotorja, az Unreal Engine, egy ingyenesen, bárki által használható játékmotor, azonban a Felhasználási feltételek az Unreal Engine-re fejlesztő játékkészítőt 5%-os royalty díj fizetésére kötelezik, amennyiben az Unreal Engine-en fejlesztett játék eléri az egymillió dolláros bevételt.¹⁴

A játékok szerzői műként való értelmezése azért lényeges, mert a szerzői jog adja a jogi alapot a játékfejlesztő és a felhasználó, valamint a videójátékra épülő egyéb szolgáltatók (pl. streaming platformok) közötti jogviszonyoknak.¹⁵

2.2. A videójáték összetett művi mivoltának megállapítása – A Nintendo-ügy

A videójátékokat, illetve azoknak egyes részelemeit a technológia fejlődésével egyre egyszerűbben, komolyabb energiabefektetések nélkül képesek a felhasználók lemásolni. Az effajta jogosulatlan másolások jelentős anyagi károkat képesek okozni az eredeti játékszoftver készítőinek, kiadójának.¹⁶ Ezen jogsértő másolatok terjedésének visszaszorítása érdekében a játékipar egyik legrégebbi óriásvállalata, a Nintendo, a Wii és DS konzoljaiban ún. „access

¹³ SZJSZT-2/1973. In: A Szerzői Jogi Szakértő Testület Szakvéleményeinek Gyűjteménye I. Budapest, Eötvös József Könyvkiadó, 1981. 209.

¹⁴ Unreal Engine End User License Agreement 4. pont. <https://www.unrealengine.com/en-US/eula/unreal>

¹⁵ SORBÁN Kinga: *A játék joga. A videójáték-ipar közvetítő szolgáltatóival összefüggő jogi dilemmák az Európai Unióban.* In Medias Res. 2021/I. 72.

¹⁶ Például a *Tetris vs Mino*-ügy során az alperes Xio Interactive a közismert Tetris c. 8-bites játék szabályait, mechanikáit és a teljes képernyő elrendezését másolta le. A játék egyszerű, és kívülről bugyutának tűnő mivolta ellenére a bíróság képes volt megállapítani a szerzői jogsértést.

controll technológiát” helyezett el, amellyel korlátozta a szoftverek futtatását: a cég kizárólag jogtiszt szoftvereket engedélyezett használni a konzoljain.

A Nintendo azért indított pert a PC Box és 9Net ellen, mivel ezen cégek olyan berendezéseket készítettek, amelyek beszerelést követően képesek voltak kiiktatni a konzolokban található műszaki védelmet, ezzel lehetővé téve azt, hogy az engedély nélkül sokszorosított videójátékok is használhatóak legyenek a platformon.¹⁷

Az ügyel kapcsolatban elsősorban a 2009/24/EK irányelv a számítógépi programok jogi védelméről (Szoftver-irányelv) jelenthetett megoldást. Ezen irányelv 6. pontja kimondja, hogy „a tagállamok a számítógépi programokat a szerzői jog alapján irodalmi műként védelemben részesítik...”¹⁸ Ez a meghatározás illik a BUE alapján megállapított fogalomba.¹⁹

Az Európai Unió Bírósága (EUB) az ügy kapcsán megállapította, hogy a „szóban forgó videójátékok összetett eszközöknek minősülnek, amelyek nemcsak számítógépi programból állnak, hanem olyan képi- és hangelemekből is, amelyek, noha számítógépes nyelven vannak kódolva, saját, *ezt a kódolást meghaladó alkotási értékkel bírnak.*”²⁰ Az EUB a Szoftver irányelv helyett a 2001/29/EK az információs társadalomban a szerzői és szomszédos jogok egyes vonatkozásainak összehangolásáról szóló irányelv (InfoSoc irányelv) hatályát állapította meg.²¹ A bíróság megfogalmazta, hogy Szoftver irányelv kizárólag számítógépi programokra vonatkozik, azonban a videójátékok a bennük szereplő megannyi szellemi alkotás miatt az InfoSoc irányelv hatálya alá tartoznak.²² Az ítélet 4. pontjában kimondja a bíróság, hogy a szerzői jogosultak alkalmazhatnak olyan műszaki intézkedéseket, amelyek célja a szerzői jog jogosultjai által nem engedélyezett cselekmények megakadályozása. A bíróság azonban kiemeli, hogy ezen műszaki intézkedéseknek a jogosulatlan másolást, használatot korlátoznia anélkül szabad, hogy az az eszközök rendes működését, illetve műszaki fejlesztését nem akadályozza.

Érdekes kérdést vet fel a bíróság döntése a hatásos műszaki intézkedés céljával kapcsolatban. A műszaki intézkedés akkor lesz hatásos, amennyiben a célja az InfoSoc irányelv 6. cikkének (3) bekezdése alapján a mű nem engedélyezett felhasználását megakadályozza. Kijelenthető azonban, hogy a játékkonzol nem egy szerzői mű – szabadalmi jogokkal ellátott

¹⁷ C-355/12. sz. ügy 13-15. pontjai

¹⁸ Szoftver irányelv (6) bekezdés

¹⁹ Berni Unió Egyezmény 2. cikk

²⁰ C-355/12. sz. ügy 23. pont

²¹ C-355/12. sz. ügy 23. pont

²² MEZEI Péter: *Nintendo v PC Box: nem feltétlen a hatásos műszaki intézkedések védelme.* Copy21 blog, 2014. január 24. <http://copy21.com/?blogger=http://copyrightinthexxixcentury.blogspot.com/2014/01/nintendo-v-pc-box-nem-feltetlen-hatasos.html>

eszköz, de nem szerzői alkotás –, így a Nintendonak csak a saját szerzői jogaival védett játékszoftvereinek jogosulatlan használatát akadályozhatja meg a konzoljain, a technológia azonban minden más fejlesztő által készített játék másolatának futtatását is korlátozza.²³

2.3. Grafikus felhasználói felület – GUI

A szoftverek funkcionális alkotások, amelyek megteremtik a kapcsolatot a felhasználó és a számítógép között. A számítógép a szoftver segítségével, a felhasználó által kiadott parancsokat valósítja meg legyen ez szövegírás, internetezés vagy videójátékozás. Grafikus felhasználói felületnek, azaz interfésznek (graphical user interface, GUI) nevezzük a számítógép és ember között lévő kapcsolatot megvalósító elemek összességét, amelyek a monitoron szöveges és rajzos formában jelennek meg.²⁴ A hétköznapiakban közvetlenül nem a háttérben futó programkódokkal, hanem ezen grafikus felülettel találkozik a felhasználó a számítógép használata közben, ennek segítségével azonosítja a szoftvereket.²⁵ A grafikus felhasználói interfész része például a kurzor, amely az egér használatát segíti elő, de ilyenek továbbá az ablakok, a menük, az ikonok stb. Ezen felület lényege az, hogy a nehezen érthető programkódokat leegyszerűsíti, vizuálisan elérhetővé teszi a felhasználónak, ezzel biztosítva a funkcionalitást és a letisztult használatot. Kijelenthető tehát, hogy míg a szoftver elsődleges célja a felhasználó és a számítógép közötti kapcsolat megteremtése, addig a grafikus felhasználói felület célja elsősorban esztétikai jellegű.

Az, hogy a grafikus interfész a szoftver részét képezi-e sokáig vita tárgya volt. Amennyiben a GUI-t a szoftver részének tekintjük, ugyanúgy megilleti a szerzői jogi oltalom. Az EUB a BSA-ügyben foglalkozott a kérdéssel.²⁶ A BSA kérelmet nyújtott be a cseh Kulturális Minisztériumhoz a számítógépi programokra vonatkozó szerzői vagyoni jogok közös kezelésének engedélyezése iránt. Ezen kezdeményes szerint a programok része a grafikus interfész. A kérelmet a Minisztérium visszautasította, mivel – érvelésük szerint – a szerzői jog a szoftver forráskódját védi, a számítógép kijelzőjén történő vizuális megjelenést – tehát a GUI-

²³ MEZEI Péter: *Nintendo v PC Box: nem feltétlen a hatásos műszaki intézkedések védelme*. Copy21 blog, 2014. január 24.

²⁴ Gartner Glossary: GUI (Graphical User Interface). *Information Technology Glossary* <https://gtmr.it/3DNRfns>

²⁵ BÉKÉS Gergely: *Szoftverek szerzői jogi védelme a gyakorlatban*. In: LEGEZA Dénes (szerk.): *A szerzői jog gyakorlati kérdései. Válogatás a Szerzői Jogi Szakértő Testület szakvéleményeiből (2010-2013) fennállásának 130. évfordulója alkalmából*. Budapest, SZTNH, 2014. 154.

²⁶ C-393/09. sz. ügy *Bezpečnostní softwarová asociace – Svaz softwarové ochrany kontra Ministerstvo kultury* [ECLI:EU:C:2010:816]

t –nem.²⁷ A cseh bíróság az EUB-hoz fordult előzetes döntéshozatali eljárás keretében: a kérdés az volt, hogy a Szoftver irányelv szerinti védelem kiterjeszhető-e a grafikus megjelenítésekre.²⁸ A Szoftver irányelv tárgyi hatályának határa kiterjed a számítógépes program bármilyen formában történő kifejezésére.²⁹ Az EUB ítéletében úgy határozott, hogy a szoftvereket érintő szerzői jogi oltalmak alapvető érdeke, hogy a program által megoldott feladatot megvédje, ezeknek a jogosulatlan többszörözését megakadályozza. Az EUB szerint a grafikus felhasználói interfész többszörözéséből nem következik a szoftver kifejezési formájának többszörözése, így az nem állhat az irányelv védelme alatt.³⁰ A Bíróság hozzátette, hogy az általános szerzői oltalom megillesheti ezen grafikus alkotásokat, mint vizuális műveket.³¹

A magyar Szerzői Jogi Szakértő Testület is foglalkozott a szoftverek grafikai megjelenítéseinek kérdésével. A Testület kiemelte, hogy ezen grafikai elemek önálló műként védelem alatt állhatnak, ha a szerzői jogi oltalom feltételei – egyéni, eredeti jelleg – fennállnak.³²

2.3.1. A videójáték GUI

A videójátékokban a játékosmal való vizuális kapcsolatot megteremtő GUI egy olyan passzív elem, amely sokszor képes meghatározni az adott játék stílusát, vagy a játékmenet formáját. A videójátékokban ez a grafikus felület folytonos interakcióban van a játékosmal, folyamatosan információkkal szolgál számára. A videójátékokban látható grafikus interfészek típusait a narratíva és a „*Negyedik fal*” („*The Fourth Wall*”) szerint tudjuk megkülönböztetni egymástól.³³

A narratíva a történet, amelyet a játék elmesél. A „*Negyedik fal*” pedig egy olyan fiktív, kitalált határpillér, amely a játékos karakterét elválasztja a játékban lévő tértől. Ahhoz, hogy a játékokban fellelhető grafikus interfészeket csoportosítani tudjuk, két kérdés alapján lehet vizsgálni a megjelenített ábrázolást: „*ez a megjelenített alkotórész létezik a játék történetében?*”, illetve „*ez a megjelenített alkotórész létezik a játék terében?*”.

²⁷ C-393/09. sz. ügy 15-18. pont

²⁸ C-393/09. sz. ügy 28. pont

²⁹ Szoftver irányelv 1. cikk (2) bekezdés

³⁰ C-393/09. sz. ügy 41-42. pont

³¹ C-393/09. sz. ügy 51. pont

³² Kiemelendő azonban, hogy a grafikus interfész funkcionális célokat szolgál, így az egyéni követelmény sokszor nem állapítható meg, például a mentést jelentő floppy ikon, vagy egy szöveggel ellátott gomb esetén.

³³ Micah BOWERS: *Level Up: A Guide to Game UI*. Toptal Designers, 2019. szeptember 17. <https://www.toptal.com/designers/gui/game-ui>

Amennyiben mindkét kérdésre nem a válasz, nondiegetikus („non-diegetic”) megjelenítésről beszélhetünk, amely során annak létezéséről sem a játékban lévő karakterek, sem a játékos által irányított avatár nincs „tudatában”. Ilyenek például a különböző statisztikai adatok, amelyek az időt, pontokat, sebést vagy bármely más, játékos által felhalmozott dolgokat mérnek, illetve ide tartozik az életerőcsík és ez ezeket összefogó overlay is.

Amennyiben a megjelenített grafika a játék történetében és a térben is létezik, (pl: egy autóversenyzős játékban a kilométeróra, vagy egy kalandjátékban a karakterrel gombnyomásra elővehető térkép vagy iránytű) diegetikus („diegetic”) komponensről beszélhetünk.

„Spatial”, azaz térbeli GUI az, amikor az elem kizárólag a játék térben létezik, de a történetében nem. Ezek olyan játékos által a játék során térben látható elemek, amelyek a játékban szereplő karakterek számára „láthatatlanok”. Ezek általában vizuális segédeszközök, amelyekkel a készítő a játékost segítik bizonyos tárgyak, útvonalak megtalálásában vagy szimplán tanácsokkal látják el a nagyobb siker elérése érdekében.

Végül a videójátékokban fellelhető grafikus felületek utolsó csoportja a „Meta”, amely a videójáték sztorijában létezik, de a játék által alkotott térben nem. Hagyományosan ilyenek a játékos avatárjának sebződését kifejezésre juttató grafikák vagy képi elváltozások.

Látható tehát, hogy a videójátékok által megjelenített sokféle GUI a végtelen grafikus tervezői kreativitásnak enged utat. A videójátékok sokoldalúsága ugyan meghatároz bizonyos kereteket, például, hogy egy FPS – belsőnézetes játék – esetén legyen célkereszt, amivel láthatjuk merre tekint a karakterünk, vagy hogy egy nyíltvilágú (openworld) játék esetén legyen valamelyik sarokban egy kis térképünk (minimap), amelynek segítségével tájékozódhatunk.

Azonban kijelenthető, hogy a grafikus interfészeknek a megjelenési formája páratlan módokon valósulhat meg, és éppen ezért a játékfejlesztők szerzői jogosultjai lesznek ezen összetett grafikus felhasználói felületeknek. A grafikus interfész egyéni, eredeti jellege jól érvényesül az életerő- és tapasztalatszerzési csíkok, valamint a térképek esetén, amelyek formája, designja, elrendezései, animációi gyakorlatilag játékstílusonként, sőt azon belül játékonként eltérnek, ezzel a funkcionális jellegén túllépve *képesek kifejezni a szerzők művészi képességeit*, vizuális szellemi alkotásokat képezve.³⁴

A videójátékokban látható GUI funkcionális jellegének meghaladására jó példa, hogy a *Valorant* című online kompetitív, csapatalapú belsőnézetes lövöldejátékban (FPS) az

³⁴ Vatsala PRAJAPATI: Intellectual Property Protection of Graphical User Interface. *International Journal of Law Management & Humanities*, vol. 4. issue 3. (2021) 2563

alapvetően egy célt szolgáló célkereszt színét, formáját, alakját, mozgását a játékosok saját maguk módosíthatják, alakíthatják a játék beállításai által meghatározott határértékeken belül.³⁵

2.4. Videójáték mint médium

A videójátékok szerzői műként való definiálása mellett meghúzódik egy másik paradigma, amely szerint ezek a szoftverek egyfajta interaktív médiumnak tekinthetők.³⁶ A Szellemi Tulajdon Világszervezete az országok videójáték-szabályozási rendszereit aszerint kategorizálja, hogy azok a játékok szoftver vagy audiovizuális média jellegére helyezik a nagyobb hangsúlyt.³⁷ Ficsor Mihály szerint azok a konstrukciók, amelyek megpróbálják a két megközelítést összekapcsolni nem számítanak elterjedtnek napjainkban.³⁸ A videójátékok definiálása szempontjából egyik vagy másik elem kerül rendszerint hangsúlyossá.

A videójátékpiac a technológia fejlődésének köszönhetően a többi médiumhoz képest megállíthatatlan módon bővül: egyre több platformon és egyre többféle formában kerülnek fogyasztásra. Mindezek ellenére a videójátékokat „peremhelyzetben levő médiumnak” tekinthetjük, a kultúra- és médiatudományos megközelítése újszerű.³⁹

A videójátékokat nagyban határolja el a többi médiumtól a fogyasztótól elvárt „megugrandó belépési küszöb”. „Minden médium használatát el kell sajátítani, de a játékok esetében viszont minden egyes alkotás megkívánja a szabályai elsajátítását és a játékmechanizmusai megismerését.”⁴⁰ Tehát míg a többi médium termékeinek fogyasztásánál elegendő egyszer megtanulnunk a használatot, a játékok esetén a sokszínűségük következtében szinte végtelen mechanizmust, szabályt kell felfognunk, a tanulási folyamat nehézsége pedig játékonként eltérő. Mindemellett a videójátékok olyan médiának tekinthetők, amelyeket nem lehet fogyasztani bizonyos fizikai vagy kognitív képességek (pl. reflex, térlátás, logika, memória stb.) hiányában. Nyilvánvalóan a játékipar tömegtermelésével ezen belépési küszöbök követelménye bizonyos játékoknál – casual gaming – a minimálisra lettek leszállítva, ezzel könnyebben elérhető sikerélményeket teremtve a játékosnak. A játékok fogyasztásához szükséges küszöb leszállítása, illetve a mobiljátékok és az ingyenes játékok térnyerése elhozta médium demokratizálódását: a játékosok száma drasztikusan megugrott, a nemi és korosztályi

³⁵Lásd: <https://www.vcrdb.net/>

³⁶DUNAI Tamás: *A videójáték mint médium*. Szépirodalmi Figyelő, 2016/4. 27.

³⁷SORBÁN (2021) i.m. 72.

³⁸FICSOR Mihály: *Copyright status of video games*. Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle, 2021/1. 9.

³⁹DUNAI (2016) i.m. 1.

⁴⁰DUNAI (2016) i.m. 24.

összetételük átalakult, lassan eltűnt a médiumot körülvevő előítélet, amely szerint a videójátékok gyerekes időtöltésnek minősülnek. A videójátékok számítástechnikai jellegükénél fogva konstruált médiumok, bármennyire is valóságűek, egyértelműen elválnak a valóságtól, ezáltal az alkotói fantázia szabadon szárnyalhat.

Az Európai Unió által kibocsátott 2010/13-irányelv (AVMS-irányelv) szerint az audiovizuális médiaszolgáltatás során a szolgáltató műsorszámokat közvetít, míg a néző mindössze passzív befogadója a látottaknak.⁴¹ A videójátékok szempontjából azonban kijelenthető, hogy azok a felhasználói magatartásra, az interaktivitásra, a cselekvésre építenek; egyfajta interaktív elbeszélések melyek során a játékos a virtuális valóság elemeire hatást gyakorolhat, azzal interakcióba léphet, sőt bizonyos műfajokban a narratívát is alakíthatja. Dunai Tamás szerint a videójáték egy „szimulációs médium”, melyben a játékos befolyással van a játék világára, folyamatosan döntéseket hozhat, a játék narratívája pedig a döntéseinek függvényében változik.⁴²

A videójáték médiajogi szempontból tehát sui generis médium, amelynek audiovizuális elemei vannak. Az audiovizuális médiaszolgáltatás fogalmának ugyan nem felel meg, a videójáték mégis a tágabb média csoportjába tartozik, hiszen a maga módján információkat, történeteket közvetít. A klasszikus szerzői jogi szabályozási elemek mellett tehát médiajogi relevanciával is rendelkeznek a játékok, mint például a kiskorúak védelme vagy a korhatár besorolások.

3. A videójáték-streamelés mint új szórakoztató tartalom

A videójátékok népszerűségével a rájuk épülő, további iparágak, médiumok is felemelkedtek, mint például a gameplay-streamingek vagy a videójáték disztribúciós platformok. 2003-ban volt sugározva az első gameplaynek nevezhető tartalom, méghozzá a televízióban: a japán GameCenter CX című műsor, amelyben kihívást jelentő retro játékokkal játszottak a szereplők.⁴³ A YouTube videómegosztó platform 2005-ös indulásának első évében már megjelentek az oldalon olyan gameplay videók, ahol a játékos a monitorján történő eseményeket képernyőkép rögzítésére alkalmas szoftverrel felvette, és utólag látta el

⁴¹ 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 (AVMS irányelv), 1. cikk (1) bek. a) pont

⁴² DUNAI (2016) i.m. 30.

⁴³ Kevin Podas: *GameCenter CX Deserves to be Seen Outside of Japan*. Fanbyte, 2022. március 29. <https://www.fanbyte.com/games/features/gamecenter-cx-deserves-to-be-seen-outside-of-japan/>

kommentárral. Ekkor indult útjára a „let’s play” műfaj, amely során az emberek tömegével kezdtek feltölteni gameplay videóikat a nagy publikum számára. Természetesen 10-15 évvel ezelőtt ezen videók készítése csupán hobbitevékenységnek számítottak: az emberek a munkáik vagy az iskolavégzés mellett, szabadidejükben készítették ezen tartalmakat. Azonban hamar kiderült, hogy a gameplay videók műfaj hatalmas kereslettel rendelkezik, rengeteg ember számára nyújt kikapcsolódást. A legtöbb feliratkozóval rendelkező YouTuberek között⁴⁴ – a mostanra második helyen lévő – Pewdiepie is a „let’s play” típusú videóinak köszönheti a népszerűségét.

A statisztikák nem hazudnak: a videójáték-ipar bevételei évről-évre nőnek, ezzel arányosan a hozzá kapcsolódó game-streaming is egyre nagyobb szeletet kaparint meg az emberek szórakoztató tartalomfogyasztásaiból. Kijelenthető, hogy a COVID-19 járvány egyik legnagyobb győztese a játékipar és a streaming lett: 2020-ban az ágazat megközelítőleg 159,3 milliárd dollárt termelt. A Global Video Streaming Market piaci adatai alapján 2022-ben a globális video-streaming piac árbevétele megközelítőleg 59,14 milliárd dollár volt.⁴⁵

Noha Magyarország kis ország, mégis elmondható, hogy a videójáték-streaming itt is nagy népszerűségnek örvend. A két legnagyobb hazai Twitch videójáték-streamerek – a TheVR és Nessaj; összesen 881 ezer követővel – csak az elmúlt hónapban közel 210 órányi tartalmat közvetítettek élőben, és ezzel körülbelül 492.000 órányi nézettséget értek el. (Ezen párhuzamos nézettségek összeadva 56 évet tesznek ki).⁴⁶ Összehasonlításként az egyik legnagyobb Twitch streamert, XQC-ét körülbelül 11,5 millióan követik, és az elmúlt hónapban tartalmából 47,9 millió (!) órányit fogyasztottak a világ minden részéről. Ezen számok már-már felfoghatatlan nagyságrendűek.⁴⁷ Természetesen a legtöbb nézettséget az angol nyelvű közvetítések generálják a nyelv univerzális jellegéből adódóan. Nehéz ezen nézettségeket és követéseket átváltani konkrét bevételekre, elvégre a platform sokszor véletlenszerűen jelenít meg hirdetéseket – amik után a streamer pénzt kap – valamint az sem publikus a platformon, hogy az egyes streamerek mennyi előfizetővel (subscriber) rendelkeznek. Egy 2019-es nem hivatalos Twitch adatszivárgás alapján megtudható, hogy 2019. augusztusa és 2021. októbere között a legnagyobb magyar livestream csatornának számító TheVR megközelítőleg 270.449 dollárt keresett csak a Twitchen keresztül.⁴⁸ (Akkori árfolyammal számolva, ez kb. 87 millió forintnak

⁴⁴ <https://www.statista.com/statistics/681070/pewdiepie-subscriber-numbers/>

⁴⁵ <https://www.globenewswire.com/news-release/2023/01/24/2594073/0/en/Video-Streaming-Market-Is-Expected-To-Reach-around-USD-59-14-Billion-By-2022-Grow-at-a-CAGR-Of-21-3-during-Forecast-Period-2023-To-2030-Data-By-Contrive-Datum-Insights-Pvt-Ltd.html>

⁴⁶ <https://twitchtracker.com/channels/ranking/hungarian>

⁴⁷ <https://twitchtracker.com/channels/ranking/english>

⁴⁸ <https://twitch.pages.dev/earnings/wearethevr/>

felel meg). Figyelembevéve a csatorna technikai-műsorszerkesztési minőségét, aktivitását, valamint azt, hogy négyen gyártanak folyamatos tartalmat, egyáltalán nem számít kirívónak ez az összeg, mégis sokakban Magyarországon ezen szivárgás kapcsán tudatosult a tény, hogy megélhetést jelenthet a streamelés, mint teljesértékű munka.

Mára a videójáték-streaming technikai háttere közel sem annyira bonyolult, mint régebben volt. A bitráta, a feltöltési sebesség a legkardinálisabb: általánosságban elmondható, hogy 10 Mbps a minimum, ahhoz, hogy egy élvezhető streamet lehessen véghez vinni. Természetesen az olyan perifériák mellett, mint a monitor, egér, mikrofon, manapság fontos – bár nem elengedhetetlen – a webkamera, amely az élő reakciókat rögzíti. Napjainkban a legtöbb streamer szoftvereket vagy capture cardokat alkalmaz tartalmaik rögzítéséhez, sugárzásához. A legnépszerűbb ilyen az OBS program, amely ingyenes, letisztult, egyszerű voltával megkönnyítette a kezdő streamerek belépését a piacra.

A streamerek népszerűsége és a technológia leegyszerűsödése révén tömegek kezdtek bele a streamelésbe. Statisztikák alapján csak az elmúlt 30 napban kb. 800 magyar nyelvű streamer közvetített a Twitchen.⁴⁹ Megállapítható, hogy csak kevesen képesek ebből megélhetés alapjául szolgáló bevételt realizálni, azonban a bevétel mértéke nem számít a jogsértések kérdésében. Az alábbiakban a videójáték-streaming jogi megítéléséről, az azzal összefüggő jogi kérdésekről, esetleges dilemmákról fogok értekezni.

3.1. Stream az Sztj. alapján, nyilvánossághoz közvetítés

Akárcsak a videójátékok definiálásának körében, úgy a streamek, illetve azok közvetítésére szolgáló platformok tekintetében is elmondható, hogy a szerzői jog és a médiajog egyaránt, párhuzamos módon szabályozási tárgyakként tekint. Az Sztj. rendszerében a tartalommosztó szolgáltatás definíciója értelmében ilyen szolgáltatásnak minősül a 2001. évi CVIII. törvény az elektronikus kereskedelmi szolgáltatások, valamint az információs összefüggő szolgáltatások egyes kérdéseiről (Ektv.) 2. § k) pontja szerinti szolgáltató, amelynek fő vagy egyik fő célja a szolgáltatás igénybe vevője által feltöltött, jelentős mennyiségű, szerzői jogi védelem alatt álló mű vagy szomszédos jogi teljesítmény tárolása, nyilvánossághoz közvetítése, (ideértve a nyilvánosság számára lehívásra hozzáférhetővé tételét is), üzletszerű összerendezése és népszerűsítése.⁵⁰ Az online tartalommosztó platformok, amelyeken a

⁴⁹ <https://twitchtracker.com/languages/Hungarian>

videójáték streamerek a tevékenységüket végzik, megfelelnek az Szjt. tartalmegosztó szolgáltatásokra szabott definíciójának. A szolgáltatást igénybe vevő streamerek a szerzői oltalom alatt lévő alkotásaikat – későbbiekben kifejtendő álláspontok alapján az élő közvetítéseik képét vagy a videójátékokat – a platform segítségével rendszerbe foglalt módon, üzletszerűen képesek nyilvánossághoz közvetíteni, lehívhatóvá tenni.

Az Európai Parlament és a Tanács 2019/790 irányelvét a digitális egységes piacon a szerzői és szomszédos jogokról (CDSM-irányelv) átültető magyar törvényhez⁵¹ tartozó miniszteri indoklás segítséget nyújt a korábban említett Szjt.-be is átemelt jelentős mennyiség értelmezéséhez. Az uniós szerzői jogi szabályok szándékosan nem definiálják a jelentős mennyiséget, azonban a miniszteri indoklás támpontokkal lát el minket. A CDSM-irányelv alapján figyelemmel kell lenni a szolgáltatás által elért közönség méretére és a platform felhasználói által feltöltött szerzői jogi oltalom alatt álló művek számára.⁵²

A nyilvánossághoz közvetítés az uniós jog és a Szjt. rendelkezése értelmében a mű érzékelhetővé tételét jelenti távollevők számára, magába foglalva a mű vezetékes vagy vezeték nélküli módon való közvetítését és sugárzását. A Legfelsőbb Bíróság egy határozatában már 1999-ben kimondta, hogy a nyilvánosságról beszélünk, ha a rendszerhez bárki csatlakozhat, a szolgáltatást bárki igénybe veheti.⁵³ Az EUB ítéletében kimondta,⁵⁴ hogy közvetítésről kizárólag akkor lehet szó, ha a felhasználó teljes tudatában jár el. A nyilvánossághoz közvetítés központi eleme, hogy a mű tényleges rendelkezésre bocsátása nélkül jut el a nyilvánosság számára, amely olyan személyek összességét jelenti, akik nincsenek a helyszínen. Az előbbi állítást támasztja alá az EUB által hozott ítélet a Svensson és társai ügyben, amely során megállapításra került, hogy a művek internetes weboldalon történő közvetítése esetén, az „oldal valamennyi lehetséges felhasználóját célozza, tehát meghatározhatatlan” a címzettek száma. Megállapításra került, hogy a honlapokon minden internetfelhasználó szabadon hozzáférhet a tartalomhoz, a nyilvánosság követelményéül szolgáló jelentős számú, megszámlálhatatlan néző elérése teljesül, tehát a weboldal – jelen dolgozat esetében a streamelésre szolgáló oldalak (pl.

⁵¹ A szerzői jogról szóló 1999. évi LXXVI. törvény és a szerzői jogok és a szerzői joghoz kapcsolódó jogok közös kezeléséről szóló 2016. évi XCIII. törvény jogharmonizációs célú módosításáról szóló átültető 2021. évi XXXVII. törvény.

⁵² Előterjesztői indoklás a szerzői jogról szóló 1999. évi LXXVI. törvény és a szerzői jogok és a szerzői joghoz kapcsolódó jogok közös kezeléséről szóló 2016. évi XCIII. törvény jogharmonizációs célú módosításáról szóló 2021. évi XXXVII. törvényhez. 30.

⁵³ BH1999.147.

⁵⁴ C-306/05. sz. ügy Sociedad General de Autores y Editores de Espana (SGAE) kontra Rafael Hoteles SA [ECLI:EU:C:2006:764]

Twitch, YouTube) – üzemeltetői nyilvánossághoz közvetítést végeznek,⁵⁵ amely tekinthető a „digitális műfelhasználások uralkodó jogának”.⁵⁶

3.1.1. A tartalommesztó szolgáltatók felelőssége

A tartalommesztó szolgáltatók sajátos helyzetben vannak a szerzői jog szempontjából, elvégre ezen platformok a szerzők műveinek nyilvánosság részére történő hozzáférés biztosításával felhasználóknak minősülnek. Megállapítható tehát, hogy engedélyköteles felhasználásnak minősül az is, ha más – a szolgáltatásukat igénybe vevők – által többszörözött tartalmak kerülnek lehívásra hozzáférhetővé tételre a szolgáltatásaik révén. Ezen felhasználási engedélyeket a platformok automatikus módon, a tartalmak feltöltése előtt, szerződési feltételek elfogadásával szerzik meg. Ezen felhasználási engedély azt jelenti, hogy a feltöltő végfelhasználók helyzete rendezve van a szolgáltató által beszerzett felhasználási engedélyek révén, így a szolgáltató által megszerzett engedély keretein belül, külön engedély nélkül helyezhetnek el szerzői jogi védelem alatt álló tartalmakat a szolgáltató felületein. Kiemelendő, hogy ez a felhasználási engedély „fordított” helyzetben is hatást gyakorol, tehát, ha a szolgáltatást igénybe vevő szerzi meg a lehívásra hozzáférhetővé tételre vonatkozó engedélyt, úgy annak hatálya az igénybe vevőnek engedett felhasználási jog keretein belül kiterjed a tartalommesztó szolgáltatóra.⁵⁷

A streamek közvetítését végző tartalommesztó szolgáltatók felelősségének kérdéseire sokáig tisztázatlan vagy legalábbis bizonytalan volt a jog válasza. Az Szjt. új, 2021-es módosítását követő rendelkezéseinek értelmében a tartalommesztó szolgáltató által végzett felhasználás tekintetében nem alkalmazható az Ektv. 10 §-ában meghatározott felelősségkorlátozás.⁵⁸ ⁵⁹ Az Szjt. 57/E. §-a szigorúan kimondja, hogy a tartalommesztó szolgáltató – jelen esetben a streamelés platformja – felel a nyilvánosság számára elérhető szolgáltatás során az azt igénybe vevő személy által jogosultság nélkül felhasznált mű nyilvánosság számára lehívásra hozzáférhetővé tételéért. Tehát a felhasználók által feltöltött tartalmak szerzői jogi megfeleléséért a tartalommesztó szolgáltató felelősséggel tartozik.

⁵⁵ C-466/12. sz. ügy Svensson és társai kontra Retriever Sverige AB [ECLI:EU:C:2014:76]

⁵⁶ HARKAI István: *Az internet hatása a többszörözési és a nyilvánossághoz közvetítési jogra*. Szeged. Jurisperitus Kiadó. 2021. 71.

⁵⁷ TATTAY Levente - POGÁCSÁS Anett - UJHELYI Dávid: *Szellemi alkotások joga*. Szent István Társulat, Budapest, 2021. 169.

⁵⁸ Szjt. 57/D. §

⁵⁹ Az Ektv. 10. §-a alapján a szolgáltató nem felelne az igénybe vevő által biztosított tartalomért, ha nincs tudomása a tartalommal kapcsolatos jogsértésről, arról, hogy az bárkinek a jogát vagy jogos érdekét sérti.

Az előbbi szabály egy főszabálynak tekinthető, amely után az Szjt. megállapítja a kivételes mentesülés három konjunktív feltételét,⁶⁰ melyek szerint: mentesülhet a szolgáltató a felelősség alól, ha bizonyítja, hogy az adott helyzetben általában elvárható legnagyobb gondossággal járt el a felhasználási engedély megszerzése érdekében, és a szakmai előírásokra és szokásokra tekintettel az adott helyzetben általában elvárható legnagyobb gondossággal járt el annak a biztosítása érdekében, hogy a szolgáltatása keretében ne váljon elérhetővé olyan mű, amelyet az azonosításhoz szükséges lényegi információknak a tartalmegosztó szolgáltató részére való megküldésével a jogosult megjelölt. A harmadik feltétel a jogosult által a jogosulatlan felhasználás okán megküldött értesítések kezelésére, az azzal kapcsolatos intézkedésekre (mű eltávolítására hozzáférhetetlenné tételére, illetve a jövőbeni elérhetővé tételének megakadályozására) vonatkozik.⁶¹ Az Szjt. – annak érdekében, hogy visszafogja a szolgáltatókat attól, hogy átessenek a ló másik oldalára a tartalmaik szabályozásának tekintetében – a továbbiakban úgy határoz, hogy a tartalmegosztó szolgáltató a szolgáltatást igénybe vevő jogsértő magatartások szűrése érdekében tett intézkedéseivel nem eredményezheti azt, hogy jogszerű felhasználások legyenek akadályoztatva, továbbá a rendelkezések alkalmazása nem vezethet általános nyomonkövetési kötelezettséghez. A törvény kimondja, hogy ezen szolgáltatók kötelesek a hatékony és gyors jogorvoslat biztosítása érdekében panasztételi eljárást működtetni.^{62 63}

Az Szjt. a mentesülés feltételeinek megvalósulásának vizsgálatakor az arányosság elvét is figyelembe veszi.⁶⁴ A törvény itt olyan szempontokat emel ki, mint például a szolgáltatás mérete, típusa, igénybe vevői, a szolgáltatás kereti között felhasznált művek típusát, a szolgáltató által megtett intézkedések alkalmasságát, a szolgáltatót terhelő költségek mértékét, valamint külön szabályok vonatkoznak azokra a szolgáltatásokra, amelyek kevesebb, mint három éve érhetőek el a nyilvánosság számára az Európai Gazdasági Térség tagállamainak területén.⁶⁵ Ez alapján kijelenthető, hogy a platformok szerzői jogi mentesülésének vizsgálatakor az egyes tartalmegosztó szolgáltatókat nem azonos módon kezeli a jogalkotó.

⁶⁰ Szjt. 57/E. § (2) bekezdés

⁶¹ Szjt. 57/E. § (2) bekezdés

⁶² Szjt. 57/G. §

⁶³ A Twitch erre létrehozott platformja (<https://www.twitch.tv/copyright-claims>) többek között olyan adatok megadását kéri, mint pl.: a jogsértés dátuma, URL-cím, az állítólagosan megsértett szerzői jogi védelem alatt álló mű beazonosítása, kapcsolattartási adatok. A panasz egy teljes névvel – mint elektronikus aláírás – ellátott nyilatkozattétellel tehető meg, amely során a jóhiszeműségről, a bejelentés valóságnak megfelelőségéről és az állítólagosan megsértett jogosultságról kell nyilatkozni.

⁶⁴ Szjt. 57/E. § (5) bekezdés

⁶⁵ Szjt. 57/F. §

A tartalommegosztók a szerzői (és a médiajogi) szabályok megszegésének elkerülése érdekében sokat fejlesztettek a rendszereiken az elmúlt években. Erre példa a YouTube ContentID rendszere, amely a korábban – igazoltan jogszerű – feltöltött tartalmakkal képes összehasonlítani az újonnan feltöltött vagy élőben közvetített tartalmat. Amennyiben a referenciafájl és az újonnan felkerülő tartalom megegyezik, megtörténik a szerzői jogsértésről szóló figyelmeztetés, illetve bizonyos esetekben a tartalom nyilvánosságához közvetítésének felfüggesztése. Természetesen a ContentID-tulajdonos maga rendelkezhet arról, hogy milyen preferenciák alapján történjen ez a „nyomon követés”.⁶⁶ A másik nagy tartalomszolgáltató, a Twitch, hasonló eszközöket alkalmaz: egyes esetekben automatikus módon történik a felismerés és letiltás (pl. Audible Magic nevű ACR használatával,⁶⁷ ami képes a szerzői joggal védett zenéket azonnal felismerni, és akár élő közvetítés során „copyright strike-ot” küldeni a streamernek),⁶⁸ máskor pedig a szerzői jogosultak panaszai alapján kerül visszavonásra a tartalom közvetítése.⁶⁹ A nemzetközi törvényeknek való megfelelés,⁷⁰ valamint a felhasználók jogszerű tartalomfeltöltésének elősegítése céljából ezen online tartalommegosztó-szolgáltatók tájékoztatást adnak felhasználási feltételeikben a jogszabályok által engedélyezett felhasználások szabályairól.

3.2. Stream a médiajog szerint

A streamelés platformjai a médiajog szabályain belül a videómegosztóplatform-szolgáltatások definíciójába illeszthetők be. Uniós szinten a 2010/13/EK irányelv az audiovizuális médiaszolgáltatásokról (AVMS-irányelv) 2018-as módosítása egyfajta válaszként jött létre a technológia fejlődésével kialakuló digitális tartalmak népszerűségének növekedésére. Ezen módosítás a videómegosztó-platform szolgáltatókat az uniós médiajog hatálya alá helyezte, ezzel megkülönböztetve azokat az audiovizuális szolgáltatásoktól. Az AVMS-irányelvnek, illetve módosításának a hazai jogrendszerbe történő transzformálása

⁶⁶ <https://www.youtube.com/howyoutubeworks/policies/copyright/#making-claims>

⁶⁷ ACR – Automatikus Tartalom Felismerés (Automatic Content Recognition): ezen technológia képes arra, hogy felismerje és az adatbázisban található információkkal összevesse a tartalomban lejátszott zenét vagy a megjelenő képet (VCA), és ezáltal kiszűrje a jogosulatlan műfelhasználást.

⁶⁸ A Twitch és a YouTube is – mint a két, témában legnépszerűbbnek számító platformok – a három-csapás elvét alkalmazza. Ez alapján háromszori szerzői jogsértés után a felhasználó „ismétlődő szabálysértőnek” fog minősülni, és súlyosabb büntetésre számíthat (pl. csatornatörlés, demonatizálás) a következő szerzői jogsértés következményeként.

⁶⁹ <https://www.twitch.tv/p/hu-hu/legal/community-guidelines/faq/>

⁷⁰ A digitális egységes piacon a szerzői és szomszédos jogokról, valamint a 96/9/EK és a 2001/29/EK irányelv módosításáról szóló 2019/790 európai parlamenti és tanácsi irányelv (DSM irányelv)

vezetett a 2010. évi CLXXXV. a médiaszolgáltatásokról és a tömegkommunikációról (Mttv.) szóló törvény videómegosztóplatform-szolgáltatás fogalmához. Az Mttv. (valamint az AVMS-irányelv) alapján ezen szolgáltatás egy önálló, üzletszerűen – rendszeresen, nyereség elérése érdekében, gazdasági kockázatvállalás mellett – végzett gazdasági szolgáltatás, amelynek vagy amely egy elválasztható részének vagy egy alapvető funkciójának elsődleges célja, hogy tájékoztatás, szórakoztatás vagy oktatás céljából elektronikus hírközlő hálózaton keresztül olyan műsorszámokat, illetve felhasználók által létrehozott videókat juttasson el a nyilvánossághoz, amelyekért a videómegosztóplatform-szolgáltató nem tartozik szerkesztői felelősséggel, és amelyeket ezen szolgáltató rendszere például automatikus eszközökkel, vagy algoritmusokkal, különösen megjelenítés, címkézés, sorba rendezés révén.⁷¹ Király Péter Bálint úgy fogalmaz, hogy a szerkesztői felelősség hiánya, ami elválasztja a videómegosztóplatformszolgáltatást a klasszikus, hétköznapi audiovizuális médiaszolgáltatásoktól.⁷² Ezen meghatározás a videók tárolása és megjelenítése mellett magába foglalja az élő közvetítés lehetőségének biztosítását, akkor is, ha a közvetítés nem visszanezhető. Ebben az esetben megállapítható, hogy a platformon való műsorszám tárolása kizárólag a közvetítés idejére szól.⁷³

Az uniós jogban a videómegosztóplatformokra több olyan médiajogi előírás is vonatkozik, amely a közönségben lévő sérülékenyebb csoportok védelmét szolgálja. Ilyen például a kiskorúak esetében a korhatár-besorolás, amely a videójáték-streaming esetén komoly nehézségeket okoz. A videójátékok – akárcsak a filmek – egységesített korhatárbesorolási rendszer szerint vannak besorolva különböző kategóriákba, a bennük található audiovizuális hatásoktól függően. Az Európában alkalmazandó besorolási rendszer, a Pan European Game Information (PEGI) végzi el ezt a besorolást, illetve látja el piktogramokkal a játékokszoftvereket a fogyasztók tájékoztatása érdekében.⁷⁴ A nehézséget az okozza, hogy az élő közvetítés korhatár besorolásának szükségszerűen illeszkednie kell-e a játékok besorolásához.⁷⁵ Ugyan később kifejtésre kerül a streamelő hozzáadott értéke, de itt is megemlíteném, hogy véleményem szerint a streamer az előadásmódjával, nyelvhasználatával hozzátesz a videójáték élményéhez. Ezen esetben a stream képes lehet arra, hogy eltérjen – szigorúbb irányba – a közvetett tárgyául szolgáló videójáték korhatárbesorolásától.

⁷¹ Mttv. 203. § 71a.

⁷² KIRÁLY Péter Bálint: A videómegosztóplatform-szolgáltatók szabályozásának kihívásai. *In Media Res*, 2021/2. 314.

⁷³ SORBÁN (2021) i.m. 77.

⁷⁴ Ilyen tájékoztatás például a játékokban megtalálható káromkodás, kábítószert-használat, erőszak, szexuális tartalom előzetes feltüntetése.

⁷⁵ SORBÁN (2021) i.m. 77.

A szerzői jogi tartalommegosztó-szolgáltatás és a médiajogi videómegosztóplatform-szolgáltatás definícióinak együttes feltétele az üzletszerűség, illetve a szerkesztői felelősség hiánya. Különbség azonban a meghatározások között, hogy a médiajogi fogalomból hiányzik a szerzői mű figyelembevétele. A szerzői jogi tartalommegosztók célja elsősorban a felhasználók által feltöltött tartalmak tárolása, kezelése, valamint ezek nyilvánosság részére történő közvetítése. A médiajogi videómegosztóplatform esetén fontos az oktatási, tájékoztatási vagy szórakoztatási cél, amely nemcsak a felhasználók által feltöltött, hanem az egyéb tartalmak közönséghez való eljuttatása esetén is figyelembeveendő.

4. Stream, azaz a videójátékok felhasználása

Ahogy korábban ismertetésre került, a videójátékok összetett művek, amely során szerzői jogi oltalom illeti meg a bennük felcsendülő zenéket, a felhasználó által érzékelhető grafikus interfészt, illetve megannyi elemet, amelyek a videójátékot – mint szórakoztató tartalmat – alkotják. Megállapítható, hogy az egyes játékszoftverek szolgálai szintű másolása, illetve jogosulatlan felhasználása ellen a játékfejlesztők rendszerint kiállnak: mind technikai, mind jogi eszközökkel megtesznek mindent annak érdekében, hogy a műhöz kapcsolódó vagyoni jogaik sértetlenségét megóvhassák.⁷⁶ Felmerülhet az a szerzői joggal kapcsolatos dilemma, hogy a jog minek is tekinti a hatalmas népszerűségnek örvendő videójátékok streamelését. Napjainkban erre a kérdésre két álláspont létezik: az egyik oldal szerint a streamelő csupán felhasználója a játékszoftvernek, mint műnek, a másik szemlélet szerint pedig a streamelő alkotóként származékos művet hoz létre.

4.1. A mű felhasználása

Az Sztj. 16. § (1) bekezdése egyértelműen kimondja, hogy a szerzőnek kizárólagos joga van a mű egészének vagy valamely azonosítható részének anyagi formában és nem anyagi formában történő bármilyen felhasználására. A törvény által megfogalmazott generálklauzula nem tartalmaz taxatív felsorolást a felhasználásokra tekintettel, ezzel tág értelmezést biztosítva a jogalkalmazóknak, hogy a technológia fejlődéséhez mérten képesek legyenek a szerzői jogi védelem fenntartására. A törvény 17. §-a felsorol néhány, legtipikusabbnak tekinthető

⁷⁶ Lásd: Nintendo-ügy

felhasználási módot, amelyek materiális (többszörözés, terjesztés, kiállítás) és immateriális (nyilvános előadás, nyilvánossághoz közvetítés, továbbközvetítés és átdolgozás) csoportokra bonthatóak.

A nyilvánossághoz közvetítés, mint a „digitális műfelhasználások uralkodó joga”, az alkotások immateriális módon történő megismerésére, érzékelhetővé tételére épít.⁷⁷ Nem történik új műpéldány létrehozása, nem kerül az eredeti mű birtokbaadásra. Ahogy korábban leírtam, a nyilvánossághoz közvetítésnek nincs pontosan meghatározott fogalma sem a magyar, sem a nemzetközi jogban (pl.: InfoSoc irányelv, BUE), azonban mindegyik jogforrás kiemeli, hogy ezen felhasználási típus a szerző kizárólagos joga.

Az alábbiakban bemutatásra kerülnek azok a felhasználási módok, amelyek fogalmi rendszerébe a videójáték-streamelés elhelyezhető.

4.1.1. Videójáték-stream mint sugárzás

A mű nyilvánossághoz közvetítésével kapcsolatos jogosultságon belül az Szjt. kiemeli a sugárzást, mint nem anyagi felhasználást. A sugárzás a mű érzékelhetővé tétele távollévők számára hangoknak, képeknek és hangoknak, vagy technikai megjelenítésüknek vezeték vagy más hasonló eszköz nélkül megvalósuló átvitelével.⁷⁸ „Technikai értelemben a sugárzást úgy kell érteni, hogy az a mű bármilyen olyan immateriális formában való felhasználása, amely alkalmas arra, hogy az emberi elme érzékelhesse azt.”⁷⁹ A sugárzás során a képi vagy hangi, vagy a kettő vegyítéséből alkotott művet jellé alakítják át, amelyet vezeték nélkül a távollevő közönség számára érzékelhetővé tesznek, olyan módon, hogy a közönség ezt egy berendezés segítségével befogja, majd visszakonvertálja képpé és hanggá. A „vezeték nélküli” átvitel eredetileg a jelek Hertz-féle sugárzását jelentette, a „más hasonló eszköz” fordulat azonban utal arra, hogy a sugárzás fogalma alá kíván vonni a jogalkotó minden más technológiát is, amely vezeték nélkül jeleket küld.⁸⁰ Noha a törvény itt elsősorban a rádió- és televízió-szervezetek műsorának sugárzását emeli ki, a fenti definícióba beilleszthető az interneten történő élő közvetítés is, mely során a videójátékkal játszó streamer a szoftvert, illetve annak a grafikus

⁷⁷ HARKAI István: *Az internet hatása a többszörözési és a nyilvánossághoz közvetítési jogra*. Szeged. Iurisperitus Kiadó. 2021. 71.

⁷⁸ Szjt. 26. § (1) bekezdés

⁷⁹ HARKAI (2021) i.m. 66.

⁸⁰ HARKAI (2021) i.m. 66-67.

felhasználói felületét érzékelhetővé teszi a műsorral bárki számára, aki az ezen sugárzás vételére szolgáló berendezéssel (telefon, számítógép) rendelkezik.

Fontos az streamek elhatárolása a napjainkban ugyancsak nagy népszerűségnek örvendő streaming fogalmától. A streaming-szolgáltatások számítanak a lineáris szórakoztató médiaszolgáltatások közül a legújabbaknak.⁸¹ Ezen szolgáltatások során a tartalomfogyasztás lehívásra történik (on-demand), tehát ez egy interaktív online nyilvánossághoz közvetítés. A lekérés során egy adott mű – nem műsor – válik hozzáférhetővé, oly módon, hogy a „hozzáférés helyét és idejét a nyilvánosság tagjai egyénileg választhatják meg”.⁸² Az on-demand szolgáltatás, mint nyilvánossághoz közvetítés során a szükséges a közönség tagjainak az aktivitása, illetve a megfelelő eszközök (pl.: okostévé, számítógép) megléte. Hasonló lehívásra történő nyilvánossághoz közvetítést végeznek a tartalommegosztó-szolgáltatók a nem élő tartalmak, videóközlések alkalmával. Fontos, hogy ezen on-demand szolgáltatásoknál a tartalom a felhőben kerül tárolásra, ahonnan az igénybe vevők akármikor lekérhetik és fogyaszthatják. Az online történő élő közvetítések esetén nem beszélhetünk felhőbe történő mentésről, a tartalom nincs állandóan rendelkezésre tartva, csak a közvetítés idejéig. Ugyanakkor a legtöbb streamer utólag VOD formájában (Video on Demand) feltölti a streamjeit élő közvetítéseik után.

4.1.2. Videójáték-stream mint nyilvános előadás

Véleményem szerint, a videójáték-streaming a sugárzás fogalmában – mindamelllett, hogy ez a leggyakoribb módja a nyilvánossághoz közvetítésnek – akárcsak az on-demand szolgáltatás, nem helyezhető el. A videójáték-streaming nem egy lineáris jellegű szolgáltatás, mind a streamer, mint a néző részéről interaktivitást követel meg. Amennyiben a streamelést a mű – azaz a videójáték – felhasználásának tekintjük, célszerűbb arra nyilvános előadásként – mint felhasználási mód – tekintenünk.⁸³

A nyilvános előadás, a sugárzáshoz hasonlóan nem anyagi jellegű nyilvánossághoz közvetítés. Az Szjt. 24. § (2) bekezdésének b) pontja értelmében nyilvános előadás különösen a mű érzékelhetővé tétele bármilyen műszaki eszközzel vagy módszerrel, így például (...) mű hangszóróval való megszólaltatása, illetve képernyőn való megjelenítése. Úgy gondolom, hogy

⁸¹ A legnépszerűbb streaming-szolgáltatók pl.: Netflix, Disney+, Spotify, Apple TV+.

⁸² POGÁCSÁS Anett (szerk.): *Szellemi alkotások joga*. Szent István Társulat, Budapest, 2021. 138.

⁸³ SORBÁN (2021) i.m. 78.

a mű bármely erre alkalmas műszaki eszközzel vagy módszerrel történő érzékelhetővé tételének fogalmi elemeibe az online történő streamelés beilleszthető. A (3) bekezdés leírja, hogy attól lesz nyilvános az előadás, ha az a nyilvánosság számára hozzáférhető helyen vagy bármely más helyen történik, ahol a felhasználó családján és annak társasági, ismerősi körén kívüli személyek gyűlnek vagy gyűlhetnek össze. Az internet egyértelműen tekinthető nyilvánosság számára hozzáférhető helynek, elvégre megszámlálhatatlan, hogy az internetre felkerülő tartalom mennyi embert fog elérni. Nyilvános előadásról alapvetően akkor beszélünk, ha a művet közönség jelenlétében személyes előadóművészi teljesítménnyel előadják, vagy ha a művet bárminemű műszaki eszközzel vagy módszerrel érzékelhetővé teszik. Az Szjt. 24. § értelmében nyilvános előadásnak minősül például a rádió vagy televízióműsor jelenlévő közönségének technikai eszközökkel történő érzékelhetővé tétele is.⁸⁴ Ebben az esetben azonban megállapítható, hogy a nyilvánosság tagjai se az előadás/érezkelhetővé tétel helyét, se annak idejét nem választhatják meg szabadon. (Megállapításra került a mű érzékelése olyan személyek esetén is, akik nem egy helyen vagy nem egy időben voltak jelen).⁸⁵

Nyilvánvaló, hogy a jogalkotó az előadás szabályozása során az előadóművészi tevékenységekre (pl.: színpadi előadás), illetve ezeknek a műszaki úton történő érzékelhetővé tételére (pl.: projektorral való megjelenítés) koncentrált. Az (1) bekezdés kimondja, hogy előadás a mű érzékelhetővé tétele jelenlévők számára. Úgy gondolom, a „jelenlévők” fogalma tágabban is értelmezhető a fizikai jelenlétnél. A jelenlét – véleményem szerint – értelmezhető úgy, mint az érzékelhetőség ténye: egy jelenség, tárgy, személy fizikai térben való, test érzékszervein keresztül érzékelhető volta. Jelen esetben a videójáték-stream, mint élő közvetítés, az élő adáson jelenlévők számára a monitorjukon keresztül fizikailag érzékelhetővé válik. Továbbiakban azért gondolom találóbbnak a streamek nyilvános előadásként való értelmezését, mivel a nem lineáris jellegből, a felhasználói interakciók egyedi jellegéből adódóan nem létezik két egyforma játékmenet-prezentálás, akárcsak egy színházi előadás esetén sincs két egyforma performansz.

4.1.3. Videójáték-stream mint előadó-művészet

Amennyiben a streamelést egyfajta felhasználási tevékenységnek tekintjük, a sugárzás és a nyilvános előadás mellett ki kell térnünk a stream előadóművészi tevékenységként való

⁸⁴ GYERTYÁNFY Péter (Szerk.): *Nagykommentár a szerzői jogi törvényhez*, Budapest, Wolters Kluwer. 2014. 198.

⁸⁵ SZJSZT-01/18

értelmezésére. Az előadóművészek védelme egy szomszédos jogi oltalom, amely során az Szjt. speciális védelmet nyújt az olyan teljesítmények számára, ahol a szerzői alkotások közönséghez való közvetítése kap kiemelkedő szerepet. Az előadóművészek tevékenysége nem minősül alkotásnak – az egyéni, eredeti jelleg hiánya miatt –, mindössze alkotás jelleggel bíró, szerzői művekre épülő, szellemi tevékenységnek. Véleményem szerint felfogható a videójátékok streamelése, mint a szerzői mű közönséghez közvetítésének egy speciális módja. Megállapítható, hogy a közönség a legtöbb művel, kulturális termékkel nem közvetlenül, hanem az előadóművészek közvetítésével találkozik. Ez az állítás a videójáték-streamelés esetén is fennáll: ezen tevékenység nélkül a széles közönség sokkal kevesebb játékot ismerhetne meg. A streamerek előadóművészi jellegének vizsgálatakor nem a mű érzékelhetővé tétele kerül a középpontba – elvégre ezt a grafikus felhasználói felület végzi a programkódok alapján –, mindinkább az élvezhetővé tétel: a streamer sajátos reakcióival, játéktílusával, humorával, döntéseivel olyan teljesítményt ad a játék bemutatásához, amely megismételhetetlen, de még nem haladja meg az egyéniség-eredetiség olyan mértékét, ami alapján különálló műnek lenne tekinthető.⁸⁶

4.2. Videójáték-stream mint származékos mű

A videójáték-streamelés szerzői jogi megítélésének másik megközelítése azt veszi alapul, hogy a streamer a játékszoftver felhasználása helyett egyfajta származékos művet hoz létre. Ezen álláspont szerint a felhasználó, azaz a streamer, stílusával maga is hozzáadott értéket ad a műhöz. A streamelés elterjedésével a származékos műalkotások kérdése több országban is releváns jogi kérdéssé nőtte ki magát, amely eredményeképpen olyan cégek is elkezdtek foglalkozni a felhasználási szerződéseik módosításaival, mint a Microsoft. A streamek származékos műként való értelmezésének relevanciája, hogy ennek segítségével kaphatnak a streamerek által alkotott tartalmak szerzői jogi védelmet.

A származékos vagy utánképzett művek olyan szerzői alkotásokból származó másodlagos szerzői alkotások, amelyek egy adott szerzői alkotásból közvetlenül építkező alkotói tevékenységként értelmezhetőek. A származékos művek jogi oltalmat kapnak, feltéve, hogy az alkotástól egyébként is megkívánt egyéni, eredeti jelleg bennük is megvalósul.

⁸⁶ BÉKÉS Gergely: „Előadóművészi teljesítmény” in JAKAB András – KÖNCZÖL Miklós – MENYHÁRD Attila – SULYOK Gábor (szerk.): *Internetes Jogtudományi Enciklopédia* (Szerzői jog és iparjogvédelem rovat, rovatszerkesztő: GRAD-GYENGE Anikó, POGÁCSÁS Anett) <http://ijoten.hu/szocikk/eloadomuveszi-teljesitmeny> (2021)

Kiemelendő, hogy ezen származékos művek létrehozása semmilyen körülményke között nem sértheti az eredeti mű szerzőjét megillető vagyoni és személyhez fűződő jogosultságait. Amennyiben a mű szerzői jogi védelem alatt áll, a származékos alkotás abban az esetben nem sérti a jogait, ha az átdolgozáshoz, feldolgozáshoz az eredeti mű szerzője hozzájárult.

4.2.1. Az egyéni, eredeti küszöb

Amikor a videójáték-streamerek származékos műként való értelmezését vizsgáljuk, elsősorban azt kell megállapítanunk, hogy ezen tartalmak rendelkeznek-e az eredeti műtől való elhatároláshoz szükséges egyéni-eredeti kvalifikáltsággal.

Az Sztj. 1. §-ának (3) bekezdése alapján egy alkotás akkor lesz védett a szerzői jog által, hogyha az szerző szellemi tevékenységéből fakad, valamint egyéni, eredeti jelleggel rendelkezik. A szerzői jogosultságnak ezen kívül más feltétele nincs és nem is lehet. Nem függhet tehát mennyiségi, minőségi, esztétikai jellemzőktől vagy az alkotás színvonalára vonatkozó értékítélettől.⁸⁷ A mű egyéni jellege annak a szerzőhöz való személyes kapcsolatát jelenti. Az alkotás magán hordozza a szerző kifejezőmódját, személyiségét, tulajdonságait, intellektualitását, úgyszólván a szerző személyiségjegyeinek összességét. Az egyéniség az a fogalom, amely alapján a szerző képes a végtelennek mondható szellemi mozgástérből tevékenységével létrehozni egy olyan alkotást, amely más alkotásaitól elhatárolja, önálló kifejezéseit, gondolatvilágát megjeleníti.⁸⁸ A Testület szakértői véleményében rámutatott arra, hogy a mű akkor minősül egyéninek, ha „az adott körülmények között lehetőség van többféle kifejezési módra, s ezek közül a szerző egyéni módon valósítja meg az egyikét vagy másikat”.⁸⁹

Egy mű eredetisége a többi műtől való különbözőségét, önállóságát, az általa előidézett benyomás megismételhetetlenségét fejezi ki. Az eredetiség követelményét nem sérti az alkotások tartalmainak hasonlósága, amennyiben a művek kifejezőmódjukban eltérnek egymástól.

A szerzői joggal kapcsolatos szakirodalom és a nemzetközi jogi egyezmények megállapították, hogy a szerzői jogi védelem a szerzői produktumra, eredményre, illetve

⁸⁷ Miniszteri indoklás az Sztj. 1-9. §-hoz, 1.§ (3) bekezdés

⁸⁸ GYERTYÁNFY Péter: *Szerzői jogi védelem: a mű egyéni, eredeti jellege*. Wolters Kluwer Jogászvilág, 2020. december 2. <https://jogaszvilag.hu/szakma/szerzoi-jogi-vedelem-a-szerzoi-mu-egyeni-eredeti-jellege/>

⁸⁹ SZJSZT 38/03. véleménye 4.) pont

„kifejezésre” („expression”) irányul,⁹⁰ tehát az egyéni, eredeti jelleg a tartalom gondolati kifejezése tekintetében is érzékelhető.⁹¹ („Copyright protection extends to expressions and not to ideas, procedures, methods of operation or mathematical concepts ...”⁹² – „A szerzői jogi védelem a kifejezésre és nem pedig önmagában az ötletre, eljárásokra, működési módszerekre vagy matematikai elméletekre vonatkozik”).^{93 94}

Összességében elmondható, hogy az egyéni, eredeti jelleg minimális feltétele az, hogy a mű ne legyen más mű szolgálai másolata.^{95 96} Megállapítást nyert, hogy a szükséges egyéni-eredeti küszöb meghatározása az egyes műfajták esetében más-más szellemi tevékenységet követel meg, mást jelenthet a minimális alkotói mozgástér, tehát a kifejezés védelme igazodik a műfajták jellegéhez, illetve azok tartalmához.^{97 98} A legtöbb problémát ezen egyéni-eredeti feltétel megállapítása tekintetében a funkcionális művek (pl. szoftver) okozzák, amelyek esetében a funkció, a feladatteljesítés gyakran korlátozza az egyéni-eredeti jelleg kifejeződésének lehetőségeit, ezért ezekben az esetekben a védelmi szint mércéje alacsonyabbra kerül.⁹⁹

4.2.2. Az egyéni, eredeti feltételek megvalósulása a videójáték-streameknél

A videójátékok népszerűségének egyik oka, hogy ezen termékek tekinthetők a szimuláció művészetének.¹⁰⁰ A játékok egyik legfontosabb egyediségét az interaktivitás okozza. A játékos folytonos kapcsolatban van a játékban lévő világgal, abban folyamatosan döntéseket hozhat, amelyek függvényében az egész játék narratívája megváltozik. Megállapítható, hogy a videójátékok nem lineáris elbeszélések, mint például egy film. Igaz, hogy a játékok többségében a küldetés teljesítésére, a továbbjutásra egyetlen lehetőség van, a

⁹⁰ TRIPS 9. cikk (2) bekezdés és a WCT 2. cikk

⁹¹ FALUDI Gábor tollából GYERTYÁNFY Péter (szerk.): *A szerzői jogi törvény magyarázata*. Budapest, 2000. 26.

⁹² Art. 2 WIPO Copyright Treaty

⁹³ 1998. évi IX. törvény az Általános Vám- és Kereskedelmi Egyezmény (GATT) keretében kialakított, a Kereskedelmi Világszervezetet létrehozó Marrakesh-i Egyezmény és mellékleteinek kihirdetéséről

⁹⁴ SZJSZT 16/08

⁹⁵ GYERTYÁNFY Péter: *A szerzői jogi törvény magyarázata*, Budapest, Complex Kiadó, 2000. 26. old.

⁹⁶ SZJSZT 09/17, SZJSZT 38/03

⁹⁷ Pl.: SZJSZT 03/17.

⁹⁸ GYERTYÁNFY Péter: *Szerzői jogi védelem: a mű egyéni, eredeti jellege*. Wolters Kluwer Jogászvilág, 2020. december 2. <https://jogaszvilag.hu/szakma/szerzoi-jogi-vedelem-a-szerzoi-mu-egyeni-eredeti-jellege/>

⁹⁹ SZINGER András: *Az eredetiség küszöbe - "gondolatszövedék" a fotó és a szerzői jogi oltalom kapcsolatáról*. Boytha György-jubileum. 2004. 289-307.

¹⁰⁰ ESPEN J. Aarseth: *Műfaji zavar. A narrativizmus és a szimuláció művészete = Narratívák 7.*, 159–174.

játékos csak behatárolt területen mozoghat, mégis kijelenthető az, hogy ebben az esetben is a játékmenet (gameplay) minden egyes játékos esetén más és más lesz: egyes játékosok szeretnek hosszabb időket eltölteni a fellelhető kincsek megtalálásával, másokat csak a történet érdekel, ezért kizárólag az ahhoz szükséges feladatokat teljesítik, mindenkinek más az ügyességi szintje; ennek következményeként a játékmenet egyeseknek tovább tarthat, sok esetben a különböző fegyverek használata is változtathatnak a játékmeneten. Megfigyelhető ezek alapján, hogy a leglineárisabb videójátékok esetén sem létezhet teljes linearitás a játékmenet tekintetében.¹⁰¹ Jenkins: *A játéktervezés mint narratív építészet* című művében precíz módon fogalmazza meg a videójátékok virtuális valóságait: történetmesélési lehetőségekben gazdag tereknek nevezi azokat. Ezen nagyfokú interaktivitás lehetővé teszi a játékos (adott esetben streamer) számára azt, hogy a játék szabta keretek között saját történeteket alkothasson meg.

Fontos megjegyezni azt a trendet, hogy egyre nagyobb azoknak a videójátékoknak az aránya, amelyek nyílt világgal (open-world) rendelkeznek, tehát a játékos a játékban lévő területet saját maga barangolhatja be, sőt, gyakran ezen játékok világai dinamikusan változnak, azaz reagálnak a játékos cselekedeteire (pl.: ha egy játékos felgyújt egy erdőt, akkor az a játékmenet további részében lefog égni, amelynek következményeként a helyiek rosszallást fognak mutatni az irányított karakter felé a megfosztott nyersanyagok miatt),¹⁰² évszakok telnek el, karakterek és épületek bukkannak fel, avagy tűnnek el. Szemléltetésként két példa: az *Assassin's Creed Odyssey* c. videójáték játékterülete körülbelül 250 km² méretű, amelyben szabadon sétálhat, hajózhat, lovagolhat, fedezhet fel területeket a játékos, mely során interakcióba léphet szinte végtelen számú karakterrel és eszközzel.

Úgy gondolom a videójátékok streamelésének egyéni jellegét legjobban a *Minecraft*¹⁰³ és a *No Man's Sky*¹⁰⁴ című játékok indikálják: mindkét játék esetén a játszható terület végtelen. Nincsen két egyforma terület, a játék a számítógép hardverét kihasználva generálja le az újabb, és újabb területrészeket, ezzel végtelenítve a játszható teret. Nyilvánvaló, hogy ez a generálás előre meghatározott keretek között történik, azonban az elemek sorrendje, típusa, fajtája, ismétlődése stb. teljesen véletlenszerűen történik.

¹⁰¹ DUNAI (2016) i.m. 30-31.

¹⁰² *Assassin's Creed Odyssey* játékrészlet.

¹⁰³ A *Minecraft* a legtöbb darabszámban eladott videójáték jelenleg. (Mégközelítőleg 240 millió példányban került eladásra). (https://news.xbox.com/en-us/wp-content/uploads/sites/2/2021/04/Minecraft-Franchise-Fact-Sheet_Oct.-2021.pdf)

¹⁰⁴ A *No Man's Sky* c. videójáték egy űrben játszódó, felfedezésre épülő nyíltvilágú játék, amely során végtelen számú bolygót fedezhetünk fel a legkülönbözőbb, véletlenszerűen generált lényekkel, nyersanyagokkal, atmoszférával stb. A játék összetettségét jól mutatja, hogy olyanokra is kiterjed, mint pl. a bolygónként változó gravitáció, légnyomás, intelligens fajokkal való kapcsolattartás, továbbá bázisépítés, űrhajóvezetés stb.

A lineárisnak nevezett történetvezetésű játékok mellett egyre gyakrabban találkozhatunk versengő nem-lineáris játékokkal. Ezen játékszoftverekben a meghozott döntések olyan módon befolyásolják a történetet, hogy egyszeri végigjátszással lehetetlen megismerni a játékban rejlő összes lehetőséget. Ezen – legtöbbször nyílt világú RPG (Role-playing game, azaz szerepjáték) típusú – játékok a felhasználók kezébe nagyobb kontrollt helyeznek: a párbeszédet alakíthatják, illetve sorsdöntő cselekedeteket hajthatnak végre, amelyek alapján a videójáték narratívája, története folyamatosan változik. Ez a nagyobb kontroll képes növelni az immerziót,¹⁰⁵ és egyben a hosszútávú érdeklődést is biztosítja, mivel a történetek sokféle kimenetele miatt megnöveli az újrajátszhatóság lehetőségét.¹⁰⁶

Amikor a videójáték-streamerek egyéni, eredeti jellegét vizsgáljuk, egyértelműen megállapíthatjuk, hogy az egyszerűbb, „játékost kézen fogva vezető”, lineáris játékok végigjátszása is – a játékosok játékstílusa függvényében – mindig egyéni és eredeti lesz. (A játékos ügyességi szintje, az általa használt eszközök, a pályák alapos átnézése, a különböző játékmechanikák használata stb. miatt nincsen két egyforma gameplay). Egy videójátékkal való játszás, illetve az azt közvetítő élő adás képének egyéni jellegét a streamer játékstílusa képes megteremteni. A videójáték játszása során egyértelműen kifejezésre jut a streamer, mint szerző szubjektivitása, a mű – tehát a végigjátszás – magán fogja viselni a szerző stílusát, személyiségjegyeit. A videójátékok ugyan meghatározott szabályrendszerrel állítanak fel, ami alapján engedik a streamert játszani, mégis megállapíthatjuk a streamerek eredeti jellegét, elvégre a műnek nem tartalmában, hanem kifejezés módjában kell eredetinek lennie. Ezen sajátos szerzői kifejezés mód a stream – mint szerzői mű – esetében a játékstílus, amely meghatározza a játékmenet hosszát, dinamikusságát, nehézségét, humorát, kompetitív jellegét, röviden magában hordozza a streamer személyiségét és megalkotja a stream szubjektív szórakoztató jellegét.

Manapság a videójáték-streamerek leggyakrabban nem kizárólag a játékszoftver képét, a grafikus felhasználói interfészt közvetítik a nézőik számára. Ezen élő adások általában elvannak látva kameraképpel, személyre szabott overlay-ekkel, valamint mikrofon általi hangrögzítéssel is.

Amellett, hogy a videójáték-streamerek egyéni-eredeti jellege a streamer játékbeli cselekedetei és a játékstílus alapján is megállapítható, a streamerek egyéni-eredeti műként való

¹⁰⁵ A játékos bevonását a történetbe.

¹⁰⁶ Napjainkban egyre közkedveltebbek az olyan filmszerű játékok, amelyek során a játékos a játék világán kívül reked, a cselekményeknek szimpla nézőjévé válik, aki időnként döntéshelyzetbe kerül, és alakítja a „film” cselekményét.

értelmezésében segítségünkre vannak az audiokommentárok. Gyakorlatilag mára alapvető, hogy a streamer rögzíti játék közben a hangját; szóban kommunikál, a játékbeli történéseket folyamatos kommentárral látja el. Ez alapvetően növeli a stream élvezeti értékét, fenntartják a figyelmet, elvégre sokszor ezen verbális reakciók, vicces hozzászólások lesznek azok, amelyek nézetté tesznek egy adást. (Az egyik legnézettebb hazai videójáték-streamer – Fábíán István (TheVR Pisti)¹⁰⁷ – élő adásaiban gyakran hangot ad annak a véleményének, amely szerint a videójáték-streamelés a stand-up comedy-hez hasonló tevékenység, ami magával hordozza azt a tulajdonságot, hogy a nézők érdeklődését a streamernek mindig fent kell tartani egy adás során).

A kamerakép és a streamer egyéb overlay-jei a játék grafikus interfészén túl jelennek meg a néző képernyőjén. Céljuk a stream szórakoztatóbbá tétele, a streamer játékra adott reakcióinak megörökítése, valamint az információ átadása a nézők felé (pl. meddig tart a stream, ki volt a legutóbbi feliratkozó). Egyértelmű, hogy ezek hozzáadnak a játék grafikus interfészéhez, ezzel a stream képének játéktól való származékos jellegét szemmel láthatóbbá teszik.

Ahogy a videójátékokat többi szórakoztató médiumtól az interaktivitás különbözteti meg, ugyanúgy elmondható ez a videójáték-streamekre. A streamek során a nézők a platformon lévő (pl. Twitch, vagy YouTube) chat opcióval nyíltan üzenhetnek a többi nézőnek, valamint a streamernek. Főleg a videójátékok streamelésénél mondható el az, hogy a közvetítés élvezeti értékén rengeteget növel a streamer és a chat közötti interakció. Ezen kölcsönhatás sokféle lehet, általában a streamerek köré „szerveződő” közösségektől függenek: sokszor tanácsokkal látják el a streamert, máskor antagonisztikus-féle ellentét van a chat és a streamer között, ami gyakorta szintén a humor és a stream élvezhetőségi faktorának részét képezi. A stream során gyakran párbeszéd alakul ki a nézők és a streamer között, amely szintén hozzáadott értékkel bír a játékon felül. Úgy gondolom az efféle speciális interaktivitás az, ami miatt a stream, mint médium jelenleg kiemelkedik a többi lineáris szórakoztatóipari termék közül.

4.3. A stream interaktív szerzőtársai, a chatelők

A videójáték-streamelés népszerűsége természetesen hatással van a videójátékfejlesztésekre. Egyre gyakrabban fordul elő az ún. Twitch integration (Twitch integráció), illetve a „broadcasting mode”, amelyek kihasználják az élő közvetítés interaktív

¹⁰⁷ <https://thevr.hu/rolunk/>

jellegének lehetőségeit. Ezen – streamer döntése alapján ki/be kapcsolható módok – szintén képesek növelni az egyéni-eredeti jellegét a szerzői műnek, valamint a nézők interakcióját vizuálisan, a stream képeként, a grafikus interfészen is megjelenítik. Ezen, még újnak számító integrációs módok általában a döntésalapú játékoknál és a PvP (Player vs Player, játékos a játékos ellen) jellegű játékoknál jelenik meg. Ezek során a nézők szavazhatnak arról, mi történjen a játékban. Például az *As Dusk Falls* című lineáris történetorientált játékban a streamer által irányított karakter párbeszédjeiben való választási lehetőségek közül szavazhatnak meghatározott időn belül a nézők. Az *Ultimate Chicken Horse* című platformer PvP játék esetén pedig a nézők dönthetik el, hogy milyen pályaelemek és akadályok jelenjenek meg a játékosok előtt, ezzel nehezítve vagy éppen könnyebbé téve a játékmenetet.¹⁰⁸

Az ilyen típusú nézői beavatkozások felvethetik a kérdést, hogy amennyiben a streamelés szellemi tevékenység, amely során a stream, mint szerzői mű létrejön, akkor a stream jellegét, a játékmenetet nagyban befolyásoló chat-integrációk során a nézők szerzőtársaknak minősülnek-e.

Véleményem szerint ebben az esetben a megoldást az együttes mű fogalma jelentheti, amely szerint együttesen létrehozottnak minősül a mű, ha a megalkotásában együttműködő szerzők hozzájárulásai olyan módon egyesülnek a létrejövő egységes műben, hogy nem lehetséges az egyes szerzők jogait külön-külön megállapítani.¹⁰⁹ Egy ilyen stream során nyilvánvaló, hogy hangsúlyosabb a streamer szellemi tevékenysége, azonban a nézők által meghozott egyes döntések alakítják az egész mű narratíváját, azt, hogy a streamer mire is reflektál, hogyan választja meg a játékstílusát. Az együttes műveknél a szerzők hozzájárulásai egyesülnek a létrejövő műben. A törvény kiemeli, hogy ezen művek szerzői jogutódja az a természetes vagy jogi személy lehet, akinek vagy amelynek a kezdeményezésére és irányítása alatt jött létre a mű, és aki vagy amely azt saját nevében azt nyilvánosságra hozta. A stream esetében nyilvánvaló, hogy a streamer tevékenysége, irányítása nélkül nem jönne létre ez a nézői integráció – (elvégre a streamer kapcsolhatja be) –, illetve az ő irányítása és nyilvánosságra hozatala szükséges ahhoz, hogy a streamben – mint szerzői műben – megjelenhessen a nézők által megválasztott játékbeli történés.

¹⁰⁸ A platformer játékok során a játékos által irányított karakternek különböző platformokon keresztül kell ugrálnia, akadályokat kell leküzdenie. A játékos célja, hogy a karakterével a megfelelő időben ugorjon és ezzel képes legyen továbbjutni a pályán.

¹⁰⁹ Sztj. 6. §

4.4. A származékos műalkotás különleges típusa, a machinima műfaja

A játékszoftverekből építkező származékos művek kérdéskörénél ki kell térnem az ún. machinima műfajára.¹¹⁰ Az 1996-os *Quake* című ikonikus FPS játék hozta létre a ma is ismert machinima műfaját: az animációk rögzítésén túl a felhasználók saját pályákat, modelleket szerkeszthettek, egyszerűen képessé váltak kicserélni a hangfájlokat és effekteket a játékban.¹¹¹ A *Quake* alatt születtek az első „quickdone” filmek,¹¹² és az első történettel rendelkező, a játék témájától eltérő narratívájú művek. A játékok grafikai fejlődésével a machinimák is egyre látványosabb kivitelezéssel készültek, sőt 2003-ban már elkészült az első olyan játék, amely hivatalos, játékba beépített mozszerkesztő funkcióval rendelkezett.¹¹³ 2002-ben megrendezték az első Machinima Film Festival-t, amelyet követően egyre többen kezdtek el felfigyelni erre a származékos műalkotásra.^{114 115}

A machinima térnyerése következtében a játékok vagyoni jogosultjai kénytelenek voltak tisztázni az ilyen jellegű szoftverfelhasználások jogi jellegét. A Microsoft 2012-ben még szigorú szabályokat támasztott a szellemi tulajdonukat képező, videójátékok felhasználásával alkotott machinimákra, videókra, fanfictionokra.¹¹⁶ Ezen szabályok kimondták, hogy az ilyen jellegű alkotással nem szerezhet bevételt a felhasználó, valamint legalább öt másodpercig, olvashatóan fel kell tüntetni, hogy a tartalom nem a Microsoft által került elkészítésre és nem kötődik a céghez. A Microsoft hozzáállása mára enyhült: eleinte egyszerű műfelhasználásként tekintettek a machinimákra, azonban később felismerték a származékos jellegét, hogy ezen alkotások sokkal többek a szolgai másolásnál.¹¹⁷ A Microsoft jelenlegi szabályai szerint hasznosíthatók, pénzkeresésre alkalmasak az így létrehozott művek, sőt a cég egyenesen

¹¹⁰ A machinima olyan animációs film, amelyet egy videójáték grafikus motorjával alkotnak meg.

¹¹¹ Matthew Byrd: *How Quake Sparked a Filmmaking Revolution*. *Den of Geek*, 2017. augusztus 24. <https://www.denofgeek.com/games/how-quake-sparked-a-filmmaking-revolution/>

¹¹² A quickdone során a játék egy-egy szintjének, vagy az egész játéknak a leggyorsabb teljesítése történik.

¹¹³ Az Epic játéktudió az *Unreal Tournament* c. játékába beépítette a Matinee nevű mozszerkesztő modult.

¹¹⁴ A machinimáknak rengeteg típusa van. Különleges esetet képeznek azok, amikor filmesek használják a látványterveik, illetve illusztrációik elkészítéséhez, bemutatásához. A *Rome Total War* c. stratégiai terepasztal játék motorját például a BBC és a History Channel is felhasználja. George Lucas az *Unreal Tournament* c. játékot felhasználva vázolta fel a trükkmestereknek a Star Wars előzménytrilógiájának akciójeleneteit. A leghíresebb példa a videójátékok machinima jellegű felhasználására a South Park *Make Love Not Warcraft* c. része, amelyben a *World of Warcraft* c. játékban zajló jeleneteket valóban a játékon belül „vették fel”.

¹¹⁵ *Machinima, avagy filmforgatás videójátékkal*. Index, 2007. április 29.

<https://index.hu/tech/szoftver/machinima240>

¹¹⁶ Tom Philips: *Microsoft slaps down user creation rules for machinima videos, fanfiction*. Eurogamer, 2012. október 10. <https://www.eurogamer.net/microsoft-slaps-down-user-creation-rules-for-machinima-videos-fanfiction>

¹¹⁷ Chirstina J. HAYES: *Changing the Rules of the Game: How Video Game Publishers are Embracing UserGenerated Derivative Works*. 21(2) Harvard Journal of Law & Technology (2008)

támogató hozzáállást tanúsít. A mostani szabályozás legszigorúbbnak tekinthető eleme, hogy tiltja a játék olyan jellegű felhasználását, amely során pornográf, obszcén, diszkriminatív jellegű, gyűlöletbeszédre, droghasználatra stb. buzdító tartalom készül, tehát ami a cég általános policy-ját megsérti.¹¹⁸

5. A felhasználási engedélykötelesség kérdése

Amint látható, a videójáték-streamelés szerzői jogi szempontból felfogható egy származékos alkotótevékenységként vagy a videójátékok egyszerű felhasználásaként is. Akármelyik értelmezést is fogadjuk el, így vagy úgy, de a streamernek szüksége van felhasználási engedélyre, a hozzájárulás megszerzésére a játékfejlesztőtől, hogy tevékenységét a nyilvánosság számára végezhesse.

A game-streaminghez való játékfejlesztői hozzáállás, akárcsak a machinimák esetén, fordulatokkal teli utat járt be a gameplay videók és streamek népszerűsödésével. A videójátékok ilyen típusú felhasználását, illetve az abból való származékos művek létrehozását a játékipar szereplői eleinte erőteljesen próbálták visszaszorítani.

Az egyik legrégebbnek számító játékfejlesztő óriásvállalat, a Nintendo, 2013-ban még részesedést követelt a játékaikból készült gameplay tartalmak bevételei után. A Nintendo ekkoriban úgy fogalmazott, hogy szerzői jogsértést követ el, aki engedély nélkül feltölti a Nintendo-tulajdonban lévő, szellemi tulajdonuknak számító játékokat, azoknak a képi megjelenítését vagy hanghatásait. A Nintendo játéktartalmak tömegesen tiltásra kerültek a YouTube-on; a weboldal az akkori szabályzatában kiemelte, hogy a videójáték megvásárlása nem elegendő a tartalom jogszerű feltöltésére.¹¹⁹ Akárcsak a Microsoft, a Nintendo is felhasználásként tekintett a játékaikra épülő tartalmakra. Mindkét cég folyamatosan copyright-strikeolta (jogosult részéről való szerzői jogsértés-jelentés) a létrejövő videókat és streameket, illetve saját partnerprogramokat hoztak létre, amely során ezen felhasználási engedélyeket kifejezetten megadták a program résztvevőinek, azonban ezen kezdeményezések sem működtek kellően akadálymentesen. Aliz Moiz a Streamlabs¹²⁰ CEO-ja úgy fogalmazott, hogy

¹¹⁸ <https://www.xbox.com/en-us/developers/rules>

¹¹⁹ 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>.

¹²⁰ A Streamlabs egy streameléshez használt szoftvert gyártó cég.

a játékosok tartalmainak az ilyesfajta demonetizációja¹²¹ a fejlesztők részéről elhozta a YouTube mélypontját („the wake of YouTube’s adpocalypse”).¹²²

Akárcsak a Microsoft, a Nintendo is belátta, hogy ezen idegen tartalomgyártókkal kapcsolatos tiltó jellegű politikája nem vezet eredményre, sőt, az engedélykötelesség és a szigorú hozzáállás miatt a legtöbben, ha teheték, inkább elkerülték a Nintendo játékokból készülő tartalmaik feltöltését. Ezen felismerésre a Nintendo 2018-ban megszüntette a partnerprogramját, és sokkal megengedőbbé vált a játékaik videókban és élő közvetítéseken való felhasználásával kapcsolatban.¹²³

A videójáték-streamelés egy felhasználási mód, ami engedélyköteles. „A szerzői jogi kódexek általában úgy rendelkeznek, hogy a szerzői művek felhasználása a szerzői jogi jogosult engedélyéhez kötött tevékenység”.¹²⁴ Ezen felhasználások engedélyezése azonban gyakran nem a szerzői jogi jogosult és a felhasználó személy közötti egyéni megállapodás alapján jön létre, hanem a szerzői jogi jogosultak sok esetben méltányosan mindenki számára felhasználási jogot engednek. A videójátékok esetén ezen felhasználási engedélyt leggyakrabban a szoftverlicenzben (EULA – end user licence agreement) találhatjuk meg. Jelenkorunk videójátékpiart nagyban befolyásoló fejlesztőcégei közül a Riot Games-nek, az Epic Games-nek és a Valve-nek vettem össze az általános szerződési feltételeit, annak érdekében, hogy ezen felhasználási engedélyt vizsgálódás tárgyává tehessem.

A jelenleg több mint 160 millió aktív játékoskal rendelkező legnépszerűbb MMORPG (massively multiplayer online roleplaying game), a *League of Legends*, valamint a kompetitív játékoskörökben szintén jól ismert *Valorant* fejlesztője, a Riot Games, honlapján egyértelműen közzétette a cég szellemi tulajdonainak felhasználási szabályzatát.¹²⁵ A Riot a szabályzat elején kiemeli, hogy támogat minden játékosok által kreált, a cég szellemi tulajdonát felhasználó projektet, amely „az alább megfogalmazott szabályokat követi”. A Riot a használati feltételek betartásával személyre szóló, nem kizárólagos, allicencbe nem adható, át nem ruházható, visszavonható, korlátozott licencet biztosít a játékosok számára, a Riot szellemi tulajdonán alapuló, származtatott alkotások használata, közzététele és létrehozása érdekében. A cég

¹²¹ Az online tartalomgyártás során demonetizációnak nevezik az adott tartalom bevételi forrásainak megvonását.

¹²² Julia Alexander: *YouTubers are calling out Nintendo for its policy on streaming, uploads*. Polygon, 2017. november 6. <https://www.polygon.com/2017/11/6/16612080/youtube-nintendo-super-mario-odyssey-demonetization>

¹²³ 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-contentmonetization-guidelines>.

¹²⁴ SORBÁN (2021) i.m. 79.

¹²⁵ <https://www.riotgames.com/hu/legal>

kiemeli, ezen felhasználás kizárólag nem kereskedelmi célú, közösségi használat céljából történhet meg.¹²⁶

A videójáték-streamelés, illetve a játékokkal kapcsolatos egyéb tartalomgyártás manapság egyre több embernek jelent megélhetést is a hobbitevékenységen felül. Ennek érdekében a Riot a felhasználáshoz szükséges licenzmegállapodás kötelezettsége alól három kivételt fogalmaz meg: a hirdetésekbe befolyó passzív bevételeket, a streamelés során befolyó feliratkozásokból vagy adományokból származó bevételeket, illetve amennyiben a felhasználás API kulcs használatával történik. A Riot engedélyezi, hogy a felhasználók a létrehozott tartalmaikkal passzív reklámbevételekhez jussanak (pl. a videók előtt megjelenő hirdetések). Továbbá a cég kiemeli, hogy a sértő hirdetések használata nem engedélyezett, azt pedig, hogy mi minősül ilyennek, a körülmények figyelembevételével maguk döntenek el.¹²⁷ A Riot külön kihangsúlyozza a streamelésre, mint felhasználási módra való engedélyezést. A streamelés során a bevételszerzés – feliratkozásalapú bevételszerzés és adományok – nem zárja ki a streamert a jogszerű felhasználásból, amennyiben az élő közvetítést feliratkozás (azaz pénzfizetés) nélkül is meglehet tekinteni.¹²⁸

A Riot a szellemi tulajdonjogaival kapcsolatos szabályzatában kiemeli, hogy a felhasználással létrehozott műnek – „Projekt” – rendelkeznie kell eredetiséggel, tartalmaznia kell az alkotó hozzáadott értékét.¹²⁹

A cég továbbá fenntartja a jogot, hogy a felhasználási szerződés elfogadásával a *Projekt* készítője elfogadja, hogy a Riot tetszőlegesen, jogdíjfizetési kötelezettség és hozzájárulás nélkül felhasználhatja, terjesztheti, lemásolhatja a létrehozott származtatott művet.¹³⁰

A világ egyik legnépszerűbb e-sportját,¹³¹ a *Counter Strike: Global Offensive*-et elkészítő Valve is hasonló elveket határoz meg a szabályzatában. A Valve Videó irányelveiben ösztönzi a felhasználókat a származékos művek alkotására, illetve az ezeknek online tartalommegosztó-szolgáltatókra való feltöltésére. A Valve továbbá kiemeli, hogy a tartalmak monetizációjából származó bevétel kizárólag az alkotókat illeti meg.¹³²

A popkulturális referenciái miatt méltán híres *Fortnite*-ot elkészítő Epic Games az előzőekhez hasonlóan engedi a rajongói tartalmak előállítását, abban az esetben, ha az nem

¹²⁶ <https://www.riotgames.com/hu/legal> 1. pont

¹²⁷ <https://www.riotgames.com/hu/legal> 2.1. pont

¹²⁸ <https://www.riotgames.com/hu/legal> 2.2. pont

¹²⁹ <https://www.riotgames.com/hu/legal> 4. pont

¹³⁰ <https://www.riotgames.com/hu/legal> 7. pont

¹³¹ <https://influencermarketinghub.com/biggest-esports-games/>

¹³² https://store.steampowered.com/video_policy

kereskedelmi tevékenység keretében történik.¹³³ Az Epic Games támogat minden olyan felhasználást, amely nem ütközik a policyjával,¹³⁴ a cég továbbá külön pontban kiemeli, hogy a „felhasználási engedély megadása diszkrecionális joga; az engedélyt bármikor, és bármilyen okból visszavonhatja”.¹³⁵ A játékfejlesztő kizárólag a videók után járó hirdetésbevételeket nevezi meg, mint kivétel, a streamet, illetve az egyéb lehetséges pénzkeresési módokat nem. Christina J. Hayes rámutat, hogy a licencek ilyen típusú kikötései magánszabályozás révén valójában egy új szabályozási réteget hoznak létre a szerzői jogon belül, elvégre a szerzői jog által védett játékszoftverek felhasználását sokkal részletekbe menően, az egyes szerzői jogi jogszabályok (pl. Copyright Act) rendelkezéseikhez képest heterogén módon rendezik, mindezt ÁSZF jelleggel az összes felhasználóra kiterjesztve.¹³⁶

Látható a példák alapján, hogy a fejlesztők a videójátékok ÁSZF-jébe foglalják a felhasználási engedélyeket. Ezen ÁSZF-eket a játékosok – tehát a streamerek is – a játék telepítése során fogadják el. A fejlesztők hozzáállása nagymértékben változott az elmúlt évtizedben: eleinte tilalmazták a játékosok által készített műveket, mostanra azonban egyenesen támogatják; valamennyi cég ÁSZF-je kifejezi az ilyen tartalmak elkészítésére való ösztönzést. Ennek az oka véleményem szerint az lehet, hogy a játékkiadók felmérték, hogy ezen tartalmak létrejötte egyfajta ingyenes reklámot, népszerűsítést jelent a játékoknak. Annak köszönhetően, hogy játékaikat videósok és streamerek „feldolgozzák”, tartalmat gyártanak belőle, sokkal nagyobb tömeghez képesek eljuttatni a termékeiket. Manapság a népszerű, milliós követőbázissal rendelkező streamerek képesek gazdasági befolyással lenni egy-egy játék eladási statisztikáira. Ennek következtében a fejlesztők sokszor – hogy kimutassák jószándékaikat – korai hozzáférést biztosítanak a streamereknek, amivel a hivatalos megjelenéshez képest napokkal korábban bemutathatják a játékot nézőiknek.

Az éremnek azonban van egy másik oldala. Több fejlesztő a Riot Games ÁSZF-jéhez hasonlóan fenntartja a jogot arra, hogyha bármikor olyat tapasztalnak a felhasználás során, amivel nem értenek egyet vagy nem tartanak megengedhetőnek, akkor fellépnek ellene. A Riot például hivatkozik arra, hogy a streamelés csak pénzfizetési kötelezettség nélkül legyen megtekinthető, de olyat is tartalmaz a szabályzatuk, amely szerint automatikus felhasználási jogot kapnak a származékosan létrehozott művekre. A fejlesztők ÁSZF-jéből jól látható, hogy

¹³³ Bővebben l. <https://www.epicgames.com/site/en-US/fan-art-policy>.

¹³⁴ Az Epic Games többek között kiemeli, hogy a videójátékban való csalás, illetve annak a népszerűsítése kizárja a felhasználás jogszerűségét. <https://www.epicgames.com/site/en-US/fan-art-policy> 1.7.

¹³⁵ <https://www.epicgames.com/site/en-US/fan-art-policy> 1.5. pont

¹³⁶ Christina J. HAYES: *Changing the Rules of the Game: How Video Game Publishers are Embracing UserGenerated Derivative Works*. 21(2) Harvard Journal of Law & Technology (2008) 585.

mennyire instabil lábadok áll a videójáték-streamelés, mint felhasználási mód. A cégek fenntartják a diszkrecionális jogot arra, hogy bármikor változtathassanak a szolgáltatási feltételeiket, azaz bármikor megváltoztathassák azokat a streamerek érdekeinek sérelmére. Mivel a videójáték-streamelés a videójátékokhoz hasonlóan egy rohamosan növekvő iparág, így felmerülhet a kérdés, hogy mikor jön el az a pont, amikor a fejlesztők is részesedni szeretnének a streamelés „tortájából”, és mikor fogják a jogdíjigényüket benyújtani a streamerek és videósok felé.

5.1. Az e-sport közvetítések

A videójátékokkal kapcsolatos élő közvetítések szabályozása, és a felhasználási engedély tekintetében meg kell különböztetni a hobbi szintű, bárki által végezhető streamelést, az e-sport ligák közvetítéseitől.

Kóhidi Ákos megfogalmazása alapján, a sportról szóló 2004. évi I. törvény rendelkezései alapján az e-sport megfelel a sporttevékenységek törvényi fogalmának, amely szerint „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 teljesítőképeség megtartását, fejlesztését szolgálja”.^{137 138}

Megállapítható, hogy az e-sport események közvetítési jogainak értékesítésére a hagyományos sportközvetítéseknél a hivatalos, bejegyzett sportszövetségek jogosultak (például a magyar labdarúgó bajnokságok esetén az MLSZ). A hagyományos sportok esetén, ezen szövetségek, ligák a közvetítési jogokat kizárólagos megállapodások formájában adják meg, tehát szigorú keretek között, csak meghatározott szervezetek rendelkeznek a továbbközvetítés, mint felhasználás jogával. A videójátékok esetén a szövetségeket a játékfejlesztők váltják fel, ők rendelkeznek a közvetítési engedélyezés jogkörével.

A hagyományos sportközvetítések és az e-sport közvetítések között lényeges különbség, hogy a sportmérkőzések nem képeznek szellemi tulajdont, mivel olyan játékszabályok vonatkoznak rájuk, amelyen nem engednek szabadságot az alkotói tevékenységnek.¹³⁹ Ezzel szemben az e-sportnál maga a játékszoftver szerzői jogi védelem alatt áll, amely azt

¹³⁷ Sporttörvény 1. § (2) bek.

¹³⁸ KÓHIDI Ákos: *Az elektronikus sport (e-sport) jogi megítélése*. In *Medias Res*, 2018/2. 248–258. 251-252.

¹³⁹ SORBÁN (2021) i.m. 11.

eredményezi, hogy csak az használhatja jogszerűen, aki elfogadta az ÁSZF-et, felhasználási engedélyt szerzett.

Az e-sport hatalmas piac, amelybe rengeteg multinacionális cég fektetett be. Ennek eredményeképp a játékfejlesztők is részesedni akartak az e-sport piac által generált bevételekből: a Riot Games és az Activision Blizzard is saját bajnokságot hozott létre, amelynek közvetítését maguk végzik. A hagyományos sportközvetítésekhez hasonlóan a független szervezetek kiszorításra kerültek, a játékkiadók kizárólag meghatározott szervezetek számára, szerződésekben adják meg az e-sport közvetítések jogát.

6. A videójáték-streamelés jelenkori problémája: a licenszelt zenék jogi kérdésköre

A videójáték-streamelés során szerzői jogi szempontból az olyan tartalmak okozzák a legtöbb problémát manapság, amelyek esetében nem a játékfejlesztő cég az adott mű szerzői vagyoni jogosultja. Ezen problémát elsősorban a játékokban felcsendülő zenék tulajdonjogának megállapítási nehézségei eredményezik.

A videójátékokban lévő hangsávokat jogi szempontból két csoportra oszthatjuk: a video game music-ra és a licenszelt zenékre.

A video game music kifejezetten a játékhoz készült zenei alkotás. A játékok komplexebbé válásával, az összetett művészi alkotások megjelenésével a játékokban is megjelentek a különböző, fejlesztők által gyártott, illetve megrendelt zenei betétek. A játék során átélt audiovizuális élmény részét képező videójátékzenék (továbbiakban: VGM) manapság – akárcsak a filmek esetén – képes egy játékot kiemelni a közepszerűségből, képes arra, hogy a grafikával, a történetekkel, a játékos interakcióival kapcsolatban növelje a játszás élményét. A VGM – tekintettel arra, hogy a legnagyobb videójátékfejlesztők székhelye az Egyesült Államokban van – az amerikai jog alapján *work made for hire* jellegű műnek minősül,¹⁴⁰ tehát a játékfejlesztő – jelen esetben megrendelő – birtokolja a zene elkészítésével megbízott zeneszerző által, megrendelésre létrehozott alkotást.¹⁴¹ Ebből adódóan az ilyen megrendelésre létrehozott játék részét képező zeneművek a fejlesztő tulajdonában vannak. A fejlesztők által az ÁSZF-ben megadott streamelésre való felhasználási engedély így kiterjed a VGM felhasználására is.

¹⁴⁰ United States Copyright Act 17 U.S.C. §101

¹⁴¹ United States Copyright Act 17 U.S.C. §201 (b)

A játékokban megszólaló hangsávok valódi problémáját a licenszelt zenék jelentik. A licenszelt zenék a játékfejlesztéstől függetlenül, más célból létrehozott alkotások, amelyek vagyoni jogi jogosultja nem a játékfejlesztő cég. A licenszelt dalok játékokban való megjelenése egy új piacot jelentett a zeneiparnak; manapság a legtöbb, ún. triple-A játékban (szignifikáns költségvetésű, nagy fejlesztőcégek által kiadott, közismert játékok) kötelezően felcsendülnek közismert slágerek, ezzel is növelve a játék átélhetőségi faktorát. A játékfejlesztő cégek ezen zeneművek esetén felhasználási, átdolgozási engedélyt szereznek meg jellemzően a zeneműkiadótól.¹⁴² Tehát ebben az esetben a zene szerzői jogi vagyoni jogosultja nem a játékfejlesztő cég lesz, hanem továbbra is a zeneszerző, hangfelvétel-kiadó.

A streamerek videójátékokban megszólaló licenszelt zenékkal való problémáját az okozza, hogy a játékfejlesztő a *nemo plus iuris* elv alapján nem adhat engedélyt a játékban lévő, önálló jogosult zenéinek a nyilvánosságához közvetítésére. A cégek ÁSZF-jeikben megadják az engedélyeket a játékban szereplő VGM, grafikus interfész és az általuk készített egyéb alkotások felhasználására, azonban a licenszelt zenék vagyoni jogaival nem ők rendelkeznek, így arra felhasználási, átdolgozási hozzájárulást sem adhatnak. Ennek eredményeképp a streamereknek, illetve a játékokból tartalmakat gyártó YouTubereknek – mivel magatartásuk a személyes használaton túlmutat, és nem minősül szabad felhasználásnak – a játék részeként megjelenő licenszelt zenék nyilvánosságához közvetítéséhez kötelességük engedélyt kérni a zenemű vagyoni jogosultjaitól.

Az amerikai DMCA-hoz hasonlóan az európai DSM-irányelv szabályozza az online tartalmegosztó-szolgáltatások szerzői jog által védett művek hozzáféréseinek biztosításával kapcsolatos felelősségét. A 17. cikk felelősséget alkotva kötelezi a szolgáltatókat, hogy szerezzenek be engedélyt a szerzői jogi jogosultaktól, vagy amennyiben ezt nem tudják megoldani, gondoskodjanak a szerzői jog által védett tartalmak eltávolításáról. Ahogy korábban említettem a platformok felelősségénél, ezen irányelv engedélyezi a mentesülést, amennyiben a konjunktív feltételek teljesülnek (pl. a szolgáltató bizonyítja, hogy mindent megtett a jogsértés elkerülése érdekében). Megállapítható, hogy a 17-es cikk felforgatta a digitális platformok világát,¹⁴³ amelynek következtében ezen platformok sokkal aktívabban „nyúlnak bele” a

¹⁴² Ez egy megfilmesítési engedély, a filmekhez hasonlóan történik a zenék kontextusba helyezése, felhasználása egy-egy jelenethez.

¹⁴³ LÁBODY Péter: *Szerzői jogi „user” szabadságok a globális tartalmegosztó platformokon*. In *Medias Res*. 2021/I. 103.

tartalmakba, a szerzői jogsértéstől való félelemkövetkeztében szigorúbbak a tartalmak elbírálásának a szabályai.^{144 145 146}

A streamerek egy élő közvetítés során nem tudják irányítani, hogy milyen zenék hangozzanak el a játék során, elvégre ez rajtuk kívülálló, a szoftver által „generált” történés, valamint a legtöbbször a streamer az élő adás során először játszik a játékkal; maguk sem tudják mi fog történni az adás során. Amellett, hogy a játékosok nem tudják, mikor milyen szerzői joggal védett zenemű szólalhat meg, azt is figyelembe kell vennünk, hogy a játékosok maguk sincsenek tisztában azzal, hogy a felcsendülő zeneszámnak ki is a szerzői jogi jogosultja, akitől a felhasználásra engedélyt kellene kérniük a nyilvánossághoz közvetítéshez. A platformok automatikus rendszerei képesek a felcsendülő zenéket akár élő adás közben is felismerni, és megtenni a szerzői jogsértéssel kapcsolatos lépéseket (három-csapás elv, stream némítása, letiltás).

A probléma megoldása még várat magára. A játékfejlesztők elkezdtek beépíteni a játékaikba a „Streamer módot”, egy opcionálisan bekapcsolható funkciót, amely lenémít minden jogvédett zeneművet.¹⁴⁷ Ez azonban új problémákat szül: a *Marvel’s Guardians of the Galaxy* játékban – akárcsak az alapjául szolgáló képregényben és filmekben – hangsúlyos szerepe van a cselekmény során lejátszásra kerülő zenéknek, mint a hangulatot nagyban meghatározó elemnek. A streamer mód következtében ezen jelenetek a játékban teljes némaságban történnek meg, ezzel jelentősen rontva a játszás élményén, megkérdőjelezvén a mű egységének fennálltát.¹⁴⁸

A megoldások egyike, amellyel a felhasználókat tehermentesíteni lehetne, ha a platformszolgáltatók maguk kötnének szerződést a zeneművek kiadóival. Ezzel ugyan többletfelelősség lenne a platformokon, de – véleményem szerint – ezen platformok multinacionális jellegüknél fogva hatékonyabban képesek lennének a fejlesztőkkel és a zeneművek szerzői jogosultjaival együttműködni, mintsem a platformok számtalan felhasználóinak, a streamereknek egyenként.

¹⁴⁴ Bővebben l. https://help.twitch.tv/s/article/dmca-and-copyright-faqs?language=en_US.

¹⁴⁵ 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>.

¹⁴⁶ David GREENSPAN–Gaetano DIMITA: *Mastering the Game: Business and Legal Issues For Video Game Developers*. WIPO Publications, 2022.

¹⁴⁷ Pl. a CD Project Red *Cyberpunk 2077* című triple-A játéka, vagy a leghíresebb autóverseny-játékok egyikének minősülő *Forza Horizon 5*. is tartalmaz ilyen módot.

¹⁴⁸ Ryan Gilliam: *Streamers can lose the music in Marvel’s Guardians of the Galaxy – but it does kill the vibe*. 2021. október 28. <https://www.polygon.com/22749337/marvels-guardians-of-the-galaxy-streamer-mode-licensed-music-dmca-takedown>

7. Összegzés

A videójátékipar a modern szórakoztatóipar legmeghatározóbb piacával és legsokszínűbb termékeivel rendelkező területe, amely interaktív jellegénél fogva újfajta szórakozási formát nyújt a játékosok számára. A videójátékok kinőttek az underground-ból, megszűntek szubkultúrának lenni, kijelenthető, hogy a gaming manapság egy mainstream szórakoztatóipari termék lett, amely során egy változékony, sokszereplős (játékosok, fejlesztők, disztribúciós és tartalmegosztó platformok stb.), multimilliárd dolláros piac alakult ki. Látható tehát, hogy a társadalmi népszerűség és a jelentős gazdasági érdekltség miatt a videójátékokat, mint szerzői műveket és médiumokat, komolyan kell vennie a jogalkotóknak.

Diplomamunkámban bemutattam a videójátékok – mint szerzői művek – kialakulását, jogi meghatározását, kiemelve, hogy ezen játékok többek egy „egyszerű” szoftvernél: jelentős mennyiségű szellemi alkotások vegyülnek bennük, amelyek külön-külön is szerzői oltalom alatt állnak. Ezen sokszínűség alkotja meg az összetett műi mivoltját a játékszoftvereknek. Mivel a dolgozatom második felében a videójáték-streamelés kerül középpontba, így a játékokban rejlő komplex szellemi alkotások közül a GUI-t, a grafikus felhasználói felületet emeltem ki, amely az élő közvetítések közvetlen tárgya, az streamek képi megformálása. Megállapításra került, hogy ezen grafikus megjelenítések meghaladják a funkcionalitás korlátját, megannyi fajtájuk és típusuk van, amely révén teljesül az egyéni, eredeti feltétel, így olyan szellemi alkotásoknak tekinthetők, amelyek képesek kifejezni a szerzők művészi készségeit, szerzői oltalom tárgyaivá válnak.

A dolgozatom második részében a videójátékok piacára ráépülő, videójáték-streaming szerzői jogi kérdéseiről írtam. Ezen piac jóval kisebb és fiatalabb, mint a videójátékoké, éppen ennek köszönhető, hogy a jog sok tisztázatlanságot hordoz magában ezen a területen. A streamek során elsősorban a felhasználás kérdéskörével, illetve a felhasználási engedélykötelesség problematikájával foglalkoztam. Meghatározásra került a két álláspont, amelyek szerint a stream egyszerű műfelhasználás, illetve származékos műalkotás. Kifejtettem a műfelhasználások közül azokat, amelyek fogalmi körében a videójáték-stream értelmezhető: a *sugárzást*, a *nyilvános előadást* és az *előadóművészetet*.

Véleményem szerint a videójáték-streamek videójátékokon alapuló, mindazonáltal önálló szerzői jogi oltalommal bíró művek, amelyek többek az egyszerű felhasználásnál. Ezen álláspontomat a streamek egyéni-eredeti jellegének megállapításával támasztottam alá, ahol bemutattam, hogy ezen élő adások többek a játék képének szimpla továbbközvetítésénél. A

streamek olyan szórakoztató tartalmak, amelyek magukon hordozzák a streamer személyiségét a játékstílus, az audiokommentár és a reakciók formájában.

A videójátékokból származó egyéb műalkotások formájában bemutatásra került a machinima, valamint az e-sport közvetítések is, amely látható módon sokkal szigorúbb játékfejlesztői kontroll alatt áll, mint a felhasználói szintű egyszerű streamelés.

A mai játékipar egyik legnagyobb játékfejlesztőinek (Riot Games, Valve, Epic Games) az ÁSZF-jeit megvizsgálva rávilágítottam arra a problémára, hogy streamerek számára ugyan engedélyezve van a játékok nyilvánosságához közvetítése, és az abból való bevételszerzés, azonban ezt a diszkrecionális jogot a fejlesztők nem engedik ki a kezeik közül. Ennek következtében bármikor megtörténhet az, ami az e-sport közvetítések kapcsán, azaz a kiadók bármikor dönthetnek úgy, hogy ők is részesedni akarnak a streaming nagyra törő népszerűségéből, illetve az abból származó bevételekből, és ennek okán korlátozzák a játékaik streamelését.

Kiemelendő, hogy a videójáték-streamelés során jelenleg a legnagyobb kellemetlenséget a licenszelt zenék okozzák a tartalomgyártóknak, amelyre továbbra sem született tartós megoldás. A szigorú szabályok következményeként a tartalmegosztók részéről a felhasználókra történő felelősségátcsoportosítás figyelhető meg, amelyet a jogalkotó nem tudott megakadályozni. További tisztázatlan problémákat okoznak a streamekből kivágott, hozzáadott értékkel nem rendelkező tartalmak harmadik személyek általi feltöltése is. Ezen tartalmak nem kerülnek automatikus törlésre, ami felveti annak a kérdését, hogy a videójáték-streamek, illetve videók szerzői alkotásoknak minősülnek-e, vagy sem.

Véleményem szerint a streamek, illetve a hozzájuk tartozó VOD-ok egyértelműen szerzői alkotások, így szerzői jogi védelemben kell részesülniük, amelyet a platformoknak elő kell segítenie – akár csak a licenszelt zeneművek védelme esetén.

Jelenleg a streamelés egy nagyon népszerű tevékenység, amely interaktivitásánál és exkluzivitásánál fogva rengeteg embernek jelent mindennapi szórakozást. Megállapíthatjuk, hogy a streamelésbe való „belépési küszöb” nagyon alacsonyan van: gyakorlatilag egy okostelefon és stabil internetkapcsolat is elegendő ahhoz, hogy bárki streamelhesse, ahogyan egy mobiljátékkal játszik. Épp ezen népszerűség és alacsony „belépési küszöb” miatt aggasztó, hogy ekkora a kiszolgáltatottság, a szürkezóna mértéke. Noha a legtöbb játékfejlesztő mára

támogatja a streameket, a játékaikból létrejövő tartalmak készítését, továbbra is előfordulnak olyanok, akik korlátozzák vagy tilalmazzák azokat.¹⁴⁹

Látható, tehát, hogy a streamerek alól bármikor kicsúszhat a talaj: a játékkészítő cégek bármikor dönthetnek úgy, hogy megvonják vagy korlátozzák a megadott felhasználási engedélyeiket. Ennek eredményeképp megannyi streamer megélhetése forog kockán, tevékenységük nagyban függ a játékok vagyoni jogosultjaitól, illetve attól, hogy meddig fogja megérni a játékfejlesztőknek ezen „ingyenes reklámok” engedélyezése, és mikor döntenek úgy, hogy ők is részesedést akarnak a streaming által generált, egyre jelentősebb bevételekből.

¹⁴⁹ Gondolhatunk itt a Square Enix a *Stranger of Paradise: Final Fantasy Origin* c. játéka ÁSZF-jében megtiltotta a játék végének a streamelését. (2022). Továbbá: a fejlesztők minden ún. „leak”-et, azaz megjelenés előtt történő, nem hivatalos tartalmat letiltatnak a videómegosztókon.

Irodalomjegyzék

BARANYI Róbert: *De ki őrzi az őrzőket? A CDSM-irányelv szűrési mechanizmusa és a vélemény szabadság.* Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle, 2021/6

BÉKÉS Gergely: *Az előadóművész.* Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle. 2021/3

BÉKÉS Gergely: *Szoftverek szerzői jogi védelme a gyakorlatban.* In: LEGEZA Dénes (szerk.): A szerzői jog gyakorlati kérdései. Válogatás a Szerzői Jogi Szakértő Testület szakvéleményeiből (2010-2013) fennállásának 130. évfordulója alkalmából. Budapest, SZTNH, 2014.

Chirstina J. HAYES: *Changing the Rules of the Game: How Video Game Publishers are Embracing UserGenerated Derivative Works.* 21(2) Harvard Journal of Law & Technology, 2008.

David GREENSPAN–Gaetano DIMITA: *Mastering the Game: Business and Legal Issues For Video Game Developers.* WIPO Publications.

ESPEN J. Aarseth: *Műfaji zavar. A narrativizmus és a szimuláció művészete = Narratívák*

FERGE Zsigmond: *Médialejátsszók és online megosztóplatformok.* Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle, 2017/05.

FICSOR Mihály: *The copyright status of video games.* Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle. 2021/1.

GYERTYÁNFY Péter: *A szerzői jogi törvény magyarázata,* Budapest, Complex Kiadó, 2000.

GYERTYÁNFY Péter (szerk.): *Nagykommentár a szerzői jogi törvényhez.* Budapest, Wolters Kluwer, 2020.

HARKAI István: *A videójáték mint kulturális örökség megőrzése a CDSM-irányelv tükrében.*

Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle, 2022/4

HARKAI István: *Az internet hatása a többszörözési és a nyilvánossághoz közvetítési jogra.* Szeged, Iurisperitus Kiadó. 2021.

HARKAI István: *Új üzleti modellek az audiovizuális művek nyilvánossághoz közvetítésében – I. rész.* Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle, 2020/2.

KIRÁLY Péter Bálint: *A videómegosztóplatform-szolgáltatók szabályozásának kihívásai.* In Media Res, 2021/2.

KŐHIDI Ákos: *Az elektronikus sport (e-sport) jogi megítélése.* In Medias Res, 2018/2

LÁBODY Péter: *Szerzői jogi „user” szabadságok a globális tartalommegosztó platformokon.* In Medias Res, 2021/I.

LEGEZA Dénes (szerk.): *Szerzői jog mindenkinek.* Budapest, SZTNH, 2021.

Lipson, Ashely S. – Brain, Robert D.: *Computer and Video Game Law*, Durham, 2009, Carolina Academic Press

Nicolas Esposito: “A *Short and Simple Definition of What a Video Game Is*”; 1.

TATTAY Levente - POGÁCSÁS Anett - UJHELYI Dávid: *Szellemi alkotások joga*. Szent István Társulat, Budapest, 2021.

Ramos, Andy – López, Laura – Rodríguez, Anxo – Meng, Tim – Abrams, Stan: *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*, 2013, WIPO jelentés

SÁPI Edit: *Mennyire egységes a mű egységének védelme?* Miskolci Jogi Szemle, 2020/1.

SORBÁN Kinga: *A játék joga. A videójáték-ipar közvetítő szolgáltatóival összefüggő jogi dilemmák az Európai Unióban*. In *Medias Res*. 2021/I.

SORBÁN Kinga: *A videómegosztóplatform-paradoxon, avagy az új európai szabályok alkalmazhatósága a globálizáció és az eltérő tagállami implementáció keresztmetszetében*. In *Medias Res*, 2019/2.

SZINGER András: *Az eredetiség küszöbe - "gondolatszövedék" a fotó és a szerzői jogi oltalom kapcsolatáról*. Boytha György-jubileum. 2004.

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

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

Internetes források

Kovács András Félix: *A szerzői jog nem játék*. ELTE Karrierközpont. 2021. <https://bit.ly/3ffAB5B> (utolsó letöltés: 2022.12.01.)

Global Opportunity Analysis and Industry Forecast. Valuates Reports. 2019 december. <https://bit.ly/3r29bTA> (utolsó letöltés: 2022.12.02.)

Major Szabolcs: *A Twitch elismerte, hogy rosszul kezelte a jogvédett tartalmak botrányát, de megoldás nincs*. *PC World*. (utolsó letöltés: 2023.02.20.)

Micah Bowers: *Level Up: A Guide to Game UI*. *Toptal Designers*, 2019. szeptember 17. <https://bit.ly/3xNrZJU> (utolsó letöltés: 2022.11.10.)

Nyakas Levente: *AVMS irányelv-módosítás 2018 – modernizált irányelv régi perspektívából*. Médiatudományi Intézet, 2018. november 6. <https://bit.ly/3S9sshU> (utolsó letöltés: 2023.01.24.)

<https://www.riotgames.com/hu/legal> - Riot Games Terms of Service (utolsó letöltés: 2023.03.14.)

<https://www.epicgames.com/site/en-US/fan-art-policy> - Epic Games Terms of Service (utolsó letöltés: 2023.03.14.)

https://store.steampowered.com/video_policy - Valve video policy (utolsó letöltés: 2023.03.14.)

<https://www.xbox.com/en-us/developers/rules> - Microsoft Terms of Service (utolsó letöltés: 2023.03.14.)

<https://www.unrealengine.com/en-US/eula/unreal> - Unreal Engine End User License Agreement (utolsó letöltés: 2023.03.14.)

https://help.twitch.tv/s/article/dmca-and-copyright-faqs?language=en_US – Twitch (utolsó letöltés: 2023.03.14.)

Connor Jackson: *European Copyright Directive and The Growing Copyright Problem of Esports*. 2019. 3. <https://bit.ly/3R8VInz> (utolsó letöltés: 2023.03.20.)

Dr. Harkai István: *Videójáték, metaverzumok és a digitális megőrzés*. Copy21. blog. 2022.03.20. <https://copy21.com/2022/03/videojatekok-metaverzumok-es-a-digitalis-megorzes/> (utolsó letöltés: 2022.11.14.)

Dr. Mezei Péter: *InfoCopy TDK: Szerzői jog és videójátékok*. Copy 21. blog. 2022.03.22. <https://copy21.com/2020/03/infocopy-tdk-szerzoi-jog-es-videojatekok/> (utolsó letöltés: 2022.12.21.)

Julia Alexander: *YouTubers are calling out Nintendo for its policy on streaming, uploads*. Polygon, 2017. november 6. <https://www.polygon.com/2017/11/6/16612080/youtube-nintendo-super-mario-odyssey-demonetization> (utolsó letöltés: 2023.01.04.)

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-contentmonetization-guidelines>. (utolsó letöltés: 2023.02.17.)

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>. (utolsó letöltés: 2023.02.17.)

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>. (utolsó letöltés: 2023.03.18.)

<https://index.hu/tech/szoftver/machinima240> – Machinima (utolsó letöltés: 2023.03.24.)

Tom Philips: *Microsoft slaps diwn user creation rules for machinima videos, fanfiction*. Eurogamer, 2012. október 10. <https://www.eurogamer.net/microsoft-slaps-down-user-creation-rules-for-machinima-videos-fanfiction> (utolsó letöltés: 2023.03.24.)

The gaming industry is now bigger than movies and music... combined. Thingshavechanged – Business & Finance <https://www.thc-pod.com/episode/the-gaming-industry-is-now-bigger-than-movies-and-music-combined> (utolsó letöltés: 2023.03.24.)

Ryan Gilliam: *Streamers can lose the music in Marvel's Guardians of the Galaxy – but it does kill the vibe.* 2021. október 28. <https://www.polygon.com/22749337/marvels-guardians-of-the-galaxy-streamer-mode-licensed-music-dmca-takedown> (utolsó letöltés: 2023.03.24.)

<https://www.marketwatch.com/story/this-violent-videogame-has-made-more-money-than-any-movie-ever-2018-04-06> (utolsó letöltés: 2023.03.30.)

Mary Bellis: *The History of Spacewar: The First Computer Game.* ThoughtCo., 2019. március 5. <https://www.thoughtco.com/history-of-spacewar-1992412> Spacewar! (utolsó letöltés: 2023.02.27.)

Collins Dictionary online, at <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/video-game> (utolsó letöltés: 2023.02.24.)

Gartner Glossary: GUI (Graphical User Interface). *Information Technology Glossary* <https://gtmr.it/3DNRFns> (utolsó letöltés: 2023.02.27.)

Mezei Péter: *Nintendo v PC Box: nem feltétlen a hatásos műszaki intézkedések védelme.* Copy21 blog, 2014. január 24.

<http://copy21.com/?blogger=http://copyrightinthexxixcentury.blogspot.com/2014/01/nintendo-v-pc-box-nem-feltetlen-hatasos.html> (utolsó letöltés: 2023.03.01.)

Matthew Byrd: *How Quake Sparked a Filmmaking Revolution.* *Den of Geek*, 2017. augusztus 24. <https://www.denofgeek.com/games/how-quake-sparked-a-filmmaking-revolution/> (utolsó letöltés: 2023.02.27.)

Gyertyánfy Péter: *Szerzői jogi védelem: a mű egyéni, eredeti jellege.* Wolters Kluwer Jogászvilág, 2020. december 2. <https://jogaszvilag.hu/szakma/szerzoi-jogi-vedelem-a-szerzoi-mu-egyeni-eredeti-jellege/> (utolsó letöltés: 2023.01.22.)

<https://www.statista.com/statistics/681070/pewdiepie-subscriber-numbers/> - Pewdiepie feliratkozósám (utolsó letöltés: 2023.02.26.)

<https://www.vcrdb.net/> (utolsó letöltés: 2022.12.20.)

Kevin Podas: *GameCenter CX Deserves to be Seen Outside of Japan.* Fanbyte, 2022. március 29. <https://www.fanbyte.com/games/features/gamecenter-cx-deserves-to-be-seen-outside-of-japan/> (utolsó letöltés: 2023.03.11.)

Vatsala Prajapati: *Intellectual Property Protection of Graphical User Interface.* *International Journal of Law Management & Humanities*, vol. 4. issue 3. 2021. <https://www.ijlmh.com/paper/intellectual-property-protection-of-graphical-user-interface/> (utolsó letöltés: 2023.03.10.)

Micah Bowers: *Level Up: A Guide to Game UI*. Toptal Designers, 2019. szeptember 17.

<https://www.toptal.com/designers/gui/game-ui> (utolsó letöltés: 2023.03.28.)

<https://www.globenewswire.com/news-release/2023/01/24/2594073/0/en/Video-Streaming-Market-Is-Expected-To-Reach-around-USD-59-14-Billion-By-2022-Grow-at-a-CAGR-Of-21-3-during-Forecast-Period-2023-To-2030-Data-By-Contrive-Datum-Insights-Pvt-Ltd.html> (utolsó letöltés: 2023.03.30.)

<https://twitchtracker.com/channels/ranking/hungarian> (utolsó letöltés: 2023.04.01.)

<https://twitch.pages.dev/earnings/wearethevr/> (utolsó letöltés: 2023.04.01.)

<https://influencermarketinghub.com/biggest-esports-games> (utolsó letöltés: 2023.02.27.)

https://news.xbox.com/en-us/wp-content/uploads/sites/2/2021/04/Minecraft-Franchise-Fact-Sheet_Oct.-2021.pdf - Minecraft (utolsó letöltés: 2023.01.07.)

Harkai István: *Videójátékok a home office idejére*. <https://copy21.com/2020/03/videojatekok-home-office-idejere/> (utolsó letöltés: 2023.02.27.)

David Hibbits: *A beginner's guide to performance capture by Epic Games*. Gamer Network Limited, 2020. május 27. <https://bit.ly/3SuCQ3h> (utolsó letöltés: 2023.02.27.)

Matt Perez: *US Video Game Sales Set Record Second Quarter Spurred by Pandemic Sales*. Forbes, 2020.08.10., <https://www.forbes.com/sites/mattperetz/2020/08/10/video-games-set-record-second-quarter-spurred-by-pandemic-sales>. (utolsó letöltés: 2023.01.14.)

Bijan Stephen: *This is Twitch's Moment. Live-Streaming is More Popular than Ever*. The Verge. <https://www.theverge.com/2020/3/18/21185114/twitch-youtube-livestreaming-streamelements-coronavirus-quarantine-viewership-numbers>. (utolsó letöltés: 2022.12.27.)

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-livestreammonetization>. (utolsó letöltés: 2022.11.27.)

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>. (utolsó letöltés: 2023.03.09.)

Jogszabályok, vélemények, ítéletek, döntések

1997. évi XI. törvény a védjegyek és a földrajzi árujelzők oltalmáról

1999. évi LXXVI. törvény a szerzői jogról

2004. évi I. törvény a sportról

2010. évi CLXXXV. törvény a médiaszolgáltatásokról és a tömegkommunikációról

2013. évi V. törvény a Polgári Törvénykönyvről

Az Európai Parlament és a Tanács (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

Miniszteri indoklás az Sztj. 1-9. §-hoz, 1.§ (3) bekezdés

1998. évi IX. törvény az Általános Vám- és Kereskedelmi Egyezmény (GATT) keretében kialakított, a Kereskedelmi Világszervezetet létrehozó Marrakesh-i Egyezmény és mellékleteinek kihirdetéséről

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 (AVMS irányelv),

A szerzői jogról szóló 1999. évi LXXVI. törvény és a szerzői jogok és a szerzői joghoz kapcsolódó jogok közös kezeléséről szóló 2016. évi XCIII. törvény jogharmonizációs célú módosításáról szóló átültető 2021. évi XXXVII. törvény

Előterjesztői indoklás a szerzői jogról szóló 1999. évi LXXVI. törvény és a szerzői jogok és a szerzői joghoz kapcsolódó jogok közös kezeléséről szóló 2016. évi XCIII. törvény jogharmonizációs célú módosításáról szóló 2021. évi XXXVII. törvényhez.

A szerzői jogról szóló 1999. évi LXXVI. törvény és a szerzői jogok és a szerzői joghoz kapcsolódó jogok közös kezeléséről szóló 2016. évi XCIII. törvény jogharmonizációs célú módosításáról szóló átültető 2021. évi XXXVII. törvény.

A számítógépi programok jogi védelméről szóló 91/250/EGK irányelv.

Az Európai Parlament és a Tanács (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

Berni Uniós Egyezmény

WIPO Copyright Treaty

WIPO Performances and Phonograms Treaty

United States Copyright Act

BH1999.147.

SZJSZT-9/2014.

SZJSZT-01/18

SZJSZT 38/03

SZJSZT 09/17

SZJSZT 38/03

SZJSZT 03/17

SZJSZT-2/1973

SZJSZT-05/07/01

C-355/12. sz. ügy Nintendo Co. Ltd kontra PC Box Srl

C-466/12. sz. ügy Svensson és társai kontra Retriever Sverige AB [ECLI:EU:C:2014:76]

C-393/09. sz. ügy Bezpečnostní softwarová asociace – Svaz softwarové ochrany kontra Ministerstvo kultury [ECLI:EU:C:2010:816]

C-306/05. sz. ügy Sociedad General de Autores y Editores de Espana (SGAE) kontra Rafael Hoteles SA [ECLI:EU:C:2006:764]

Hallgatói nyilatkozat

Alulírott **Lengyel Levente Lajos** (Neptun kód: TOJ7WC) kijelentem, hogy a Polgári Jogi Tanszékhez készült, **Videójátékok és streamelésük** című szakdolgozat (osztatlan és MA képzésben diplomamunka) kizárólagosan saját szellemi termékem, elkészítéséhez csak az abban feltüntetett forrásokat, és csak a feltüntetett mértékben használtam, a dolgozatnak és a feltöltéshez szükséges adataimnak az MTA SZTAKI által fejlesztett KOPI plágiumkeresőbe való feltöltéséhez, a rendszeren belüli nyilvánosságá tételéhez és átfogó ellenőrzéséhez hozzájárultam.

A dolgozatot korábban más szakdolgozatként (diplomamunkaként) nem nyújtottam be.

Budapest, 2023. április 7.



(a hallgató aláírása)

Témavezetői nyilatkozat

Alulírott témavezető **Dr. Pogácsás Anett** kijelentem, hogy a dolgozat MTA SZTAKI által fejlesztett KOPI plágiumkeresőbe való feltöltése és azzal történt ellenőrzése megtörtént, a fent megjelölt hallgató fentiek szerinti szakdolgozata (osztatlan és MA képzésben diplomamunkája) benyújtásra alkalmas.

Budapest, 2023. április 7.



(a témavezető aláírása)