

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

MARJÁN ANNA

*(diplomamunka)*

A játékok hallgatnak

*A game-streaming és a jogvédelem zenék találkozása a szerzői jog tükrében*



**PÁZMÁNY**

Pázmány Péter Katolikus Egyetem  
Jog- és Államtudományi Kar

Témavezető:

DR. GUBICZ FLÓRA ANNA

megbízott oktató

Budapest, 2023.

# Tartalomjegyzék

<b>1. Bevezetés .....</b>	<b>3</b>
<b>2. A game-streaming jelenség .....</b>	<b>4</b>
2.1. A game-streaming otthona – az online tartalmegosztó-szolgáltatás .....	4
2.2. Az online tartalmegosztó-szolgáltatás fogalmi elemei .....	5
2.3. A szerzői jog és médiajog határán – OTMSZ vagy VPMSZ? .....	7
<b>3. A játékszoftver mint összetett szerzői mű, és a védett tárgyi feltétel alanya .....</b>	<b>9</b>
3.1. Az összetett mű komponensei – egy videójáték rétegei.....	10
3.2. A játék összetettségének eseti vonala – a Tetris-ügy .....	12
3.3. A Nintendo-ügy.....	12
<b>4. A game-streaming mint felhasználás szerzői jogi megítélése – jogtisztá vagy sem? 14</b>	<b>14</b>
4.1. A stream mint nyilvánossághoz közvetítés .....	14
4.2. Létezik-e a felhasználáshoz szükséges engedély? – Blizzard és Riot Games.....	15
<b>5. Jogvédett zene a játékban – felelősség érte a streamben .....</b>	<b>17</b>
5.1. A video game music (VGM), azaz a játékhoz írt zene.....	17
5.1.1. A VGM és a szerzői jog .....	18
5.1.2. VGM mint kereskedelmi célból kiadott hangfelvétel? .....	19
5.2. Az egyedi szerződéses út, vagyis a custom score licenz .....	21
5.3. A korábban készült, „vásárolt” mű – a licenzelt zene .....	22
5.3.1. A licenzelt zene és a játékipar .....	22
5.3.2. Zenék a játékban, játékok a Twitch-en – a platform felelőssége .....	24
5.3.3. Az aktuális megoldások – a muting és a streamer mód .....	27
<b>6. Streamer mód vs. mű egysége – többet árt mint használ? .....</b>	<b>29</b>
6.1. A mű integritása általában, és a videójáték zenéi tükrében.....	29
6.2. Az integritássérelem vonzata – a mű élvezhetősége? .....	31
<b>7. Zenei content ID-től a közös jogkezelés felé.....</b>	<b>35</b>
<b>8. Konklúzió .....</b>	<b>38</b>
<b>9. Forrásjegyzék .....</b>	<b>40</b>

## 1. Bevezetés

Amikor streamingre gondolunk, – jogosan – rögtön a Netflix, és hasonló médiaóriások jutnak eszünkbe. Azonban a jelenségnek van egy szintén jelentős másik oldala is: a különböző játékok nyilvánosságához közvetítése, az ún. game-streaming. Ez viszonylag újkeletű dolognak tűnhet, hiszen a fenomén az utóbbi 5-6 évben van igazán a rivaldafényben. Azóta a streamerek napi betevőjüket keresik napról napra a tartalom előállításával, és elégtik ki az egyébként jókora fogyasztói igényeket.

A game-streaming exponenciális növekedése a médiapiacra sokkal több jogi kérdést is teremtett mint azt elsőre gondolnánk. A jog szinte bármelyik ágán észrevehetjük a vetületeit, így például a személyiségi jog esetén azzal, hogy a streamer az arca vállalásával potenciális személyiségi jogi sérelmek célpontjává válik; az e-kereskedelmi jog is jelentős helyet foglal el ezen a vetületi skálán, hiszen a Twitch-partnerségtől kezdve a reklámok jövedelmein át számottevő és bonyolult kereskedelmi megállapodásoknak ad otthont a game-streaming világa az egyes platformokon. A game-streaminggel kapcsolatos összes kérdés felvetésének és körbejárásának egy dolgozat nem adhatna megfelelő kereteket, így jelen kutatás a szerzői jog rendszerében keres megoldást arra a problémára, amit a nyilvánosságához közvetítés és a videójáték mint összetett szerzői mű egyes elemeinek, kifejezetten a jogvédett zenéknek a sűrlődása okoz, és hogy ezeknek a szellemi értékeknek a game-streaming általi felhasználása milyen hatással van egyrészt az egész műre, másrészt az azon belüli egyes zeneművekre. A problémához való eljutás előtt a kutatás röviden felvázolja a szerzői jog és a game-streaming jelenlegi kapcsolatát, majd a jogvédett zenéken keresztül a mű élvezhetőségének megtörésével hangsúlyozza a jogszabályi rés okozta rendellenesség relevanciáját és aktualitását.

Ma már a videójáték piaca nem csak hogy felért, de túl is nőtt mind a zene, mind pedig a filmiparon. Éppen ezért, a dolgozatnak a kiemelt célja nem más, mint a figyelemfelhívás; rávilágítás a videójátékok nyilvánosságához közvetítésének prominens helyzetére és az azzal járó egyik legjelentősebb problémára.

## 2. A game-streaming jelenség

A videójátékok élő közvetítésének létjogosultsága egy egyszerű piaci adattal is alátámasztható: a Global Video Streaming Market jelentése szerint a globális video-streaming piac mérete 2018-ban 38 milliárd USD értékű volt, és ez az előrejelzések szerint 2026-ra elérheti a 149 milliárd dollárt is.<sup>1</sup> Emellett, ha a videójáték ipart összehasonlítjuk a két másik „uralkodó” iparággal, a következő látható: 2018-ban a filmipar 43 milliárd dollárt, a zeneipar közel 10 milliárd dollárt, de a videójáték ipar mindkettőt túlszárnyalva kb. 130 milliárd dollárt mutathat fel a neve mellett.<sup>2</sup> A videójáték-streamerek csak a magyarok általi fogyasztása pedig a következőképp alakult idén júniusban: a 10 legnagyobb hazai streamer 965.000 órányi nézettséget ért el összesen.<sup>3</sup> Viszonyításképpen, egy év 8760 órát tesz ki. Csak a magyar streamereket nézték 110-szer többet egy hónap alatt.<sup>4</sup>

### 2.1. A game-streaming otthona – az online tartalommegosztó-szolgáltatás

A game-streaming lényege, hogy a játékos a videójátékkal való játékának a menetét valós időben közvetíti egy élő közönségnek. Az egész középpontjában a játékosok, azaz a streamerek állnak, akik olyan személyek, akik közvetítik a játékmenetet, közben interakcióba lépnek a közönséggel, és közvetetten reklámozzák az adott játékot.<sup>5</sup> Ennek biztosítanak otthont az ún. online tartalommegosztó-szolgáltatók, mint amilyen a kutatás eszközeként felhasznált Twitch is, ami az élő játékmenet közvetítések uralkodó platformja.

Az online tartalommegosztó fogalmát az uniós szerzői jogi rendszerbe az Európai Parlament és a Tanács 2019/790 irányelve a digitális egységes piacon a szerzői és szomszédos jogokról szóló irányelv (továbbiakban: CDSM irányelv) vezette be. Ennek értelmében az online tartalommegosztó-szolgáltató olyan információs társadalommal összefüggő szolgáltatás, amelynek fő vagy egyik fő célja a felhasználói által feltöltött, jelentős mennyiségű, szerzői jogi védelem alatt álló mű vagy más védelem alatt álló teljesítmény tárolása, ahhoz hozzáférés biztosítása, művek és más teljesítmények nyereségszerzési céllal összerendezése és promotálása.<sup>6</sup>

---

<sup>1</sup> Global Opportunity Analysis and Industry Forecast. *Valuates Reports*. 2019 december. <https://bit.ly/3r29bTA>

<sup>2</sup> Shani SHISHA: Fairness, Copyright and Video Games: Hate the Game, not the Player. *Fordham Intellectual Property, Media & Entertainment Law Journal*. vol. 31., no. 3. 2021. 696.

<sup>3</sup> Twitch Top Streamers. *TwitchTracker*. 2022. június 30. <https://bit.ly/3Rudp1a>

<sup>4</sup> 110 évet nézték a magyarok júniusban csak a legnagyobb Twitch streamereket. *Leet Gaming Magazin*. 2022. július 4. <https://bit.ly/3dDtaoA>

<sup>5</sup> Nicholas ROBINSON: From Arcades to Online: Updating Copyright to Accomodate Video Game Streaming. *North Carolina Journal and Technology*. vol. 20., no. 2. 2018. 299.

<sup>6</sup> CDSM-irányelv 2. cikk 6. pont

Az irányelv átültetése végett a magyar szerzői jog is foglalkozik ezzel a fogalommal. A szerzői jogról szóló 1999. évi LXXVI. törvény (továbbiakban: Szt.) értelmében tartalmegosztó szolgáltatónak minősül az olyan, az elektronikus kereskedelmi szolgáltatások, valamint az információs összefüggő szolgáltatások egyes kérdéseiről szóló 2001. évi CVIII. törvény (továbbiakban: 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 teljesítmény tárolása, nyilvánossághoz közvetítése, ideértve a nyilvánosság számára lehívásra hozzáférhetővé tételét is, és az üzletszerű összerendezése, és népszerűsítése.<sup>7</sup> A legfontosabb fogalmi elemek tehát, amiknek érvényesülése elengedhetetlen ahhoz, hogy a videójáték-közvetítés platformjai esetén online-tartalmegosztó platformról beszélhessünk, és hogy ezáltal a szerzői jogi szabályok adjanak keretet a működésének a következők: *jelentős mennyiségű, szerzői jogi védelem alatt álló mű, és ezeknek a tartalmaknak releváns módon való nyilvánossághoz közvetítése.*

## **2.2. Az online tartalmegosztó-szolgáltatás fogalmi elemei**

A CDSM irányelv nem konkretizálja a *jelentős mennyiséget*, sőt, kifejezetten óva inti a tagállamokat annak számszerinti meghatározásától. A magyar jogban a CDSM irányelvet átültető törvényhez<sup>8</sup> tartozó miniszteri indokolásban ehhez két támpontot találhatunk: a jelentős mennyiség megítéléséhez az alábbi tényezők vizsgálandók: a szolgáltatás által elért közönség mérete; és a felhasználói által feltöltött, szerzői jogi védelem alá tartozó művek és más teljesítmények száma.<sup>9</sup>

Nem véletlenül nem tartalmaz a magyar szabályozás ennek megfelelően konkrét számokkal kifejezett határértékeket. Már az elért közönség méretének megállapítása sem egyszerű egzakt módon, hiszen mindig az adott élő adás nézőszáma lehet a döntő. Ha csak azt megnézzük, hogy a legtöbb követőt számláló videójáték streamer, Ninja, 18.283.337. követővel rendelkezik,<sup>10</sup> ha ennek a közönségnek csak a fele csatlakozik 1-1 élő adás alkalmával, akkor bőven megállapítható, hogy óriási annak a közönségnek a mérete, amit a streamerek elérhetnek a közvetítéseik során. Hogy mennyi tartalom található (amelyek védett mivoltával a dolgozat a

---

<sup>7</sup> Szt. 57/A. §

<sup>8</sup> 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

<sup>9</sup> Előterjesztői indokolás 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.

<sup>10</sup> The Most Followed Twitch Streamers June 2022. *TwitchMetrics*. 2022. június 13. <https://bit.ly/3zVSIL4>

következő fejezetben foglalkozik) az oldalakon, azt talán megszámlálni sem lehet. Egy 2022-es statisztika szerint az egész Twitch-en 71 millió órányi tartalmat néz a közönség naponta.<sup>11</sup> Ezek alapján, a konkrét szám adatok meghatározása nélkül is megállapítható, hogy a jelentős mennyiség, mint elem, megállja a helyét akár a Twitch-en, akár a Twitch-hez hasonló tartalommal rendelkező platformokon.

Teljesen más utat követ azonban a jelentős mennyiségű védett tartalom (nem) meghatározásában a francia szerzői jog. A francia szerzői jogi törvény ugyanis azt mondja ki, hogy a védett tárgyak jelentős mennyisége akkor tekinthető teljesítettnek, ha az meghaladja a kultúráért felelős miniszter rendeletében meghatározott küszöbértéket.<sup>12</sup> Eszerint a jelentős mennyiséget a művek száma tekintetében 5000 zenemű, 1000 vegyes mű vagy 100 audiovizuális teljesítmény valósítja meg.<sup>13</sup> Eltekintve ettől a sajátos úttól, a francia jog is hangsúlyozza, hogy a legcélravezetőbb értelmezést a bírói gyakorlat fogja adni.

A következő elem, a *nyilvánossághoz közvetítés* fogalma két elemet ötvöz: a közvetítést mint cselekményt, és a nyilvánosságot mint célközönséget.<sup>14</sup> Közvetítésről akkor lehet szó az Európai Unió Bíróságának (a továbbiakban: EUB) gyakorlata szerint, ha a felhasználó teljes tudatában, közvetítőként jár el ügyfelei irányában a védelem alatt álló művek hozzáférhetővé tételével, főleg azokban az esetekben, amikor enélkül a beavatkozás nélkül a felhasználók nem is tudnák érzékelni a közvetített műveket.<sup>15</sup> Ezen kívül fontos az is, hogy a közvetítésnek jelentős mértékű, de meghatározhatatlan számú címzettet kell céloznia.<sup>16</sup>

A nyilvánosság a streaminghez hasonló, kommunikációs műfelhasználásoknak az esszenciája, enélkül magának a vagyoni jognak a gyakorlását sem lehetne megállapítani. A game-streaming (vagy bármilyen modern, online hozzáférhetővé tétel) esetében azonban egyértelmű, hogy a nyilvánosság mint fogalmi elem megvalósulásához nem lehet szükséges az, hogy a felhasználó konkrét címzetteként megjelölje a nyilvánosság tagjait. Egybehangzik ezzel Ficsor Mihály álláspontja is, aki a nyilvánosságot a magánszférával szembeállítva

---

<sup>11</sup> Jason WISE: Twitch Statistics 2022: How Many People Use Twitch? *Earthweb*. 2022. június 15. <https://bit.ly/3zSqLhy>

<sup>12</sup> Code de la propriété intellectuelle Article L137-1.

<sup>13</sup> Décret n° 2021-1369 du 20 octobre 2021 portant modification du code de la propriété intellectuelle et relatif à certains fournisseurs de services de partage de contenus en ligne

<sup>14</sup> C-325/14. sz. ügy SBS Belgium NV kontra Belgische Vereniging van Auteurs, Componisten en Uitgevers (SABAM) [ECLI:EU:C:2015:764] 15. pont

<sup>15</sup> C-306/05. sz. ügy Sociedad General de Autores y Editores de Espana (SGAE) kontra Rafael Hoteles SA [ECLI:EU:C:2006:764] 42. pont

<sup>16</sup> FERGE Zsigmond: Médialejátszók és online megosztóplatformok. *Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle*, 2017/05. 27.

határozza meg: aki nem tartozik a magánszférába, az voltaképpen a nyilvánosság maga.<sup>17</sup> A nyilvánossághoz közvetítés lényege, hogy a felhasználás a mű tényleges átadása nélkül megvalósul, egy, a helyszínen nem jelenlévő személyi körnek, magának a nyilvánosságnak.<sup>18</sup> Harkai István is kihangsúlyozza, hogy elég, ha a platformon potenciálisan jelen lévők nagyobb csoportjának lehetősége van a nyilvánossághoz közvetített műveket érzékelni, még hozzá úgy, hogy a felhasználás helyén nincsenek jelen.<sup>19</sup> A különböző online-tartalommegosztók – jelen dolgozat esetében a Twitch – potenciális közönsége, aki bármikor dönthet úgy, hogy csatlakozik egy-egy streamer műsorához megszámlálhatatlan, hiszen az internetnek köszönhetően bárki érzékelheti az adott videójáték játékmenetének adását, aki az adott platformot meglátogatja. Ez az állítás pedig alátámasztja az „új nyilvánosság” követelményét.

A nyilvánosság tekintetében, összességében vizsgálva az EUB gyakorlatát – kiemelten annak a Svensson és társai<sup>20</sup> ügyben hozott ítéletét – a nyilvánosság kritériumrendszere alapján ahhoz, hogy az teljesüljön, meghatározatlan, és jelentős számú nézőt kell elérnie a tartalomnak, ami az olyan weboldalak esetén egyértelműen teljesül is, amely (elvileg) az internet bármely felhasználója számára elérhető.<sup>21</sup> A magyar – még akkor – Legfelsőbb Bíróság is kimondta, hogy a nyilvánosság akkor valósul meg, ha a rendszerhez bárki csatlakozhat, a szolgáltatásait bárki igénybe veheti.<sup>22</sup> A ma működő tartalommegosztó-platformoknak pedig pont ez a lényege: az internet adta lehetőséget kihasználva tulajdonképpen bárhol, bármikor, bármilyen eszközről elérhetőek az egyes streamerek adásai a Twitch-en.

### **2.3. A szerzői jog és médiajog határán – OTMSZ vagy VPMSZ?**

A médiajog rendszerében a videómegosztóplatform-szolgáltatás jelenik meg mint fogalom. A médiaszolgáltatásokról és a tömegkommunikációról szóló 2010. évi CLXXXV. törvény (továbbiakban: Mttv.) szerint ez egy olyan, 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

---

<sup>17</sup> HARKAI István: *Az internet hatása a többszörözési és a nyilvánossághoz közvetítési jogra*. Szeged. Iurisperitus Kiadó. 2021. 90.

<sup>18</sup> GYERTYÁNFY Péter (szerk.): *Nagykommentár a szerzői jogi törvényhez*. Budapest, Wolters Kluwer, 2020. 217

<sup>19</sup> HARKAI (2021) i. m. 90.

<sup>20</sup> C-466/12. sz. ügy Svensson és társai kontra Retriever Sverige AB [ECLI:EU:C:2014:76]

<sup>21</sup> FERGE i. m. 27.

<sup>22</sup> BH1999.147.

szerkesztői felelősséggel, és amelyeket a videómegosztóplatform-szolgáltató rendszerez, például automatikus eszközökkel vagy algoritmusokkal, különösen megjelenítés, címkézés, sorba rendezés révén.<sup>23</sup> Ennek a fogalomnak a kialakulásához uniós szinten az audiovizuális médiaszolgáltatásokról szóló 2010/13/EK irányelv (továbbiakban: AVMS irányelv) 2018-as módosítása<sup>24</sup> vezetett. Az irányelv módosítására a digitalizációra, a technológiai fejlődésre, és a társadalom digitális tartalom fogyasztási szokásaira való reagálásként volt szükség, ezért terelte be a módosítás a videómegosztó-platform szolgáltatókat az uniós médiajog hatálya alá, és választotta el azokat az audiovizuális szolgáltatásoktól.<sup>25</sup>

Mind a szerzői jogi tartalmegosztó-szolgáltatás, mind a médiajogi videómegosztóplatform-szolgáltatás fogalmának közös eleme, hogy nem áll fenn szerkesztői felelősség. Elsősorban (sok más tényező mellett) ennek a szerkesztői felelősségnek a hiánya az, ami megkülönbözteti a videómegosztó-platform szolgáltatást a „klasszikus” audiovizuális médiaszolgáltatástól.<sup>26</sup> Szembetűnő különbség lehet, de mégis inkább magától értetődő a médiajogi fogalomban a szerzői mű hiánya. Médiajogi szempontból a televízió-szervezet mint szomszédos jogi jogosult vagyoni jogai ugyanis függetlenek attól, hogy védett, vagy szerzői jogi védelemre nem alkalmas tartalmat visznek át. Míg a szerzői jogi tartalmegosztónak a célja kifejezetten a felhasználó által feltöltött tartalom tárolása, és a közönséghez közvetítése jelentős mennyiségben, addig a médiajogi videómegosztó-platformnál nem csak a felhasználók által feltöltött, hanem egyéb tartalom közönséghez juttatása figyelhető meg például a tájékoztatás, oktatás vagy akár szórakoztatás céljával.<sup>27</sup>

A médiajog és a szerzői jog két párhuzamos szolgáltató-típus definícióbeli különbségeinek sorra vétele után már-már elmondható, hogy minden videómegosztó-platform szolgáltató egyben online-tartalmegosztó szolgáltató is, de ugyanez fordítva már nem igaz.

---

<sup>23</sup> Mttv. 203. § 71a.

<sup>24</sup> A tagállamok audiovizuális médiaszolgáltatások nyújtására vonatkozó egyes törvényi, rendeleti vagy közigazgatási rendelkezéseinek összehangolásáról szóló 2010/13/EU irányelv

<sup>25</sup> NYAKAS Levente: AVMS irányelv-módosítás 2018 – modernizált irányelv régi perspektívából. *Médiatudományi Intézet*, 2018. november 6. <https://bit.ly/3S9sshU>

<sup>26</sup> KIRÁLY Péter Bálint: A videómegosztóplatform-szolgáltatók szabályozásának kihívásai. *In Media Res*, 2021/2. 314.

<sup>27</sup> SORBÁN Kinga: A videómegosztóplatform-paradoxon, avagy az új európai szabályok alkalmazhatósága a globálizáció és az eltérő tagállami implementáció keresztmetszetében. *In Medias Res*, 2019/2. 218.



### 3. A játékszoftver mint összetett szerzői mű, és a védett tárgyi feltétel alanya

Mivel a kutatás gerince a szerzői jogi vizsgálódás, ezért az online-tartalommegosztó szolgáltatás definíciójának teljesülése érdekében a legnagyobb kulcskérdés a védett tárgy mibenléte, ami a videójáték-streaming esetén nem más mint a játékszoftver. Ami igazán különlegessé teszi a videójátékot, az okozza a szerzői jogi nehézségeit is. Az ökoszisztémája egyedi: a játék szoftvere, kódolása nem tud egyedül kifejeződésre jutni, szükség van hozzá megannyi szellemi hozzájárulásra, és az interaktivitásra, hogy összetett audiovizuális művekként lehessen róluk beszélni.<sup>28</sup> Ebből következik, hogy a videójáték-szabályozás összetett és bonyolult, és nagyon sok jogterület szabályaiból építkezik.<sup>29</sup> Mivel a dolgozat célja a szerzői jogi töltetű a vizsgálata a game-streaming jelenségnek, ezért annak fő tárgya, a játékszoftver is a szerzői jog megszületésén kerül elemzésre. A szoftvereket (számítógépi programok) a Berni Uniók Egyezmény (a továbbiakban: BUE) 2. cikke szerinti irodalmi műként kell oltalom alá helyezni.<sup>30</sup> Ezért jár így el az Szt. is, így következik, hogy a törvény 1. § (2) bekezdés c) pontja szerint a szoftverek szerzői műként, konkrétan számítógépi programként állnak védelem alatt.<sup>31</sup> A videójátékok szerzői jogi definiálása azért is fontos, mert ez adja az alapját egyrészt a fejlesztő és a felhasználó közötti viszonyoknak, valamint a fejlesztő és a különböző szolgáltatók közötti kereskedelmi megállapodásoknak is.<sup>32</sup> A 2000-es évektől kezdve több kísérlet is volt a videójátékok definiálására, de egyik sem adott egy igazán átfogó fogalmat, és szerzői jogi szempontból sem voltak relevánsak. A Szellemi Tulajdon Világszervezete (WIPO) főleg tanulmányok keretében vizsgálta a videójátékok helyzetét, és az egyik ilyen, 2013-ban publikált tanulmány az első, ami megfelelően meghatározza a játékok domináns jellemzőit és összetett jellegét, úgy hangsúlyozva azokat, hogy szerzői jogilag is relevanciát nyerjenek.<sup>33</sup> A definíció így hangzik: „A videójátékok összetett szerzői művek, - amelyek több művészeti formát is tartalmaznak, mint például zene, forgatókönyv, cselekmény, videók, festmények és karakterek – amelyek emberi interakciót igényelnek, miközben a játékot egy számítógépes programmal hajtják végre egy adott hardveren.”<sup>34</sup>

---

<sup>28</sup> David GREENSPAN–Gaetano DIMITA: Mastering the Game: Business and Legal Issues For Video Game Developers. *WIPO Publications*, 2022. 54–55.

<sup>29</sup> SORBÁN Kinga: A játék joga. A videójáték-ipar közvetítő szolgáltatóival összefüggő jogi dilemmák az Európai Unióban. *In Medias Res*. 2021/I. 72.

<sup>30</sup> WIPO Copyright Treaty, article 4

<sup>31</sup> Szt. 1.§ (2) bekezdés c) pont

<sup>32</sup> SORBÁN (2021) i. m. 72–73.

<sup>33</sup> FICSOR Mihály: The copyright status of video games. *Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle*. 2021/1. 10.

<sup>34</sup> Andy RAMOS–Lura LÓPEZ–Anxo RODRIGUEZ–Tim MENG–Stand ADAMS: The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches. *WIPO publication*. 2013. 7.

A játékok azonban rendkívül sokszínűek, mind műfaj, mind összetettség szempontjából. Felmerül a kérdés, hogy ugyanaz a védelem megillet-e egy egyszerűbb 8-bites, „retro” sakkjátékot, vagy éppen a Tetrist, mint például egy Call of Dutyt, ami a játék közben olyan élményt nyújt, mintha filmet néznénk.<sup>35</sup>

### 3.1. Az összetett mű komponensei – egy videójáték rétegei

A videójátékok közel sem néztek mindig úgy ki mint manapság. A legelső játékok, a Tennis for Two, és annak utódja, a Pong végtelenül egyszerűek voltak az utódaikhoz képest, mégsem álltak meg egészen a marketing piacig.<sup>36</sup> Ezek a játékok még nem óriási csapatok munkái voltak, sokkal inkább lelkes fejlesztők,<sup>37</sup> ezért voltak mai szemmel meglehetősen szerények. Így ötven év elteltével viszont a fejlődés ugrásszerű és tagadhatatlan, ami főleg annak köszönhető, hogy a szoftverfejlesztői munkához még sok más szerzői hozzájárulás csatlakozott: írók, operatőrök, designerek, a hangjukat kölcsönző szinkronszínészek, színészek, az ún. motion capture technológia segítségével, és még megannyian, akik közreműködésével folyamatos a játékipar forradalmasítása.<sup>38</sup> Ami nem változott közel 70 év alatt, az az összetettség: már 1973-ban, az első olyan Szerzői Jogi Szakértő Testületi (továbbiakban: SZJSZT) vélemény, ami a szoftvert szerzői jogi szempontból vizsgálta, kimondja, hogy egy – akkor még számítógép eljárási rendszernek nevezett – szoftver lényege, hogy több részteljesítményből áll, amik között van, ami szerzői jogilag értékelhető, és van, ami nem. Mivel az ügy központi szoftvere olyan elemekből állt, amik az SZJSZT véleménye szerint védendő alkotások, ezért megállapításra került, hogy a számítógép eljárási rendszer „eredeti, önálló és jogi oltalomra alkalmas tudományos mű.”<sup>39</sup> Ennek megfelelően egy videójáték következő szerzői hozzájárulást megtestesítő elemeivel foglalkozik a dolgozat rövid bemutatások erejéig: a történet, a design, a hang, és a motion capture technológia.

Darby McDevitt, egy veterán játék-író szerint az *írók* célja egy videójáték fejlesztése során, hogy a designerekkel szorosan együtt dolgozva egy magával ragadó, interaktív történetet készíthessenek, érzelmi csúcspontokkal, katartikus lezárással, kerek egészként.<sup>40</sup> Egy nagyobb

---

<sup>35</sup> FICSOR i. m. 14.

<sup>36</sup> Christopher LUNSFORD: Drawing a Line Between Idea and Expression in Videogame Copyright: The Evolution of Substantial Similarity for Videogame Clones. *Intellectual Property Law Bulletin*. vol. 18. issue 1. 2013. 92.

<sup>37</sup> Andy RAMOS: Video Games: Computer Programs or Creative Works? *WIPO Magazine*, 4/2012.

<sup>38</sup> Catherine JEWELL: Video Games: 21st century art. *WIPO Magazine*, 4/2012.

<sup>39</sup> SZJSZT-2/1973. In: LENKOVICS Barnabás–SZÉKELY László (szerk.): *A Szerzői Jogi Szakértő Testület Szakvéleményeinek Gyűjteménye I.* Budapest, Eötvös József Könyvkiadó, 1981. 209.

<sup>40</sup> Darby McDEVITT: A Practical Guide to Game Writing. *Game Developer*, 2010. október 13. <https://bit.ly/3r6oGcY>

volumenű játék komplett forgatókönyve a következő elemekből áll(hat): maga a történet, a karakterek részletes leírásai, a sztorit mozgató dialógusok, és velük párhuzamosan a nem-dialógus alapú szövegek, leírások, amik inkább a világ megteremtését szolgálják.<sup>41</sup> Bár tény, egy ilyen több komponensű forgatókönyvhöz szükséges írók „luxusa” a csapatban még a mai játékiparban is csak a narratíva-vezérelt játékok esetén jellemző (és szükséges), a valamilyen forgatókönyv mint szerzői teljesítmény, ma már szinte minden játéknál tipikusan fellelhető.<sup>42</sup>

Miután megszületett a történet, a következő lépés a képzelet „papírra vetése”, ami a kreatív folyamat, a játék *design* elkészítése. Ez az a réteg, amiről minden játék esetén beszélhetünk, legyen az akár egy Pong, akár egy Last of Us. A design a kulcs komponense minden videójátéknak, ami mögött képzett alkotók, grafikusok, modellezők állnak, akik így szintén szerzői teljesítményükkel járulnak hozzá a készülő összetett műhöz.<sup>43</sup> Egy nagyobb projektben beszélhetünk környezet-modellezőkről, akik a játék díszletét készítik, ez magában foglalja a különböző építmények, a tájak 2D vázlatkészítéssel és 3D modellezéssel való megalkotását; valamint a karakter-készítőkről, akik a játék főhősét, központi karaktereit, vagy a háttérben megjelenő, ún. non-playable karakterek megjelenését dolgozzák ki először koncepciótervekkel, és modellezik le később 3D szoftverek segítségével.

A történet, és a külső után elengedhetetlen, hogy a játék meg is szólaljon, ezért kell egy pár szót említeni a *hangzásvilágról*. Ebbe beletartoznak a dialógusok, a dallamok, a hangeffektek, a háttérhangok stb.<sup>44</sup> A párbeszédet és a hangeffektusokat először rögzítik, majd a játék atmoszférájához illeszkedőre szerkesztik, végül egy számítógép segítségével, ami a hangot adattá alakítja, implementálják a szoftverbe.<sup>45</sup>

A legmodernebb és összetettebb elemként fordulhat elő a legmagasabb minőségű címeknél az ún. *motion capture* technológia. Ennek során egy színész mimikájának, mozgásának rögzítésével – amit egy érzékelőkkel felszerelt ruha tesz lehetővé – egy új külsőt kölcsönöznek a színművésznek,<sup>46</sup> ezt az új külsőt és mozdulatokat pedig egy adatfolyamként rögzítik, és a designer csapat által már elkészített digitális modellhez igazítják.<sup>47</sup> A téma relevanciáját támasztja alá ez a komponens, hiszen így a már színpadon, mozivászonon jól ismert előadóművészi teljesítmény is átépül a videójátékok világába.

---

<sup>41</sup> Nailing Video Game Script Writing – What You Need To Know. *SpaceDraft* <https://bit.ly/3xKug8E>

<sup>42</sup> MCDEVITT i. m.

<sup>43</sup> Matthew OMERNICK: *Creating the Art of The Game*. New Riders, 2004. 6–7.

<sup>44</sup> Michael CULLEN: Basics of Sound Design for Video Games 6. <https://bit.ly/2OJAhNu>

<sup>45</sup> Rob BRIDGETT: A Holistic Approach to Game Dialogue Production. *Game Developer*, 2009. október 29. <https://bit.ly/3xNx84J>

<sup>46</sup> BÉKÉS Gergely: Az előadóművész. *Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle*. 2021/3. 20.

<sup>47</sup> David HIBBITTS: A beginner’s guide to performance capture by Epic Games. *Gamer Network Limited*, 2020. május 27. <https://bit.ly/3SuCQ3h>

### 3.2. A játék összetettségének eseti vonala – a Tetris-ügy

A videójátékok összetettségét támasztja alá a Tetris vs Mino-ügy. A dolgot szempontjából azért érdemes röviden bemutatni ezt az ügyet, mert kirajzolódik benne az összetettség szerzői jogi relevanciája még egy Tetris kaliberű játék esetén is, ami ez előző pontokban került felvázolásra. Az esetben a Tetris Holdings azzal fordult a bírósághoz, hogy a Xio Interactive szerzői jogot sértően másolta le a Tetris című játékának több elemét is. Az alperes ezt nem is vitatta, azzal a jogi érveléssel védekezett, hogy ő kizárólag szerzői jogilag nem védett elemeket imitált, egészen pontosan a játék szabályait és működését. A Tetris Inc. azonban egy 14 pontos felsorolásban mutatta be, mely elemeiben sértett szerzői jogot az alperes, így például az alperes lemásolta a játék vizuális elemeit, különböző mechanikák megjelenését, vagy a teljes screen layout-ot.<sup>48</sup> A bíróság végül hosszas vizsgálódás után kimondta, hogy a felperes Tetris konkrét és tudatos tervezési döntéseket hozott a játéka elkészítése során, és ha lehetővé tennék az alperes számára, hogy ebből a már kifejezőmódból (és nem ötletből!) profitáljon másolással, bármilyen eredeti elem nélkül, teljesen szembe menne a szerzői jog céljával.<sup>49</sup> Bár ez az ügy 2012-re datálható, látható, hogy a retro játékok, azok szoftveres és szerzői jogi megítélése a mai napig sok gondolkodni valót ad a bíróságoknak. Azóta pedig a játékok egyre összetettebbek, és egyre gyakrabban képezik a részeit olyan elemek (előre leforgatott jelenetek, hangfelvételek stb.), amelyeket a bíróságoknak értékelnie kellett.<sup>50</sup>

### 3.3. A Nintendo-ügy

Az önálló részek szerzői jogi megítélése szempontjából Európán belül mérföldkövet jelentett a Nintendo-ügy. A Tetris-ügyben is megmutatkozik az a mindennapos problémája a játékipar szereplőinek, hogy míg a videójátékok egyes részeinek és egészének megalkotása is rendkívüli erőforrásokat igényel, addig azok lemásolásához sem különösebb szakértelem vagy erőfeszítések nem voltak szükségesek, viszont jelentős anyagi kárt okoztak az előállítónak.<sup>51</sup> Ezt elégelte meg a Nintendo vállalat, amikor a kézi és asztali konzoljaiba ún. hatásos műszaki intézkedéseket helyezett el, ezzel megpróbálva kiküszöbölni a játékaik tömeges másolását.

A számítógépi programok jogi védelméről szóló 2009/24/EK irányelv (továbbiakban: Szoftver-irányelv) egy alapvető védelmet ad a számítógépi programoknak: eszerint ugyanis a

---

<sup>48</sup> No. 09-6115 (D.C. NJ 2012) Tetris Holding, LLC v. XIO Interactive, Inc.

<sup>49</sup> No. 09-6115 (D.C. NJ 2012) Tetris Holding, LLC v. XIO Interactive, Inc.

<sup>50</sup> Gaetano DIMITA: Video Games and Copyright Law. Zoom (2022. január 6.): *Webinar on Intellectual Property in Mobile Applications and Video Games*

<sup>51</sup> KOVÁCS András Félix: A szerzői jog nem játék. *ELTE Karrierközpont*. 2021. <https://bit.ly/3ffAB5B>

tagállamok a számítógépi programokat a BUE szerinti irodalmi műként szerzői jogi védelemben részesítik.<sup>52</sup> Az ez alapján megalapozott jogi védelemnek azon műszaki intézkedés esetén is érvényesülnie kell, amelyek hatásosan korlátozzák a szerzői jog jogosultjai által nem engedélyezett cselekményeket anélkül, hogy ez akadályozná az elektronikus eszközök rendes működését, illetve műszaki fejlesztését.<sup>53</sup> A Nintendo vállalat azért indított eljárást az alperes PC Box és 9Net ellen, mert azok egy olyan készüléket fejlesztettek, amelyek konzolba történő beépítést követően megkerülik a hardveren található védelmi rendszert, és lehetővé teszik a hamisított (engedély nélkül többszörözött) videójátékok használatát. A felperes úgy vélte, hogy az alperesek a célja az volt, hogy a játékok védelmére szolgáló hatásos műszaki intézkedéseket megkerüljék, ezzel lehetővé téve a másolt játékok használatát a konzolon.<sup>54</sup>

Az ügy fő iránya a hatásos műszaki intézkedés vizsgálata volt, azonban ennek során a Bíróság több ponton is tett olyan megállapításokat, amik a videójátékok uniós szerzői jogi megítélésére jelentős hatással vannak. Így kimondta például azt, hogy a 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. Mivel a videójátékok ezen részei – a képi- és hangelemek – szerepet játszanak a mű eredetiségében, ezért azok az információs társadalomban a szerzői és szomszédos jogok egyes vonatkozásainak összehangolásáról szóló 2001/29/EK irányelv (továbbiakban: InfoSoc-irányelv) szerinti szerzői jogi védelemben részesülnek az egész művel együtt.<sup>55</sup> A videójátékok mint összetett művek védettsége tekintetében tehát nem elég csak a Szoftver-irányelvet alkalmazni. A Szoftver-irányelv csak a számítógépi programokra vonatkozik, a bennük található művek (így a vizuális elemek, a karakterek kidolgozása, a forgatókönyvek, a videójáték zenéi stb.) az egybefoglalástól függetlenül az InfoSoc-irányelv hatálya alá tartoznak.<sup>56</sup> Ez azért elengedhetetlen megállapítás a dolgozat iránya szempontjából, mert az InfoSoc-irányelv szabályozza a nyilvánossághoz közvetítés eseteit, így megérkezve a videójátékok különböző platformokon történő közvetítéséhez.

---

<sup>52</sup> Szoftver-irányelv (6) bekezdés

<sup>53</sup> C-355/12. sz. ügy Nintendo Co. Ltd kontra PC Box Srl. [ECLI:EU:C:2014:25] 4. pont

<sup>54</sup> Uo. 13-15. pontok

<sup>55</sup> Uo. 23. pont

<sup>56</sup> MEZEI Péter: Nintendo v PC Box: nem feltétlen a hatásos műszaki intézkedések védelme. *Copy21 blog*, 2014. január 24. <https://bit.ly/3xMnoYA>

#### 4. A game-streaming mint felhasználás szerzői jogi megítélése – jogtisza vagy sem?

Kétségtelen, hogy az egész online-tartalommegosztás óriási piaci növekedést élt meg az utóbbi években, legyen az akár a filmek, a zenék vagy éppen a videójátékok terén. A statisztikai adatok is egyértelműen mutatják, hogy az különböző tartalmak online fogyasztása mára meghaladta mind a televízió, mind a rádió keresztlüli műsorszolgáltatást.<sup>57</sup> A ma működő, különböző tartalommegosztó-platformok egyik lényege rejlik abban, hogy az internet adta csatornát kihasználva a streamerek bármikor, bárhol, bármilyen eszközzel megvalósíthatják a nyilvánossághoz közvetítést.

##### 4.1. A stream mint nyilvánossághoz közvetítés

Harkai István a doktori értekezésében címként emeli ki a következő megállapítást: a nyilvánossághoz közvetítés a digitális műfelhasználások uralkodó joga. A nyilvánossághoz közvetítés a művek immaterialitására épít, a lényege, hogy a művet a távollévők számára érzékelhetővé tegye.<sup>58</sup> Az Szjt. konkrét fogalmát nem határozza meg a nyilvánossághoz közvetítésnek, viszont a fő esetére, a sugárzásra részletesen kitér. Egyértelművé teszi azt, hogy a szerző kizárólagos joga, hogy a művét sugárzással a nyilvánossághoz közvetítse, és hogy erre másnak engedélyt adjon.<sup>59</sup> A magyar szabályozáshoz hasonlóan a BUE sem határozza meg a nyilvánossághoz közvetítés egzakt fogalmát, hanem az irodalmi és művészeti művek szerzőinek kizárólagos jogaként biztosítja, hogy engedélyt adjanak a műveik bármilyen sugárzására, akár vezetékes, akár vezeték nélküli nyilvános átvitelére, vagy képközvetítő eszközzel történő nyilvános átvitelére.<sup>60</sup> Hiába itt sincs konkrét fogalom, szigorúan rögzíti azonban a szerző kizárólagos engedélyének szükségességét. Az InfoSoc irányelv szintén ezt a kizárólagos jogot biztosítja a szerzők számára a művek nyilvánossághoz közvetítésének engedélyezésére, illetve annak megtiltására.<sup>61</sup>

A sugárzás, az egyik leggyakoribb módja a nyilvánossághoz közvetítésnek, már meghatározott: a sugárzás a mű érzékelhetővé tétele távollévők számára hangoknak, képeknek, vagy technikai megjelenítésüknek vezeték vagy más hasonló eszköz nélkül megvalósult

---

<sup>57</sup> HARKAI István: Új üzleti modellek az audiovizuális művek nyilvánossághoz közvetítésében – I. rész. *Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle*. 2020/2. 12.

<sup>58</sup> HARKAI István: *Az internet hatása a többszörözési és a nyilvánossághoz közvetítési jogra*. Szeged. Iurisperitus Kiadó. 2021. 71.

<sup>59</sup> Szjt. 26. § (1) bekezdés

<sup>60</sup> BUE 11<sup>bis</sup> cikk (1) bekezdése

<sup>61</sup> InfoSoc-irányelv 3. cikk (1) bekezdés

átvitelével.<sup>62</sup> Technikai értelemben gyakorlatilag a műnek olyan felhasználását jelenti, ami okán az emberi elme számára az érzékelhetővé válik.<sup>63</sup> Mindezek szerint magától értetődő, hogy a videójátéknak a lineáris, nem interaktív jellegű – más kifejezéssel élve push-jellegű – felhasználása nyilvánossághoz közvetítésnek, ezen belül sugárzásnak minősül. Hiszen a platformon keresztül a streamer a videójátékot, annak minden elemét érzékelhetővé teszi gyakorlatilag bárki számára.

#### **4.2. Létezik-e a felhasználáshoz szükséges engedély? – Blizzard és Riot Games**

A game-streaming tehát egy felhasználási mód, amihez kizárólagos engedély szükséges a szerzői jogi jogosulttól – aki jelen esetben a játékszoftvert fejlesztő cég – a felhasználó részére. Ilyen engedély nyomában a dolgozat két meghatározó fejlesztőcég általános szerződési feltételeit vizsgálja, a Blizzard-ét és a Riot Games-ét.

A játék megvásárlásával és telepítésével elfogadásra kerülnek az általános feltételek (Terms of Service), amivel a Blizzard egy „korlátozott, visszavonható, nem továbbengedélyezhető (sub-licensable) és nem kizárólagos” licenszt biztosít a játékszoftver, és azt kiegészítő elemek használatára, bizonyos engedélykorlátozásokkal.<sup>64</sup> Ezekből a korlátozásokból a legrelevánsabb a ii. pont, miszerint a szoftver kizárólag személyes és nem kereskedelmi céllal használható, kivéve, ha a jelen megállapodás feltételei ezt kifejezetten engedélyezik,<sup>65</sup> mivel a stream túlmegy a személyes használaton, ma már túlnyomó részt az kifejezetten kereskedelmi jellegű. Kivételek között kell tehát megkeresni azt a kizárólagos engedélyt a nyilvánossághoz közvetítéshez, ami a szerzői jogtisztaság esetleges megállapításához szükséges. A Blizzard konkrét irányelveket szab az ő szerzői tulajdona alá eső produkciók közvetítéséhez, és kihangsúlyozza, hogy fenntartja saját magának azt a jogot, hogy a termékeit (a játékokat) kereskedelmi célokkal használja, de ez alól kivételt tesz többek között a YouTube, vagy a Twitch számára de csak abban az esetben, ha a streamer ezen oldalak partner programjában szerepel.<sup>66</sup> Az engedély tehát adott, és ebből az is kiderül, hogy a Blizzard nagyon konkrét elképzelések mellett kezeli helyén a streaming engedélyezésének kérdését.

A méltán híres, és a streaming platformok királyaként is ismert játék, a League of Legends atyja, a Riot Games tulajdonképpen ugyanazt a korlátozott, nem kizárólagos, át nem ruházható, visszavonható használati jogot biztosítja a játékosnak mint a Blizzard, és szintén

---

<sup>62</sup> Sztj. 26. § (2) bekezdés

<sup>63</sup> HARKAI (2021) i. m. 74.

<sup>64</sup> Blizzard End User License Agreement B. pont <https://bit.ly/2MshhUb>

<sup>65</sup> Uo. B. ii. pont

<sup>66</sup> Blizzard Video Policy <https://bit.ly/3S93XBd>

kiemeli, hogy a játékot kizárólag saját, személyes, szórakozási, és nem üzleti célokra lehet felhasználni.<sup>67</sup> A Legal menüpont alatt azonban a Riot kiemeli, hogy három olyan kivétel van, amihez nem szükséges egy kifejezett, általuk aláírt írásbeli licenszmegállapodás, és az egyik kivétel a játékstreamelés. Így írnak a kivételről: „engedélyezzük az egyes játékosok számára, hogy személyes adományokat gyűjtsenek vagy feliratkozásalapú tartalmakat nyújtsanak az élő játékstreamelés során mindaddig, amíg a stream feliratkozás (tehát fizetés) nélkül is megtekinthető.”<sup>68</sup>

Mindkét esetben az állapítható meg, hogy a játékfejlesztők az ÁSZF-be bújtatva adják meg a szükséges nem kizárólagos engedélyt. Azzal viszont, hogy nem egy „klasszikus” szerződéses engedélyt adnak, és fenntartják a jogot arra, hogy a Terms of Service bármikor változzon, megmarad nekik egyfajta kontroll az egész jelenség felett, és ha valami olyat tapasztalnak, amivel nem értenek egyet akkor fel tudnak lépni ellene.

A játékkiadók a streaminget a játékaik ingyenes reklámjának tekintik, és így a rajongók kegyeiben is maradnak, ha nem akadályozzák a streamerek munkáját. Az engedély adott, még úgy is, hogy a fejlesztők bármikor változtathatnak a szolgáltatási feltételeiken, és azokat az engedélyeket, amikkel a streaming világ most működik, bármikor kihúzzhatják a platformok és a streamerek lába alól.<sup>69</sup> Ez a metodika amiatt is kérdéses, hogy mi történik akkor, ha a játékkiadók egyszer tényleg meggondolják magukat, és leállítják a streameket? Így a platformok tartalom nélkül, a streamerek pedig megélhetés nélkül maradnának, és ez a lehető legrosszabb helyzet lenne az egyre csak növekvő üzletág számára.<sup>70</sup>

---

<sup>67</sup> Riot Games Terms of Service 3.1. pont <https://riot.com/3M106UE>

<sup>68</sup> Riot Games Legal 2. pont 2. kivétel <https://riot.com/3t8NvWX>

<sup>69</sup> Michael LARKEY: Cooperative Play: Anticipating the Problem of Copyright Infringement in the New Business of Live Video Game Webcasts. *Rutgers Journal of Law and Public Policy*. vol. 13. no. 1. 2015. 59.

<sup>70</sup> Yang QUI: A Cure for Twitch: Compulsory License Promoting Video Game Live-Streaming. *Marquette Intellectual Property Law Review*, vol. 21. no. 1. 2017. 38.



## 5. Jogvédett zene a játékban – felelősség érte a streamben

Az egész játék-streaming ipar a különböző platformok technológiai fejlődésén alapszik,<sup>71</sup> ami az utóbbi években öltött elképesztő méretet. Ez a fajta fejlődés az, aminek a lekötése igazán nagy feladat bármelyik jogág, de legfőképp a szerzői jog számára. Az eddig bemutatott elemek lefedése jogilag már egészen előrehaladott, azonban most egy olyan réteg következik, ahol az elméleti háttér ugyan adott, de a jogszabályok és a gyakorlat még messze nem áll összhangban egymással. Ez a zenék közvetett megjelenése a streamben a videójátékok elemeként. A kutatás következő részében külön kerülnek bemutatásra a kifejezetten a videójátékhoz készített zenei művek, az ún. video game music (továbbiakban: VGM), és a korábban más célból készített, a videójátékban is megjelenített művek, amelyek a továbbiakban licenszelt zeneként kerülnek azonosításra. Az előbbi esetén a dolgozat röviden vázolja, hogy annak jelenléte miért nem okoz különösebb problémát szerzői jogi szempontból a különböző streaming felületeken, majd, hogy ehhez képest egy, már létező zenemű felhasználása miért nem ilyen egyszerű. A streamerek számára azonban ezen tartalmak kezelése sok problémát és dilemmás helyzetet okoz, hiszen teljesen más a szerzői jogi státusza egy VGM-nek, és egy licenszelt zenének.<sup>72</sup>

### 5.1. A video game music (VGM), azaz a játékhoz írt zene

A video game music nem más, mint a játéknak azon hangsávja, amely zenei tartalmat hordoz. Már az 1978-as években látszódott, hogy a zene kiemelkedő eleme lesz a videójátékoknak a jövőben. Az arcade-érában a zenétet lassan, lépésről lépésre, mint egy programot, még kódolták a szoftverbe.<sup>73</sup> A technológia még nem volt elég fejlett, hogy kifinomult, részletes hangsávokat tudjanak beépíteni, ezért volt a zene rendkívül egyszerű: mono-hangokból (mono tones) állt össze, amiket számítógépes chippekkel, vagy programozható hanggenerátorok segítségével játszottak a játékmenet alá.<sup>74</sup> Így mielőtt a ma ismert VGM művek népszerűek lettek volna a játékkészítők köreiből, gyakran a szoftvert kódoló emberek voltak, akik kódolással „megírták” a videójáték zenéjét, vagy amatőr, feltörekvő

---

<sup>71</sup> Uo. 33.

<sup>72</sup> SORBÁN (2021) i. m. 79–80.

<sup>73</sup> Karen COLLINS: *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Games Music and Sound Design*. MIT Press. 2008. 12.

<sup>74</sup> Louise BYRNE: *Is Video Game Music a Genre?* *Louise Byrne Music blog*, 2020. október 28. <https://bit.ly/3DJzkOF>

zeneszerzőkkel kötöttek a fejlesztők zeneműkiadói szerződéseket.<sup>75</sup> Azóta egyre több profi videójáték-zeneszerző szerződött az egyes fejlesztő cégekhez, hogy zenét komponáljon a játékmenetekhez, és ezek egészen odáig fejlődtek, hogy a zene már nem a játék más aspektusainak kevésbé fontos kiegészítője, hanem a játékkal való interakció során átélt audiovizuális élménynek a központi része.<sup>76</sup> Eljutottunk a fent említett számítógépes, végtelenül egyszerű, homofón, ún. „8-bites” zenéktől, mint a Mario Brothers hangsávjai, olyan betétekhez mint például a Dark Souls 3 OST-ből a Soul of Cinder című grandiózus VGM. A videójátékok fejlődésével együtt, a lehetséges zenei alkotások is új ajtókat nyitottak a fejlesztőknek, ezzel azonban a jogi kérdések is hatványozódtak.

### 5.1.1. A VGM és a szerzői jog

Ez a fejlődés azt eredményezte, hogy a videójátékok kapcsán már nem csak a fejlesztőkről, programozókról kell szót ejteni, hiszen a szellemi alkotások kapcsán immár figyelembe kell venni a zeneszerzőket, esetleg szövegírókat, az előadóművészeket és a hangfelvétel-előállítókat is.<sup>77</sup> Jelen kutatás célja azonban csak a zenemű végett a zeneszerzőket érintő szerzői jogok mibenlétének vizsgálata. Egy játékszoftver fejlesztése során a fejlesztő csapat előtt két út áll abból a szempontból, hogy miként színezzék ki a játékot zenével. Egyrészt licenszelhet korábban már létező, nyilvános zeneműveket, ebben az esetben a karakterek egy üdőbb jelenetben például egy Kings of Leon számra táncolhatnak. Már létező zene licenszelés helyett (de legtöbbször inkább mellett) a fejlesztő vállalat választhatja azt, hogy szerződést köt zeneszerzőkkel, hogy elkészítsék a játék zenei háttérét.<sup>78</sup> Az ilyen esetekben a zeneszerzők általában egyösszegű díjazásban részesülnek a felhasználási jogok ellenértékéért, a megszerzett bevétellel arányos royalty díjak nélkül.<sup>79</sup> A lényeg viszont a streaming szempontjából nem a fizetségeknél keresendő, hanem a VGM-ek tulajdonjogának holléténel. Mivel a legnagyobb fejlesztő cégek, például a korábban már emlegetett Blizzard is, az amerikai jog szerint működnek, emiatt az amerikai engedélyezési gyakorlat vizsgálata indokolt. Általában az ilyen művek többsége egy olyan szerződéses viszony alatt keletkezik, hogy a zeneszerző által, a szerződésben vállalt mennyiségű, minőségű, stílusú mű az Egyesült Államok szerzői jogi törvénye alapján ún. „work made for hire” műnek minősül,<sup>80</sup> és így az ez alá eső

---

<sup>75</sup> Michael CERRATI: Video Game Music: Where it Came From, How it is Being Used Today, and Where it is Heading Tomorrow. *Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law*, vol. 8. no. 2. 2006. 306.

<sup>76</sup> Tim SUMMERS: Understanding Video Game Music. *Cambridge University Press*. 2016. 6.

<sup>77</sup> CERRATI i. m. 305.

<sup>78</sup> Uo. 310.

<sup>79</sup> Uo. 310.

<sup>80</sup> United States Copyright Act 17 U.S.C. §101

művek összes szerzői jogát a zeneszerző szolgáltatásait megrendelő vállalkozás birtokolja.<sup>81</sup> Az USA szerzői jogi törvénye így fogalmaz ezzel kapcsolatban: „work made for hire esetén a munkáltató, vagy az a más személy, akinek a művet készítették, e cím alkalmazásában szerzőnek minősül, és – hacsak a felek az általuk aláírt, írásbeli dokumentumban kifejezetten másként nem állapodtak meg – valamennyi szerzői jog tulajdonosa (owns all of the rights comprised in the copyright).”<sup>82</sup> Így ezek a kifejezetten a játék alá komponált zenék jogai így a fejlesztő tulajdonában állnak, ahogy minden más hasonló módon készült eleme is a játéknak, ahogy ezt pl. a korábban már vizsgált Blizzard is kifejti az End User License Agreement-ben: „minden virtuális tartalom, ami a Platform (ideértve a játékokat is) része, a Blizzard tulajdonában áll, vagy licenszelve van általa, így minden hang, zenei kompozíció, hangfelvételek vagy hangeffektek, amik a Platformról származnak.”<sup>83</sup>

Hasonló struktúrára épül a magyar szerzői jogban „munkaviszonyban létrehozott mű” intézménye. Az Szjt. 30. §-a szerint munkaviszonyban létrehozott mű esetén annak átadásával a vagyoni jogokat a munkáltató szerzi meg, ha a mű elkészítése a munkaviszonyból folyó kötelessége a szerzőnek.<sup>84</sup> Ilyenkor a munkáltató (jelen esetben a fejlesztő cég) általi használat esetén a szerzőt külön díjazás a munkabéréen felül nem illeti meg, maximum akkor, ha a munkáltató a vagyoni jogokat másra átruházza, vagy másnak ad engedélyt a felhasználásra, de szerződéssel ezek a díjigények is kizárhatók.<sup>85</sup>

Ezek alapján tartozhat a VGM, a videójáték eredeti zenéjének szerzői joga a fejlesztő vállalathoz. Emiatt engedélyezett szerzői jogilag a játékszoftver, és a szoftver egyéb elemei mellett a hivatalos hangsáv streamelése, hiszen annak a jogával is a fejlesztő cég rendelkezik, akik a már elemzett Terms of Service elfogadása után engedélyezik a közvetítést.

### **5.1.2. VGM mint kereskedelmi célból kiadott hangfelvétel?**

A munkaviszonyban létrehozott műi mivolta mellett egy árnyaltabb vizsgálati pontja lehet a videójáték zenéjének, hogy vajon az minősülhet-e kereskedelmi célból kiadott hangfelvételnek, és ha igen, milyen szabályok vonatkozhatnak rá. Kereskedelmi célból kiadottnak minősül a hangfelvétel akkor is, ha annak rögzített előadását vezeték útján vagy bármely más eszközzel vagy módon úgy teszik a nyilvánosság számára elérhetővé, hogy a

---

<sup>81</sup> CERRATI i.m. 312.

<sup>82</sup> United States Copyright Act 17 U.S.C. §201 (b)

<sup>83</sup> Blizzard End User License Agreement A. szekció iii) pont

<sup>84</sup> Szjt. 30. §

<sup>85</sup> POGÁCSÁS Anett–UJHELYI Dávid (szerk.): *Szellemi alkotások joga*. Pázmány Press, Budapest, 2021. 85.

nyilvánosság tagjai a hozzáférés helyét és idejét egyénileg választhatják meg.<sup>86</sup> A Nagykommentár ezt azzal egészíti, hogy a kereskedelmi jelző „nem csak áruforgalomra vonatkozik.”<sup>87</sup> Fontos azonban kiemelni, hogy elsősorban a kereskedelmi jelzőt mégiscsak az áruforgalomhoz kell kötni. A WIPO Performances and Phonograms Treaty-nek (továbbiakban: WPPT) való megfelelés érdekében született meg az az analógia, hogy a kereskedelmi jelzőt azokra a felvételekre is vonatkoztathatjuk, amelyeket on-demand módon tettek hozzáférhetővé.<sup>88</sup> A WPPT az alábbiak szerint szól erről: „a vezeték útján vagy vezeték nélkül oly módon a nyilvánosság számára hozzáférhetővé tett hangfelvételek, hogy a nyilvánosság tagjai a hozzáférés helyét és idejét egyénileg választhassák meg, úgy tekintendők mint amelyeket kereskedelmi célból adtak ki.”<sup>89</sup> Így jutunk vissza az Szjt.-ben már megismert meghatározáshoz.

A kereskedelemről szóló 2005. évi CLXIV. törvény 2. § 13. pontja egyértelművé teszi, hogy a vagyoni jogok értékesítése – így a szerzők és előadóművészek vagyoni jogai is – kereskedelmi tevékenységnek minősülnek.<sup>90</sup> Az SZJSZT is foglalkozik a kereskedelmi célból kiadott hangfelvételekkel, a 9/2014. számú szakvéleményben. Ahogy a BUE, úgy a WPPT fogalommeghatározásából is az következik, hogy nem feltétele a példányok közönség számára való hozzáférhetővé tételének az, hogy ténylegesen maguk a műpéldányok jussanak el a közönséghez.<sup>91</sup> A hozzáférhetővé tétel tehát nem csak akkor érvényesül, ha az adott hangfelvételt „le lehet tölteni”, hanem akkor is, ha legalább egy példány a hozzáférést lehetővé tevő részére rendelkezésre bocsátásra kerül, azzal a céllal, hogy a közönség tagjai letöltés nélkül is meg tudják hallgatni a hangfelvételt.<sup>92</sup>

A videójátékok zenéi ugyan a szoftver részeként hozzáférhetővé válnak azoknak, akik letöltik/megveszik a játékot, de az on-demand felhasználás nem valósul meg, hiszen nem szabad a választási lehetőség, a zenemű csak a játék adott részében válik meghallgathatóvá. Azonban a nagy költségvetésű stúdiók szinte mindegyik ismert zenei streaming szolgáltatónál is elérhetővé teszik a játék zenéit, így a kereskedelmi jelleg kétségtelenül beigazolódik, még akkor is, ha más jellegű felhasználás végül nem történik.

---

<sup>86</sup> Szjt. 77. § (2) bekezdés

<sup>87</sup> GYERTYÁNFY i. m. 508.

<sup>88</sup> SZJSZT-9/2014.

<sup>89</sup> WPPT 15. cikk (4) bekezdés

<sup>90</sup> GYERTYÁNFY i. m. 508.

<sup>91</sup> SZJSZT-9/2014.

<sup>92</sup> Uo.

## 5.2. Az egyedi szerződéses út, vagyis a custom score licenz

A teljes jogátruházást eredményező VGM útját, kifejezett videójáték-zeneszerzők foglalkoztatását azonban csak a legnagyobb vállalatok engedhetik meg maguknak. A szűk költségvetésű, független, ún. indie-stúdiók gyakran jutnak arra a döntésre, hogy ugyan nincs lehetőségük az előbbieken bemutatott folyamat véghezvitelére, de mégis egyedi zenével szeretnék erősíteni a játékuk atmoszféráját. Ennek érdekében ők az ún. custom score licenz útját választják, aminek a lényege a következő: szerződtetnek egy zeneszerzőt, hogy írja meg a játék eredeti zenéjét, aki viszont megtartja a zene feletti jogokat, azok nem szállnak át stúdióra, így a zeneszerző szabadon használhatja a zenéjét más helyeken is.<sup>93</sup> Így tulajdonképpen (elméletileg) mindenki jól jár, hiszen a stúdió nyer a kreatív díjakon (ami magában foglalja a zene, a modellezés, a design stb. költségeit), nem jelent ez a módszer akkora kiadást mint egy kivásárlás, és a zeneszerző továbbra is szabadon rendelkezik a zenéje felett, bármikor további engedélyeket adhat harmadik személyeknek a zenéjére vonatkozóan. Ilyenkor is az a jellemző, hogy a zeneszerző fix díjazásban részesül a megalkotott zenéért, további jogdíjak nélkül, és olyan kiterjedő felhasználási szerződést írnak, hogy a szerző a legtöbb felhasználásra engedélyt ad, azért cserébe, hogy ő megtarthassa a jogait, és ugyanúgy tovább engedélyezhesse a művét.<sup>94</sup>

Nem véletlen viszont, hogy nem túl gyakori ez a fajta licenszelési út, hiszen két jelentős hátulütője is van: egyrészt, ha a játék nagy sikerű lesz, és folytatást terveznek hozzá készíteni, vagy ha az eredetileg kötött szerződésben meghatározott idő lejár, akkor a zenére a fejlesztő vállalatnak egy új licenz megállapodást kell kötnie. Ez történt 2017-ben az Alan Wake című játékkal is, amikor 7 év után lejártak a licenszek a játék egyes zenéire, és kezdetben a stúdió nem tudott újra megegyezni a zeneszerzőkkel. Emiatt a kereskedelmi forgalomból ki kellett vonni a játékot meghatározott időre, és csak azután vált újra megvásárolhatóvá, miután sikerült megegyezésre jutni az zenei engedélyek kapcsán.<sup>95</sup> Másrészt, lévén, hogy a custom score licenz esetén a jogok a szerzőnél maradtak, ő a zenét bárhol használhatja, így akár bármilyen kereskedelmi reklámban is viszont hallhatjuk kedvenc játékunk dallamát, ami elég groteszk élmény okozója is lehet.<sup>96</sup>

---

<sup>93</sup> Duane DECKER: Game Audio Contracts. *Game Developer*, 2009. október 2. <https://bit.ly/3R66DOT>

<sup>94</sup> CERRATI i. m. 310.

<sup>95</sup> Matthew HANDRAHAN: Alan Wake to be removed from sale over music licenses. *GameIndustry.biz*. 2017. május 15. <https://bit.ly/3zLXFAl>

<sup>96</sup> DECKER i. m.

### 5.3. A korábban készült, „vásárolt” mű – a licenszelt zene

A játékszoftver és a hozzá tartozó VGM kérdéseinek áttekintése után figyelhető meg az a probléma, ami még mindig komoly fejtörést okoz mind a streamereknek, mind a platformoknak. Ahogy a játékok egyre népszerűbbek, úgy akarják a fejlesztők tartani a lépést az egyre komplexebb, izgalmasabb igényekkel, és ennek az egyik legjobb módja, hogy már mindenki által ismert slágernek számító műveket építenek be a játékmenetbe. Ezt a jelenséget egészen a streaming elterjedéséig mind a játégyártók, mind a zenemű szerzői jogosultjai pozitívként élhették meg, azonban a Twitch-hez hasonló streaming platformok által olyan jogi kérdések merültek fel, amelyekkel korábban senki nem számolt, és amit azóta sem akar egyik oldal sem igazán megoldani, annak ellenére sem, hogy a fogyasztó, a felhasználó, és a jogosult közötti viszonyban mindhárom szereplő sérül valamilyen módon emiatt.

#### 5.3.1. A licenszelt zene és a játékipar

Az EA Games, a sportjátékok egyik uralkodó kiadója a 2003-es Madden című, amerikai futballról szóló játékába licenszelt a Good Charlotte nevű együttes egyik felvételét. A zenekar adatai szerint a felvételt tartalmazó albumból a játék megjelenése előtt 300.000 darabot értékesítettek; a Madden megjelenése után ez a szám egészen 3.5 millióig ugrott.<sup>97</sup> Ez mutatja, hogy milyen jelentős hatást válthat ki egy videójáték és a zeneipar szereplőinek kollaborációja, és hogy abból közel sem csak a játégyártók profitálhatnak.

A zenék játékokba történő licenszelése azonban nem a 2000-es évek elején kezdődött, hanem már a 90-es években jelentős gyakorlata volt annak, például olyan „címekben” mint a Tony Hawk’s Pro Skater, vagy a Grand Theft Auto, amelyek népszerűségéhez legalább annyit tett hozzá a professzionális zenei szerkesztés mint maga a játékmenet.<sup>98</sup> Ezek a játékok, illetve azok értékesítési adatai megfelelően igazolják, hogy a videójátékok egy külön piacot jelenthetnek a zenei művek értékesítésének fellendítése területén, még azzal együtt is, hogy a zene és az audiovizuális művek összekapcsolása valójában nem volt újdonságnak tekinthető, csak a játékok eddigre nőttek fel igazán az audiovizuális termékekhez.<sup>99</sup> Az EA zenei vezetője, Steve Schnur egy kaliforniai szerzői jogi konferencián elmondta, hogy a 2000-es évek elején az EA játékaiban olyan zenészeket ismertettek meg az európai közönséggel a játékokon keresztül

---

<sup>97</sup> CERRATI i. m. 317.

<sup>98</sup> Mat OMBLER: 'Bigger than MTV': how video games are helping the music industry thrive. *The Guardian*, 2018. augusztus 22. <https://bit.ly/2N8QSqj>

<sup>99</sup> OMBLER i. m.

mint például Avril Lavigne, Kings of Leon vagy Radiohead.<sup>100</sup> Azóta a játékipar és a zeneipar sok tekintetben kéz a kézben jár, és ma már alig tudunk olyan világszerte forgalmazott, csúcskategóriás játékot említeni, amiben nincs legalább egy sláger.

A játékokhoz való licenszeléshez első és legfontosabb lépésként a szerző önálló engedélyére van szükség, amit vagy saját maga, vagy jellemzően a zeneműkiadója gyakorol.<sup>101</sup> Ezután a fejlesztők „válogatnak”: olyan dalokat is szerepeltethetnek, amik már népszerűvé váltak és a széles közönség szereti; természetesen ezek jogdíja is magasabb, viszont szinte garantálja a sikert. Alternatív megoldás, amit az EA szüntelen preferál a 2000-es évek eleje óta: feltörekvő zenészek újdonságaival járó lehetőségeket aknázza ki, ezzel biztosítva az egyediséget, a trend teremtés lehetőségét és a költséghatékonyságot is.<sup>102</sup>

Mivel az ilyesfajta engedélyezések esetén jobbra mindkét fél az amerikai piacon honos, ezért a dolgozat elsősorban az amerikai szerzői jog szerinti licenszelési folyamattal foglalkozik. Eszerint egy zenei művet két jogcímen is megilletnek a szerzői jogok: egymástól függetlenül jogok vonatkoznak magára a zenei kompozícióra, és az azt megtestesítő hangfelvételre.<sup>103</sup> A zenei kompozíció eredeti jogosultja a zeneszerző, míg a zeneművet és annak előadását tartalmazó hangfelvétel jogainak eredeti jogosultja a hangfelvétel-előállító.<sup>104</sup> Ily módon a játékfejlesztő vállalatnak kétféle felhasználási engedélyt is kell szereznie: egyszer egy ún. master-recording licenszt, amihez a hangfelvétel-kiadó céggel kell tárgyalnia, valamint egy – magyar fordításban – megfilmesítési engedélyt (synchronization license), amit a zeneszerzőtől szerezhet meg.<sup>105</sup> Ez a megfilmesítési engedély egy átdolgozási engedély, amely során a zene egy új kontextusba, legtöbbször filmek szegmenseként,<sup>106</sup> jelen esetben viszont egy játék részeként megjelenő audiovizuális alkotásba kerül. Az előbbi engedély magának a hangfelvétel felhasználásának az eszköze, az utóbbi pedig a zenei kompozíciónak a vizuális elemekkel való szinkronban történő felhasználására vonatkozik, ez szükséges ahhoz, hogy a játék kiadója a játékkal együtt a hangfelvételt is többszörözze és nyilvánosan terjessze.<sup>107</sup>

Amikor ezek az engedélyek megszületnek, az engedélyes (licensee), jelen esetben a játékfejlesztő jellemzően egy visszavonható engedélyt kap a zenemű és a hangfelvétel

---

<sup>100</sup> Steve SCHNUR: Games: They are Playing Our Songs. Kalifornia (2004. november): *California Copyright Conference*. 3. <https://bit.ly/3DOCLUa>

<sup>101</sup> CERRATI i. m. 307.

<sup>102</sup> Uo. 307.

<sup>103</sup> United States Copyright Act 17. § 102(a)

<sup>104</sup> Bob KOHN: A Primer on the Law of Webcasting and Digital Music Delivery. *Entertainment Law Reporter*, vol. 20, no. 4. (1998) 12-14.

<sup>105</sup> CERRATI i.m. 308.

<sup>106</sup> GRAD-GYENGE Anikó: *Film és szerzői jog. A megfilmesítési szerződés*. Médiatudományi Intézet. 2016. 82.

<sup>107</sup> CERRATI i.m. 308.

felhasználására az engedélyezőtől (licenszor), vagyis a hangfelvétel-kiadó cégtől, illetve a szerzőtől.<sup>108</sup> Tehát a fejlesztő vállalat – a VGM helyzetével ellentétben – ebben a viszonyban mint felhasználó van jelen. Ez az engedélyezési útvonal egészen a game-streaming kimagasló elterjedéséig különösebb problémák nélkül hódította teret a videójáték ipar egyre szerteágazóbb területein. Azzal viszont, hogy a Twitch, és hozzá hasonló platformok teret adtak a videójátékok streameléséhez (szerzői jogi értelemben vett nyilvánossághoz közvetítéséhez), majd az így keletkező kereskedelmi lehetőségeket kiaknázták, egy új, korábban nem átgondolt probléma jelentkezett a licenszelt zenék kapcsán.

Egy játék megvásárlásakor tehát az igénybevevő (maga a játékos) személyes felhasználásra kap engedélyt, ami kiterjed a játék azon önálló jelentőséggel bíró elemeire is, amelynek jogaival a fejlesztők rendelkeznek, így a különböző zeneművekre is. A játékok nyilvánosságához közvetítése – ahogy korábbi fejezetben kifejtetésre került – túlmutat a játék személyes használatán. Ugyan a játék nyilvánosságához közvetítésére a fejlesztők megadják a szükséges engedélyt, ez csak a már korábban elemzett VGM műveket foglalja magában, kirekesztve ebből a körből a már önnön jogon létező, licenszelt zenéket. Ez a korlátozás tehát nem teszi lehetővé az egyes licenszelt zenék személyes használaton túlmutató felhasználását, tehát azok nem válnak a játékkal együtt közvetíthetővé a nyilvánosság számára. A játék részeként megjelenő licenszelt zenék nyilvánosságához közvetítéséhez önálló engedélyt kell kérni a jogosultaktól, mivel ezekkel az engedélyekkel nem maguk a játékfejlesztők rendelkeznek. A jelenlegi helyzet szerint a streamer az, akinek a felhasználási engedélyt meg kellene szereznie a mű teljes, zenével történő közvetítéséhez.

### **5.3.2. Zenék a játékokban, játékok a Twitch-en – a platform felelőssége**

Az olyan internetes közösségi platformokra mint például a YouTube, régóta úgy tekint a köztudat mint a művészek „célállomása és márkája”, hiszen ez adja meg a megfelelő teret számukra a kibontakozásra.<sup>109</sup> A digitális közösség jogainak védelme érdekében, és amiatt, hogy a megfelelő egyensúly létrejöjjön a jogosultak, a felhasználók és a közönség érdekei között, a jogalkotónak cselekednie kellett.<sup>110</sup> Már az AVMS irányelv módosítása során is, a tárgyi hatály kiterjesztésének egyik fő célja volt, hogy a Twitch-hez hasonló

---

<sup>108</sup> Furine BLAISE: Game Over: Issues Arising When Copyrighted Work is Licensed to Video Game Manufacturers. *Albany Law Journal of Science & Technology*. vol. 15. issue 2. 2005. 521.

<sup>109</sup> Jason C. BREEN: YouTube or YouLose: Can YouTube Survive a Copyright Infringement Lawsuit. *Texas Intellectual Property Law Journal*, vol 16. no. 1. 2007. 157.

<sup>110</sup> Connor JACKSON: European Copyright Directive and The Growing Copyright Problem of E-sports. 2019. 3. <https://bit.ly/3R8VInz>



videómegosztóplatform-szolgáltatók a megnövekedett, szinte már uralkodó szerepük révén valamilyen felelőséggel tartozzanak a rajtuk keresztül folyó tartalmakért, amiket – technikailag – ők tesznek hozzáférhetővé, elérhetővé.<sup>111</sup>

Az internetes vállalkozások és iparóriások megjelenésével a fent említett egyensúly a nagy szolgáltatók javára billent, emiatt minősült jelentős jogi környezetváltoztatónak a CDSM irányelv.<sup>112</sup> Az irányelv 17. cikke szerint az online-tartalommegosztó szolgáltatók szolgáltatásuk által megvalósítják az on-demand felhasználást, és nekik – egyes esetekben nekik is – kell a jogosultaktól engedélyt szerezniük, hogy a szerzői jogvédelem alatt álló műveket a nyilvánossághoz közvetítsék, vagy azokat a nyilvánosság számára hozzáférhetővé tegyék.<sup>113</sup> A preambulum szövegéből azonban kitűnik, hogy mégsem minden esetben köteles engedélyt kérni a platform: ha a jogosultak felhatalmazták a felhasználókat a tartalom feltöltésére vagy elérhetővé tételére, akkor ezen felhatalmazáson belül az engedély is megadottnak tekintendő.<sup>114</sup>

Mivel a 17. cikk egy felelősségtelepítést hajt végre, ezért ha a platform nem szerezte be a jogszerűség feltételét jelentő engedélyeket, a szolgáltató felel minden szerzői jogvédelem alatt álló tartalom engedély nélküli nyilvánosságához közvetítéséért.<sup>115</sup> Ez alól a felelősség alól egy kibúvót biztosít az irányelv, konjunktív módon értelmezendő feltételekkel: ha a szolgáltató bizonyítja, hogy „minden tőle telhetőt” megtett: az engedély megszerzése; az engedély nélkül felhasznált művek elérhetetlenné tétele; és a jogosultak értesítése után ezen tartalmak jövőbeli feltöltésének megakadályozása érdekében.<sup>116</sup> Ezzel az eddigi „közvetítő” szerepe ezeknek a platformoknak átlépett a felelős, „aktív kapuőr” szerepbe,<sup>117</sup> ezzel megreformálva a különböző platformok jogi háttérét.

Érzékelve ezt a változást, és felismerve a helyzet összetettségét, a Twitch egy kifejezetten a zenére összpontosító iránymutatást dolgozott ki a platform igénybevevői számára. Leírja benne, hogy milyen típusú zenék nyilvánosságához közvetítése megengedett egy-egy stream alatt, így a saját zene, a streamer számára engedélyezett zene, vagy a Twitch saját könyvtárából felhasznált valamelyik copyright-free zene.<sup>118</sup> A Twitch ezen kívül megállapodásokat köt bizonyos jogtulajdonosokkal, amelyek meghatározzák, milyen feltételek

---

<sup>111</sup> KIRÁLY: i. m. 318–319.

<sup>112</sup> JACKSON: i. m. 3.

<sup>113</sup> CDSM irányelv 17. cikk (1) bekezdés

<sup>114</sup> CDSM irányelv (69) preambulumbekkezdés

<sup>115</sup> CDSM irányelv 17. cikk (4) bekezdés

<sup>116</sup> CDSM irányelv 17. cikk (4) bekezdés a)–c) pontok

<sup>117</sup> BARANYI Róbert: De ki őrzi az őröket? A CDSM-irányelv szűrési mechanizmusa és a vélemény szabadság. *Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle*, 2021/6. 33.

<sup>118</sup> Twitch Music Guidelines <https://bit.ly/3Ec9D9p>

mellett, milyen módon használhatóak fel a szerzői joggal védett műveik a platformon.<sup>119</sup> Ilyenek például azok a megállapodások a játékfejlesztő vállalatokkal, amelyek megengedik a védett alkotásuk, a videójáték közvetítését, amíg az – pl. a Riot Games esetén – ingyen hozzáférhető bárki számára. Ez a megállapodás viszont nem terjed ki a játékba épített licenzelt zenékre, mivel azok jogait nem a fejlesztők birtokolják.

A Twitch fő profilja szerint egy ún. live-streaming platform, amely szerzői jogi értelemben nyilvánossághoz közvetítésnek minősül. Viszont megvalósul az on-demand felhasználás is, mivel ezeket a játékmenetet rögzítő, audiovizuális végfelhasználói videókat a streamerek megőrizhetik ún. VOD-ok (video-on-demand) formájában, amelyek között, hasonlóan a YouTube-hoz, az igénybevevők böngészhetnek.<sup>120</sup> Ez a lehívásra hozzáférhetővé tétel egy támadási felület a szerzői jogi jogsértések végett, magasabb a kockázattal. Ezért a Twitch egy ún. zenei jelentési eljárást (music reporting process) is működtet. Ennek során bármilyen szerzői jog tulajdonosa a védett művének jogellenes felhasználása esetén jelentést tehet a Twitch felé, amely először csak figyelmezteti, további szabálysértések esetén pedig akár csatornájának felfüggesztésével büntetni a streamert.<sup>121</sup> Nyilvánvalóan, főleg az on-demand felhasználás esetén, nem orvosolja a jogsértést, ha a Twitch levelet küld a streamernek, figyelmeztetve őt a jogsértésről és annak lehetséges következményeiről. Emiatt egy automatikus hangfelismerő algoritmus is működik a platformon, ami, ha észleli, hogy egy stream során, vagy egy VOD-ban jogosulatlanul használt zene csendül fel, automatikusan elnémítja a közvetítést, vagy törli az adott videót, és egy ún. copyright strike-kal bünteti a csatorna tulajdonosát.<sup>122</sup> Azon túl, hogy elég érdekes szituációkat okozott a tartalomgyártóknak ez az algoritmus (volt, aki egy hóvihár effekt miatt kapott figyelmeztetést, de olyan is akadt, akit egy, már rég törölt felvétel miatt ért utol a Twitch virtuális keze),<sup>123</sup> egyes értelmezések szerint ez az automatikus rendszer a véleményszabadságot is veszélyezteti, mivel nem csak és kizárólag a zenei tartalmakra fókuszál a szűrés során.<sup>124</sup>

Alaposan felforgatta tehát a Twitch, és a hozzá hasonló platformok életét a CDSM irányelv. Nem véletlenül hasonlította Lábody Péter a 17. cikk hatását a digitális platformvilágra

---

<sup>119</sup> Twitch Music Guidelines

<sup>120</sup> HARKAI István: A videójáték mint kulturális örökség megőrzése a CDSM-irányelv tükrében. *Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle*, 2022/4. 35.

<sup>121</sup> Twitch Music Guidelines

<sup>122</sup> Uo.

<sup>123</sup> MAJOR Szabolcs: A Twitch elismerte, hogy rosszul kezelte a jogvédett tartalmak botrányát, de megoldás nincs. *PC World*, 2020. november 12. <https://bit.ly/3fedjxA>

<sup>124</sup> BARANYI i. m. 33.

egy „Richter-skála szerinti 9-es erősségű rengésnek.”<sup>125</sup> A Twitch-nek több évnnyi archív felvételt kellett utólag átvizsgálnia, jogi státuszát ellenőrizni, ehhez egy teljesen új rendszert kellett felállítania, azonban az algoritmussal és annak túlságos elővigyázatosságával szinte sarokba szorította a streamereket.<sup>126</sup> Ennek visszhangja sem maradt el, amire a Twitch egy közleménnyel reagált. Arra hívta fel a streamerek figyelmét, hogy tegyenek meg mindent annak érdekében, hogy ne közvetítsenek olyan tartalmat, amivel bárkinek is megsértenék a szerzői jogát.<sup>127</sup> Mondhatjuk, hogy a CDSM irányelv előírásai óta a Twitch egyet ugyan előre lépett, hátra viszont kettőt sikerült. Így a streamereknek, és a játékfejlesztőknek kellett lépniük, és kitalálniuk valamit a játékok (jogvédett zene melletti) nyilvánosságához közvetíthetővé tétele érdekében.

### 5.3.3. Az aktuális megoldások – a muting és a streamer mód

Emberek millióinak adnak a videójátékok új élményt a zene terén is, megismertetve velük új kedvenc előadóikat, vagy bevezetve őket addig nem ismert műfajokba. Ráadásul, mivel az emberek ezeket a zenéket egy olyan folyamat során fedezik fel, ami élményt nyújt számukra, egy erős érzelmi kapcsolat is fűzi őket egy-egy zeneszámhoz vagy előadóhoz.<sup>128</sup> Egy halvány párhuzamot is felfedezhetünk a streaming és a videójátékok licenszelt zenéi között: ahogy az élő közvetítések egy nagyon hatékony reklámeszközei a videójátékoknak, úgy a játékok is jelentős promóciós értéket adnak a zenéknek. Ennek a kettőnek a keresztezése pedig minden bizonnyal egy teljesen új dimenziót nyitna meg a zeneipar számára. Ennek ellenére, ha egy videójátékban már létező, licenszelt zene hangzik el, annak a streamelése nem engedélyezett, a Twitch azonnal figyelmeztetést küld, a műsor pedig veszélybe kerül. Evégett a streamereknek ma két eszközük van a zenék szerzői jogának megsértésének elkerülése végett: a Twitch által biztosított némítás (muting), amivel a játék egész hangsávja némításra kerül a közvetítés alatt a streamer gombnyomása által, és az egyre gyakoribb mentőöv, amit maguk a játékfejlesztők nyújtanak. magába a játékba beépített beállítási-opcióként: a streamer mód.

A legpraktikusabbnak tűnő, de kétségkívül a legkényelmesebb aktuális „megoldást” nyújtja a streamer mód. A játékfejlesztők, felismerve a streamelésben rejlő potenciált, elkezdték a játékaikat kicsit a streamingre is szabni. Ennek az eredménye a streamer mód, aminek az

---

<sup>125</sup> LÁBODY Péter: Szerzői jogi „user” szabadságok a globális tartalommesztó platformokon. *In Medias Res*. 2021/I. 103.

<sup>126</sup> GREENSPAN–DIMITA i. m. 46.

<sup>127</sup> Music Related Copyright Claims and Twitch, közlemény <https://bit.ly/3f6yml3>

<sup>128</sup> OMBLER i. m.

aktiválásával a játék során a licenszelt zenék automatikusan némításra kerülnek.<sup>129</sup> Ez azért is közvetítő-barát, mert a streamer is csak egy játékos, és nem feltétlenül van meg a kellő ismerete arról, hogy éppen melyik zeneszám az, aminek a közvetítése még megengedett, és melyik nem. Kényelmes, de nem feltétlenül praktikus: egy példát véve, a *Life is Strange: True Colors* című narratív kalandjátékban a karakterek a történet egyik pontján a *Kings of Leon Don't Matter* című számára táncolnak. Ez streamer módban kifejezetten visszás jelenetként játszódik le: a karakterek némán táncolnak, és csak a cipőik dobbanása hallatszik.<sup>130</sup> Ez egy olyan játékban, ahol a zenei betétek a hangulat megalapozása, az érzelmek átadása szempontjából kulcsfontosságúak, nem a legideálisabb, és egy súlyos, a szerző személyét érintő jogi kérdést vet fel.

---

<sup>129</sup> Ashley KING: Games Are Adapting to the Twitch DMCA Issue With 'Streamer-Friendly Mode'. *Digital Music News*, 2020. november 19. <https://bit.ly/3R6ILuo>

<sup>130</sup> Andy BROWN: 'Life is Strange: True Colors' streamer mode leads to awkward dancing. *NME*, 2021. szeptember 16. <https://bit.ly/3fcJqgO>

## 6. Streamer mód vs. mű egysége – többet árt mint használ?

Kiemelt jelentősége van a videójátékok összetett jellegének, és minden részegység kardinális abból a szempontból, hogy az alkotói folyamat végén egy páratlan audiovizuális mű szülessen. Ezt nyomatékosítja az előbb bemutatott streamer mód, azzal, hogy a játék egy jelentős elemét elvonja belőle. Jogosan merül fel a kérdés, hogy ha egy olyan játékból, aminek a kifejezett célja egy atmoszféra megteremtése, különböző érzelmek átadása, egy történet elmesélése, ha a nyilvánossághoz közvetítés érdekében gyakorlatilag törlésre kerül a zene, azzal nem sérül-e a mű egésze, annak integritása?

A videójáték fejlesztése során a zenei csapat szinte mint egy cipzár, dolgozik együtt az összes többi kreatív részleggel, hogy a megfelelő hangulatot, játékérzést autentikusan megteremtsék. Ahogy a zenék készítése, úgy más zenék licenszélése is egy mélyen átgondolt, előre eltervezett folyamat, amivel a különböző zeneművek elengedhetetlen részei lesznek az egész műnek, és amire a többi elem is épít. Szinte elképzelhetetlen, hogy ezek eltüntetése a nyilvánossághoz közvetítés során, nincs hatással (leginkább negatívvá) a mű egészére, és az alkotó(k) ehhez fűződő jogára. Mintha a cipzár egyik (akár több) fogát is eltávolítanánk, amivel igencsak megnehezítjük annak a használatát.

### 6.1. A mű integritása általában, és a videójáték zenéi tükrében

Az Szjt. 13. §-a nevesíti a mű integritásának védelmét mint a mű egységének védelme. Ennek értelmében „a szerző személyhez fűződő jogát sérti művének a becsületére vagy jóhírnevére sérelmes mindenfajta eltorzítása, megcsonkítása, megváltoztatása és a művel kapcsolatos más jellegű visszaélés.”<sup>131</sup> A fogalomból is következik, hogy ennek a személyhez fűződő jognak az egyes felhasználások esetén van kiemelt jelentősége, hiszen a mű egysége akkor sérülhet, ha az már „kikerült” a szerző kezei körül, és nem az ő szándékai, elképzelései szerint kerül a nyilvánosság elé. Emiatt is hangsúlyos az egyes szavak jelentése a definícióban. Maga az „egység” szó két jelentéstartalmat hordoz: elsősorban azt, hogy a szerző szellemisége egy egészként kerüljön kifejezésre a mű által, másodsorban pedig, ha a művön mégis valamilyen változtatás kerül alkalmazásra, akkor az nem lehet negatív hatással az összképre.<sup>132</sup> A mű egységének sérelme lehet közvetlen, vagy közvetett. Közvetlen a sérelem, ha „közvetlenül a mű testére” irányul a változtatás, így ha egy zeneműből teljes ütemeket hagynak

---

<sup>131</sup> Szjt. 13. §

<sup>132</sup> SÁPI Edit: Mennyire egységes a mű egységének védelme? *Miskolci Jogi Szemle*. 2020/1. 171.

el, vagy ha egy vers néhány versszaka marad el.<sup>133</sup> Ilyen közvetlen sérelmet valósít meg a játékokból a zene némítása is, hiszen ugyanolyan szignifikáns jelentősége van mint az elmaradt ütemeknek, és ugyanúgy más értelmet nyer a néma játék, mint a hiányos vers.

A mű egységének komplikált jellegét erősíti az a tény is, hogy az Szjt. vonatkozó rendelkezése is sokszor változott, utoljára a CDSM irányelv átültetésekor. Így minden megcsonkítást, elvonást eredményező változtatás jogellenességének feltétele (újra) az lett, hogy az becsületsértő vagy jóhírnév sértő is legyen, ezzel nagyobb teret engedve a mű megváltoztatásának.<sup>134</sup> Ez azonban nagyon összetett értelmezési problémákat is eredményezhet, hiszen objektív értelemben nem feltétlenül eredményez becsület- vagy jóhírnévsértést egy-egy megváltoztatás. A szerző ezen személyhez fűződő jogának viszont pont az a lényege, hogy megvédje azt a szoros erkölcsi kapcsolatot, ami a szerző és a műve között kialakul, valamint a mű mondanivalójának, egységének sérthetlenségét.<sup>135</sup> Egyébként a Kúria idén egy perben is kimondta, hogy az adott személyről, vállalatról kialakított kép negatív befolyásolása is a jó hírnév megsértését eredményezheti.<sup>136</sup> Ez az (egyik) olyan szürke zónája az integritáshoz való jognak, amiben számottevő a szakirodalom véleményének a széthúzása abból a szempontból, hogy a jóhírnév és a becsületsértés szükségszerű feltétel-e minden esetben, emiatt is főleg a bírói és a szakértői gyakorlatra támaszkodik a jog a konkrét esetek értékelése során.<sup>137</sup>

Az Szjt. Nagykommentárban is említésre kerül, hogy a szerző „legszemélyesebb érdeke, hogy a közönség ne nyerjen hamis benyomást a műről.”<sup>138</sup> Azzal, hogy a zene némításra kerül, egyértelmű, hogy nem a kívánt jelentést tartalmat fogja átadni így az adott jelenet a játékban, ami akár később a játékos játékmenetét is befolyásolhatja. Nem beszélve arról a jelenségről, miszerint a játékfejlesztők a Twitch-hez hasonló platformokon keresztül való nyilvánosságához közvetítést egyfajta „ingyen reklámnak” tekintik, viszont egy hiányos mű nem feltétlenül jelenti a legjobb reklámot. Egy horrorfilm se kelti ugyanazt az élményt, hatást, ha az aláfestő zenét elvonják belőle, és példának okáért egy lenémított film hatása sem közelíti meg az eredetit, tehát egyértelmű a negatív hatás bekövetkezése, és ez nincs másképp a videójátékoknál sem.

---

<sup>133</sup> GRAD–GYENGE Anikó: *Egy modern szerzői jog*. Wolters Kluwer, Budapest, 2019. 77.

<sup>134</sup> KESERŰ Barna: Szerzői jogi reform – a CDSM irányelv átültetése. *Dr. Keserű Barna blog*. 2021. június 13. <https://bit.ly/3Uhfhwf>

<sup>135</sup> SÁPI Edit: A hazai szerzői jogi jogalkotás fontosabb állomásai. *Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle*. 2019/6. 66-67.

<sup>136</sup> Tájékoztató jóhírnév megsértése perben hozott döntésről. *Kúria*, 2022. január 26. <https://bit.ly/3xKHCSq>

<sup>137</sup> GRAD–GYENGE (2019) i. m. 77.

<sup>138</sup> GYERTYÁNFY i. m. 108.

Sokkal átfogóbban foglalkozik a mű integritásával a brit szerzői jogi törvény, a Copyright, Design and Patent Act (továbbiakban: CPDA), és külön fejezetet szentel csak a mű torzításmentességéhez való jognak (right to object to derogatory treatment of work).<sup>139</sup> Eszerint beavatkozásnak minősül egyebek mellett a műből való törlés, vagy a mű megváltoztatása, átdolgozása is. Ugyanitt rendezi azt is, hogy mi eredményez torzító hatást: az olyan, már tisztázott valamely beavatkozás, amely a mű torzítását vagy megcsönkítését jelenti, vagy más módon sérti a szerző becsületét vagy jó hírnevét.<sup>140</sup> Egyébként a brit jog biztosítja azt is, hogy az összetett művek esetén az egyes szellemi értékkel bíró elemeknek a szerzői is igényt tarthassanak az alkotásuk egységének védelmére vonatkozó jogra.<sup>141</sup> Azzal, hogy a brit jog ilyen körülmények között szabályozza ezt a kérdést, nagyon határozott kereteket szab a mű integritásvédelmének, és egyben a szerző elismeréséhez való jognak. Ezen szabályozás alapján is megállapítható, hogy a nyilvánosságához közvetítéssel együtt járó némitása, vagy más szóval törlése a zenének az adott játékokból megtöri a mű egységét. Ez egyrészt a játékfejlesztő mint szerző személyhez fűződő jogának megsértését jelenti, de egyben a mű élvezhetőségét is súlyosan negatívan befolyásolja a fogyasztó számára.

## **6.2. Az integritássérelem vonzata – a mű élvezhetősége?**

Onnantól, hogy egy mű a digitális világ részévé válik, gyakorlatilag minden korlát megszűnik létezni abból a szempontból, hogy milyen lehetséges módokon lehet azt módosítani, szerkeszteni, és így akár torzítani vagy csonkítani. Éppen emiatt a mű egységének védelme alapvető fontosságú az eredeti, hiteles minőség biztosításában, így a videójátékok esetén is,<sup>142</sup> amik az online környezetben való felhasználásuk miatt a felhasználók általi torzításoknak (modding), vagy a különböző felhasználások miatt „szükséges” csonkításoknak (streamer mód) vannak kitéve. A videójátékok övezte integritási kérdések egy konstans küzdelmet eredményeznek a szerzők, a felhasználók, és a fogyasztók között, középpontban a mű élvezhetőségének a problémájával,<sup>143</sup> és kiegészülve azzal a kérdéssel, hogy meddig engedheti az alkotó gazdasági érdekekből a saját művének a sérelmét a digitális világban anélkül, hogy teljesen ellehetetlenítse a fogyasztót a teljes élménytől?

---

<sup>139</sup> SÁPI (2020) i. m. 174.

<sup>140</sup> CPDA Section 80 (2)

<sup>141</sup> Julian STEIN: Authorship and Moral Rights in Video Games. *Press Start*, vol. 2. no. 2. (2015) 13–14.

<sup>142</sup> Michela FIORDO: Moral Rights and Mods: Protecting Integrity Rights in Video Games. *U.B.C. Law Review*. vol. 46. issue 3. 2019 740.

<sup>143</sup> FIORDO i. m. 741.

A mű élvezhetősége a fogyasztó számára mint értékelési szempont az SZJSZT azon szakvéleményében is felütötte a fejét, amiben a mű torzításának és megcsonkításának értelmezéséről határozott. Torzítás alatt „a mű lényeges vonást érintő megváltoztatását”, míg csonkítás alatt „a mű lényeges vonását érintő elhagyást” érthetjük.<sup>144</sup> A némítással egyértelmű, hogy a zene „elvonásra” kerül a játék egészéből, így annak mint audiovizuális műnek az egysége megtörik, a szellemi mondanivaló sérül, és az egész játékról alkotott kép is negatív irányba fordul át. Ugyanezen szakvélemény mondja ki azt is, hogy „a torzítás fogalmilag azokat a durva változásokat jelenti, amelyek a művet a hallgató, néző, általában az érzékelő számára alapvetően – azaz az átlagos fogyasztó számára is nyilvánvalóan – sértő módon megváltoztatják.”<sup>145</sup> Ezzel a megállapítással a Testület tulajdonképpen egymaga lefektette egy egyfajta mű élvezhetőségének jogilag releváns alapjait, ami, ha sérül, az egyet jelent a mű integritásának sérelmével. Azért is jelentős ez az állítása, mert ezzel a fogyasztó érdekeit is bevonja mint esetleges vizsgálati szempont, a mű egységét érintő sérelem megállapítás során. A fogyasztó oldaláról nézve pedig egy felhasználás során kulcsfontosságú a műnek az élvezhetősége, és amikor videójáték integritássérelméről beszélünk a streaming okozta némítási-szükséghelyzet miatt, nem a játékos, vagy a platform, hanem néző mint fogyasztó az, akihez már „sérülten” jut el a mű, így elveszítve az élvezhetőségét.

A mű élvezhetőségének hangsúlyozása, és annak az integritással való szoros kapcsolata került bemutatásra a WIPO által rendezett, a videójátékok és a szellemi tulajdonjog kötelékéről szóló konferencia keretein belül is. A panel során a játékon belüli csalás mint integritás és élvezhetőség sérelem volt a fő motívum, azonban érdekes analógia fedezhető fel ebben a témában a videójáték zenéinek némítása végett is. A játékfejlesztők tisztában vannak vele, hogy a sikerességük garanciája az, hogy a játékosközösséget egyben tartsák, és hogy a fogyasztói oldal maximális játékelményben részesüljön. A csalások, és különböző módosításai a videójátéknak pont ezt a közösségi és individuális élményt sértik, legyen arról szó akár a közvetlen játék során, akár egy streamer műsorának fogyasztása közben. Az élvezhetőség a csalással tehát megtörik, és ugyanezek az észrevételek és következmények applikálhatók a zene némítása miatti helyzetre is. Hiába egyértelmű viszont a jogsértés, a játékfejlesztők nem érvényesítik a szerzői jogi igényeiket hiszen tudják, hogy azzal egy „PR aknamezőre” lépnek, legyen szó akár a csalásokról, akár a zenék némításáról.<sup>146</sup>

---

<sup>144</sup> SZJSZT-18/10.

<sup>145</sup> Uo.

<sup>146</sup> Anna PIECHÓWKA: The circle of IP: how IP is created and shared in videogames and beyond? Zoom (2021. december 8.): *Videogames and their uniting power – Everything you need to know about enabling environments and new trends*



Mindennek ellenére tényként kell kezelni azt, hogy az elismerés, amit a szerző a művével erkölcsileg nyer a személyhez fűződő jogok által, szinte kivétel nélkül csak akkor mutatja meg a vagyoni oldalát, annak minden nyereségével együtt, ha a személyhez fűződő oldal sérül.<sup>147</sup> Mindemellett elismerendő az is, hogy a videójátékoknak mint szerzői műveknek a hasznosítása egy szoros gazdasági-műszaki versenyszférában történik, és emiatt valamennyi érdekösszemérés és rugalmasság óhatatlanul szükségszerű.<sup>148</sup> Már csak amiatt is, mert az interneten való felhasználás miatt a személyhez fűződő jogok egyébként is veszíthetnek a garanciális jellegükből, egyrészt a fogyasztói gyakorlat, másrészt a szolgáltatókat övező szabályok miatt is. Azonban ennek az érdekösszemérésnek sem szabadna azt eredményeznie, hogy a szerző személyhez fűződő joga ily módon alárendelődjön a gazdasági viszonyoknak, a szóban forgó streamer mód alkalmazásával azonban pontosan ez történik. A játékfejlesztők inkább „feláldozzák” a saját alkotásuk integritását, minthogy ellehetlenítsék azokat a közvetíthetőségtől, még azzal együtt is, hogy mire a streamek nézőihez, a fogyasztókhoz eljut, addigra a játék a kívánt jelentést tartalmát, hatását elveszíti, az élvezhetősége és az egysége pedig emiatt megtörik.

Idén megreformálta a videójátékok és a zene kapcsolatát a The Outsiders svéd fejlesztőcsapat a váratlanul nagy sikert arató, ritmikus FPS játékával, a Metal: Hellsingerrel. A játékban a zene egyébként nem csak az élvezhetőséget és a plusz audiovizuális élményt adja, hanem végig mint funkcionális elem van jelen: a játékos csak úgy tud eredményesen haladni a játékmenettel, ha a zenék ritmusára használja a fegyverét, így tulajdonképpen a játék épül a zene köré, és nem a zene egészíti ki a játékot. A készítők egy interjúban elmondták: nem lett volna meg a szükséges költségvetésük egy teljes hangsávot lefedő licenszelési folyamat finanszírozására, és egyébként is egy olyan mély és összetett technikai rendszerről van szó, amiben a játékmenethez való illeszkedés érdekében a zenék rétegeire bontására volt szükség, hogy ezt már létező, licenszelt számokkal nem is tudták volna megoldani.<sup>149</sup> A fejlesztők ezzel utat törtek annak is, hogy a megfelelő szerződés megkötésével nem kell lemondani a mű egységéről a nyilvánossághoz közvetítéshez lehetővé tétel javára. A custom score szerződéstípus, amit a zeneszerzőkkel és az előadókkal kötöttek lehetővé teszi, hogy a zenék a streamek során is hallatszódjanak, és ezt bizonyítja a játék kiadójának End User License

---

<sup>147</sup> SÁPI (2020) i. m. 169.

<sup>148</sup> POGÁCSÁS Anett: A digitális mű integritásvédelmének aktuális kérdései In: GRAD-GYENGE Anikó–KABAI Eszter–MENYHÁRD Attila (szerk.): *Liber Amicorum–Studia G Faludi Dedicata. Ünnepi tanulmányok Faludi Gábor születésnapja tiszteletére*. Budapest, Eötvös, 2018. 332.

<sup>149</sup> Jess WELLS: Metal Hellsinger's original music is both excellent and convenient. *The Loadout*. 2022. szeptember 2. <https://bit.ly/3sWMmSa>

Agreementben foglalt kikötése is: „a játék hangsávjai felhasználhatóak játék-streamek során is, azonban a felhasználás esetén az egyes zenék előadóját és zeneszerzőjét is fel kell tüntetni mint jogosult.”<sup>150</sup>

Az audiovizuális elemeket ötvöző videójátékokon, amik irodalmi, filmművészeti és zenei alkotások bonyolult kombinációi, ugyanúgy érvényesítendőek az egyes személyhez fűződő jogok, jelen esetben a kérdéses mű integritásához fűződő jog, mint egy könyvön vagy egy színpadi előadáson,<sup>151</sup> amiknél hiába szoros a szerző és az alkotás közötti kapcsolat, az a digitális világba, és az óriási közönség elé kerülésével mégis, a mai napig számos akadályba ütközik,<sup>152</sup> amit egyelőre nem igazán akar egyik fél sem megoldani. Ez a sokszereplőség és a piaci kényszer is alátámasztja azt, hogy az internet elterjedése okozta egyre sokszínűbb felhasználási lehetősége a szellemi alkotásoknak, és az ezzel járó teljesen új dimenziók számos nagyon sokrétű, összetett és a mai napig megoldatlan problémát gördít a szerzői jog útjába.<sup>153</sup> Az internet szupersztrádája viszont számos új üzleti modell létrehozását is tenné lehetővé, hogy a streaming ne kerüljön a videójátékok egyes szellemi értékeibe, és azok egységébe.

---

<sup>150</sup> Funcom End User License Agreement 4. pont <https://bit.ly/3fD4WvO>

<sup>151</sup> FIORDO i. m. 758.

<sup>152</sup> POGÁCSÁS (2018) i.m. 324.

<sup>153</sup> GUBICZ Flóra Anna: Fényképek az interneten, avagy a fényképek világhálón való megjelenéséhez köthető szerzői jogi problémák. *Infokommunikáció és jog*. 2017/14.19.

## 7. Zenei content ID-tól a közös jogkezelés felé

A közös jogkezelés intézményének a célja, hogy a különböző jogkezelő szervezetek által a jogosultak vagyoni jogai megfelelően kezelve legyenek, és az érdekeik is a szükséges védelemben részesüljenek. Így meghatározott esetekben, vagy a jog által kötelezően, vagy akár a jogosultak döntése által képviselőjükben a közös jogkezelők gyakorolják és érvényesítik jogaikat, és gondoskodnak arról, hogy a különböző felhasználások után az őket megillető jogdíjak kifizetésre kerüljenek.<sup>154</sup> Ez a jogosultakat segítő és képviselő intézmény főként aköré az érdek köre szerveződve jött létre, hogy minden olyan helyzetben, ahol a jogosultak számára a saját jogaik képviselete, az őket megillető jogdíjak beszedése a felhasználások tömegessége miatt nehézkes sőt egyes esetekben önállóan eljárva lehetetlen.<sup>155</sup>

A videójátékok zenéinek közvetíthetősége a különböző platformokon hasonló pontokon ütközik akadályba, mint eredetileg a közös jogkezelés történelmi kialakulásához vezető kávéházi zenelejátszás: nincs egységes módja az engedélyek beszerzésének, és ha a streamer mód nem némitaná le a játékok zenéit, a zeneszerzők akkor sem látnának viszont jogdíjat a közvetítések után, legalábbis nem a Twitch csatornáin. A cél tehát egyértelműen a jogosítás lenne, hogy egy helyről lehessen megszerezni a jogokat, és nem a szűrés, ami most történik a YouTube-on kívül bármelyik online-tartalommegosztó felületein keresztül.

A jogosítás, mint célkitűzés vezet a közös jogkezelés intézményéhez. Nehézségét jelentheti az online jogosításnak az a „zenei mátrix”, ami a szerzői jog területi alapja miatt keletkezik. Eszerint a szükséges engedélyeket az adott állam joga szerint kell megszerezni, az online tér viszont határon átnyúló; ehhez a jogosulttól kell engedélyt szerezni, aki viszont csak a „saját” engedélyét tudja megadni.<sup>156</sup> A YouTube mint platform azonban egy olyan rendszert dolgozott ki, amivel áthidalja ezt a problémát, és a szűrés mellett a jogosítást is megvalósítja. Ez a modell igazolja, hogy a platformok és a közös jogkezelők közötti út átjárható, és a jelenlegi eszközök alapján talán a legigazságosabb is minden résztvevő számára. A YouTube platformján keletkezett zenei szerzői jogdíjak Magyarországon az Artisjuson keresztül jutnak el a szerzőkhöz, aminek az útja ugyan sokkal szerteágazóbb, több feltétellel, mintha egy rádióban elhangzott zeneszámról lenne szó. Azokat a zeneműveket, amelyek rendelkeznek a megfelelő ISRC kóddal (International Standard Recording Code, a zeneműről készült konkrét

---

<sup>154</sup> POGÁCSÁS Anett–UJHELYI Dávid: *Szellemi alkotások joga*. Budapest. Pázmány Press. 2022. 169.

<sup>155</sup> GRAD-GYENGE Anikó–SARKADY Ildikó: *Közös jogkezelés az audiovizuális médiában*. Médiatudományi Intézet. 2014. 96.

<sup>156</sup> KABAI Eszter: *Zeneművek felhasználásának szerzői jogi engedélyezése a DSM irányelv átültetése után*. Budapest (2022. május 5.): *Az új technológiák hatása a demokráciára*

hangfelvétel azonosítására szolgáló egyedi kód<sup>157</sup>), mind az Artisjus, mind pedig a YouTube hivatalos partnere azonnal azonosítani tudja a lejátszásuk esetén, történjen az akár önállóan, akár egy tartalom részeként.<sup>158</sup> Így nem jelent különösebb problémát a videójáték, mint közvetett elem jelenléte, és a szükséges engedélyek hiánya a fejlesztők részéről. Hiszen ha a zenét tartalmazó videó a megtekintések által bevételt termelt, akkor a csatornatulajdonosok üzenetet kapnak az Artisjustól a díjigényről, ezt követően pedig az Artisjus tartalomkezelője bekéri az érintett zenék szerzői jogdíját a YouTube-tól, ami később a jogdíjfelosztások során kiutalásra kerül a jogtulajdonosoknak.<sup>159</sup>

A Content ID és az ISRC kódolás a YouTube sajátja, és egy általánosabb, széleskörűbb megoldást jelenthet nem csak együttműködni az illetékes jogkezelőkkel, hanem egyszerűen a különböző online tartalommegosztók tevékenységét (ha azok monetizálhatók, és a kereskedelmi küszöböt meghaladják) közös jogkezelés alá terelni.

A közös jogkezelők egy „egyablakos hozzáférést” biztosítanak a felhasználók számára a különböző művekhez, így egy közvetítőként járnak el a jogosultak és a felhasználók között.<sup>160</sup> Korábban már kifejtésre került, hogy a Twitch mint felhasználó felel a rajta keresztül közvetített, egyébként jelentős mennyiségű tartalomért. Ez a tömeges felhasználás szinte lehetetlenné teszi, hogy a platform mint felhasználó egyesével felkutasson minden egyes jogosultat, és engedélyt kérjen tőle.<sup>161</sup> A Twitch által alkalmazott, jogsértések azonosítására szolgáló algoritmus hasznosnak bizonyulhat, egy esetleges megoldási javaslat keretein belül. Kihhasználva azt, hogy a rendszer felismeri az egyes licenszelt zenéket a közvetítések során, a játékok elemeiként, az a jogsértések azonnali jelzése helyett egy statisztika készítésére is alkalmazható lehet, hogy hányszor hangzottak el egyes zeneművek, milyen nézettség előtt. Ezek alapján az átfogó statisztikák alapján a platformok közös jogkezelőkkel együttműködve engedélyt szerezhetnek, és arányosan a szükséges jogdíjak a jogkezelőn keresztül kifizetésre kerülhetnek a mind a zeneszerzőknek, az előadóművészeknek és a hangfelvétel-előállítóknak.

A szerzői jogok és a szerzői joghoz kapcsolódó jogok közös kezeléséről szóló 2016. évi XCIII. törvény (továbbiakban: Kjkt.) a közös jogkezelés módja szerint háromféle jogkezelést határoz meg, eszerint a közös jogkezelés lehet önkéntes, előírt vagy kötelező.<sup>162</sup> A kötelező

---

<sup>157</sup> ARTISJUS: Légy jó gazdája szerzeményednek: pótold az ISRC kódjait online! *Dal+szerző blog*. 2021. október 5. <https://bit.ly/3xVsph3>

<sup>158</sup> ARTISJUS: Szerzői jogdíj a YouTube-ról? Így termelnek bevételt a szerzőknek is a megtekintések. *Dal+szerző blog*, 2021. december 08. <https://bit.ly/3EGilw5>

<sup>159</sup> UO.

<sup>160</sup> LÁNCCHIDI Péter: Zenei közös jogkezelés és versenypolitika az Európai Unióban. *PhD-értekezés*. 2010. 5.

<sup>161</sup> UO.

<sup>162</sup> GRAD-GYENGE-SARKADY: i. m. 116.

jogkezelés körébe tartozik a Kjkt. alapján az „olyan felhasználási mód, amellyel kapcsolatban az engedélyezési jog vagy az engedélyezési jog nélkül fennálló díjigény az Szjt. előírása alapján kizárólag közös jogkezelés útján érvényesíthető.”<sup>163</sup> A videójátékokban megjelenő mindkét zeneműfajta esetén megállapításra kerülhet a kötelező közös jogkezelés szükségessége. Egyrészt az eredeti zene végett, ami a korábbi fejezetben tett megállapítás alapján akár kereskedelmi célból kiadott hangfelvételnél is minősülhet, amelyek sugárzásáért a jogosultak a díjigényüket a közös jogkezelő szervezetek útján érvényesíthetik.<sup>164</sup> A másik zenetípus, a licenszelt zenék esetén az Szjt. 27. § vehető irányadónak, miszerint többek között a zeneszerzők már nyilvánosságra hozott műveik sugárzásának engedélyezése, és az ennek fejében fizetendő jogdíjak mértéke vonatkozásában a közös jogkezelő jár el a felhasználóval szemben.<sup>165</sup>

A közös jogkezelés megoldásként való alkalmazása esetén a zeneművek jogtulajdonosai is megkapnák a nekik járó jogdíjakat, és így a streamer mód, mint beépített beállítás szükségessége is elenyészne. Ezzel harmóniába kerülne a személyhez fűződő jogok védelme és érvényesíthetősége a vagyoni jogokkal szemben, hiszen így a játékfejlesztők könnyebben léphetnének fel a játékok integritássérelme esetén is, mivel a platform így már nem tudna kibújni az engedélyek beszerzése és a jogdíjak kifizetése alól. E harmónia szükségességét megalapozza az a tény, hogy a game-streaming és a zeneművek kapcsolódásából adódó személyhez fűződő jogi sérelmekért pusztán a kereskedelmi erők és a nyilvánossághoz közvetítés rendkívül előnyös piaci szerepe okolható. Vitathatatlan, hogy a szerző személyhez fűződő jogai és vagyoni jogai nem érvényesülnek, és nem is fognak érvényesülni korlátozás nélkül, azonban ezt olyan érdekek alapozzák meg, mint például az oktatás, a művészet, a kulturális élet szabadsága, vagy akár mások alaptörvényben biztosított jogai.<sup>166</sup> Míg ezek az okok leginkább a társadalom jogos érdekeiként azonosíthatók, és igénylik azt, hogy ne legyen minden esetben a szerző kizárólagos döntésének kiszolgáltatva a művek közönséghez való eljutása,<sup>167</sup> addig a nézettség-növelés, mint cél, és ezáltal a játékok monumentális mértékű monetizálása esetén nem feltétlenül megengedhető, hogy a piaci érdek megalapozza a súlyos integritássérelmet, a személyhez fűződő jogok alárendeltségét.

---

<sup>163</sup> Kjkt. 4. § 6. pont

<sup>164</sup> Szjt. 77. § (1)-(3) bekezdések

<sup>165</sup> Szjt. 27. § (1) bekezdés

<sup>166</sup> GRAD-GYENGE-SARKADY: i. m. 96.

<sup>167</sup> Uo.

## 8. Konklúzió

A kutatás eredményeképpen általánosságban kimondható, hogy hiába került felülvizsgálatra uniós szinten a nyilvánossághoz közvetítéshez kapcsolódó szabályozás a CDSM irányelv által, a videójátékok összetett elemeinek, kiemelt jelentőséggel a zenének a dilemmája nyitva maradt. Tény, hogy nem minden játék esetén jelentkezik a probléma, hiszen csak a legnívósabb alkotások esetén van a stúdióknak a megfelelő költségvetése már létező zeneművek licenszelésére, viszont pont ezek a játékok azok, amik a legösszetettebb struktúrával rendelkeznek, amelyeknek a legnagyobb a marketingértéke, és amik mindig óriási közönségnek örvendenek a streaming platformokon – mindezt teszik az alapvetően szerves részüket képező zene nélkül. Fontos azonban kiemelni, hogy a kutatás gerincét képező helyzet a piac és a jogosultak döntési jogköre miatt alakul így, ezen pedig a szerzői jog csak nagyon nehezen tudna érdemben változtatni; hiszen az a szerzők és a jogosultak érdekeit helyezi előtérbe, és emiatt gyakori, hogy a hátrány végsősoron a végfelhasználókat érinti. A CDSM irányelv 17. cikke is a szerzők érdekeit szem előtt tartva készült: hogy a műveik végfelhasználók általi felhasználása után a megfelelő díjazásban részesüljenek. A szerző vagyoni jogának túlzott (de valahol érthető) védelme a piacon a személyhez fűződő jogok sérelmébe került, hiszen a nézőhöz a szerzői alkotás sérült integritással, és élvezhetetlenül kerül.

A fejlesztői oldalról közelítve a játékon belüli zenék közvetítésére adott ugyan egy világos, követhető megoldás – az „új” engedélyek beszerzése – azonban nincs meg az ehhez szükséges üzleti modell, ami ezt az utat járhatóvá, sőt kívánatosá tenné, főleg azért, mert a fejlesztők az ezzel járó anyagi költségeket nem vállalják.

A zeneszerzők részéről talán túl nagy elvárás lenne megoldást várni, de érdemes ezen az oldalon is körbejárni egy lehetőséget. Egy átfogó kimutatás a számukra megmutatná, hogy a zenék videójáték streamekben való felhasználásának akár ingyenes engedélyezése, akár az eredeti licenszben ennek külön pontba foglalása, és ezáltal a zeneművek elérhetővé tétele a közvetítések során olyan nyilvánossági értékkel bírna, amivel ugyan közvetett módon, de több bevételre is szert tehetnének, mint közvetlenül a jogdíjakból.

A probléma reális megoldása a három szereplő közül a platform oldalán keresendő. Hiába került ugyanis a CDSM irányelvvel a platformok vállára a felületükön fellelhető tartalmakért való felelősség, az irányelv tartalmaz egy olyan kikötést, hogy ha a felhasználás kereskedelmi jellegű módon történik, akkor onnantól a felhasználó, vagyis maga a streamer kell, hogy megszerezze a jelen esetben egyes licenszelt zenék közvetítéséhez szükséges engedélyt. Ma már a streaming oldalakon történő nyilvánosságához közvetítés, mint

felhasználás nagyon csekély számban történik a kereskedelmi küszöb alatt. Így az egyik legkézenfekvőbb megoldást jelentené az, ha ettől a küszöbtől eltekintve, minden esetben a platform vállát terhelné az engedélyek megszerzésének felelőssége. A CDSM irányelv online tartalmegosztókat érintő felelősségének kiterjesztése esetén egy járható út lenne, ha egyfajta „alternatív” one stop shop modellel a platformok, mint közvetítők járnának el a tartalomgyártók és a jogtulajdonosok között. Alternatív, mert nem a licenz adója lenne maga a „bolt”, hanem a platform, mint a licenz szerzője. Talán nincs is már messze egy hasonló struktúrára épülő megoldás, ugyanis a YouTube Amerikában már hasonlóval kísérletezik: a próba-modell lényege, hogy ő maga, mint platform szerzi meg a streamer által kérvényezett zenének az engedélyét, a tartalomgyártóval pedig egy bevételi megosztást kötnek, így a zeneművek jogtulajdonosai a videó bevételének függvényében kapják meg a díjakat.

A YouTube saját jogkörében eljárva bővíti a lehetséges eljárásainak a körét, ezzel megpróbálva megoldani az egyenlőtlenséget, amit a különböző műveknek a felületén történő felhasználása okoz. Az egy másik kérdés, hogy ez mennyire eredményez majd arányos díjazást, viszont megfontolandó a jogalkotó részéről, hogy mennyire hagyja a piaci szereplők általi behatárolását az egyes művek élvezetének. Ez a lépés megmutatja azt is, hogy a jogalkotónak is célszerű lenne a végfelhasználói és fogyasztói igényeket is szem előtt tartva figyelemmel lennie a piaci trendekre. Érdemes lenne mindezeket alapul véve a jogalkotó részéről egy teljeskörű, uniós szintű felülvizsgálata a CDSM irányelv 17. cikkének egy immáron olyan szemszögből, hogy milyen mértékben lehet azok körét jobban tágítani, ezúttal a végfelhasználói és fogyasztói érdekeket is szem előtt tartva.

A kutatás utolsó lépcsőjeként kifejtett közös jogkezelés akár lehetőségi, akár kötelező jelleggel is megoldást jelenthet a videójátékok modern nyilvánosságához közvetítésének zenék okozta problémájára. Mindazon felül, hogy a platformok ezen az úton könnyen beszerezhetik a szükséges engedélyeket, és nem kell az így már elkerülhető jogsértésekért való felelősséget a tartalomgyártókra hárítani, ezáltal helyreállításra kerülhet a szerző személyhez fűződő jogai és vagyoni jogainak érvényesülése közötti harmónia is.

## 9. Forrásjegyzék

### Könyvek, cikkek, tanulmányok

Andy RAMOS: Video Games: Computer Programs or Creative Works? *WIPO Magazine*, 4/2012.

Andy RAMOS–Lura LÓPEZ–Anxo RODRIGUEZ–Tim MENG–Stand ADAMS: The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches. *WIPO Publication*. 2013.

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

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

Bob KOHN: A Primer on the Law of Webcasting and Digital Music Delivery. *Entertainment Law Reporter*, vol. 20. no. 4. (1998)

Christopher LUNSFORD: Drawing a Line Between Idea and Expression in Videogame Copyright: The Evolution of Substantial Similarity for Videogame Clones. *Intellectual Property Law Bulletin*. vol. 18. issue 1. (2013)

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

Catherine JEWELL: Video Games: 21st century art. *WIPO Magazine*, 4/2012.

FERGE Zsigmond: Médialejátshók 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.

Furine BLAISE: Game Over: Issues Arising When Copyrighted Work is Licensed to Video Game Manufacturers. *Albany Law Journal of Science & Technology*, vol. 15. issue 2. (2005)

GUBICZ Flóra Anna: Fényképek az interneten, avagy a fényképek világhálón való megjelenéséhez köthető szerzői jogi problémák. *Infokommunikáció és jog*. 2017/14.

GRAD-GYENGE Anikó: *Film és szerzői jog. A megfilmesítési szerződés*. Médiatudományi Intézet, 2016.

GRAD-GYENGE Anikó: *Egy modern szerzői jog*. Wolters Kluwer, Budapest, 2019.

GRAD-GYENGE Anikó–KABAI Eszter–MENYHÁRD Attila (szerk.): *Liber Amicorum–Studia G Faludi Dedicata. Ünnepi tanulmányok Faludi Gábor születésnapja tiszteletére*. Budapest, Eötvös, 2018.

GRAD-GYENGE Anikó–SARKADY Ildikó: *Közös jogkezelés az audiovizuális médiában*. Médiatudományi Intézet. 2014.

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 nyilvánosságához közvetítésében – I. rész. *Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle*, 2020/2.
- Jason C. BREEN: YouTube or YouLose: Can YouTube Survive a Copyright Infringement Lawsuit. *Texas Intellectual Property Law Journal*, vol 16. no. 1. (2007)
- Julian STEIN: Authorship and Moral Rights in Video Games. *Press Start*, vol. 2. no. 2. (2015)
- Karen COLLINS: Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Games Music and Sound Design. *MIT Press*. 2008.
- KIRÁLY Péter Bálint: A videómegosztóplatform-szolgáltatók szabályozásának kihívásai. *In Media Res*, 2021/2.
- LÁBODY Péter: Szerzői jogi „user” szabadságok a globális tartalommesztő platformokon. *In Medias Res*, 2021/I.
- LÁNCHIDI Péter: Zenei jogkezelés és versenypolitika az Európai Unióban. *PhD-értekezés*. 2010.
- LENKOVICS Barnabás–SZÉKELY László (szerk.): A Szerzői Jogi Szakértő Testület Szakvéleményeinek Gyűjteménye I. Budapest, Eötvös József Könyvkiadó, 1981.
- Matthew OMERNICK: *Creating the Art of The Game*. New Riders, 2004.
- Michael CERRATI: Video Game Music: Where it Came From, How it is Being Used Today, and Where it is Heading Tomorrow. *Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law*, vol. 8. no. 2. (2006)
- Michael LARKEY: Cooperative Play: Anticipating the Problem of Copyright Infringement in the New Business of Live Video Game Webcasts. *Rutgers Journal of Law and Public Policy*, vol. 13. no. 1. (2015)
- Michela FIORDO: Moral Rights and Mods: Protecting Integrity Rights in Video Games. *U.B.C. Law Review*, vol. 46. issue 3. (2019)
- Nicholas ROBINSON: From Arcades to Online: Updating Copyright to Accomodate Video Game Streaming. *North Carolina Journal and Technology*. vol. 20., no. 2. (2018)
- POGÁCSÁS Anett–UJHELYI Dávid: *Szellemi alkotások joga*. Pázmány Press. Budapest, 2022.
- SÁPI Edit: A hazai szerzői jogi jogalkotás fontosabb állomásai. *Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle*, 2019/6.
- SÁPI Edit: Mennyire egységes a mű egységének védelme? *Miskolci Jogi Szemle*, 2020/1.
- Shani SHISHA: Fairness, Copyright and Video Games: Hate the Game, not the Player. *Fordham Intellectual Property, Media & Entertainment Law Journal*. vol. 31., no. 3. (2021)
- 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 globalizáció és az eltérő tagállami implementáció keresztmetszetében. *In Medias Res*, 2019/2.
- Tim SUMMERS: *Understanding Video Game Music*. Cambridge University Press, 2016.
- Yang QUI: A Cure for Twitch: Compulsory License Promoting Video Game Live-Streaming. *Marquette Intellectual Property Law Review*, vol. 21. no. 1. (2017)

## Internetes hivatkozások

(utolsó letöltés időpontja: 2023. március 3.)

110 évet nézték a magyarok júniusban csak a legnagyobb Twitch streamereket. *Leet Gaming Magazin*. 2022. július 4. <https://bit.ly/3dDtaoA>

Andy BROWN: 'Life is Strange: True Colors' streamer mode leads to awkward dancing. *NME*, 2021. szeptember 16. <https://bit.ly/3fcJqgO>

ARTISJUS: Légy jó gazdája szerzeményednek: pótold az ISRC kódjait online! Dal+szerző blog. 2021. október 5. <https://bit.ly/3xVsph3>

ARTISJUS: Szerzői jogdíj a YouTube-ról? Így termelnek bevételt a szerzőknek is a megtekintések. Dal+szerző blog, 2021. december 08. <https://bit.ly/3EGilw5>

Ashley KING: Games Are Adapting to the Twitch DMCA Issue With 'Streamer-Friendly Mode'. *Digital Music News*, 2020. november 19. <https://bit.ly/3R6ILuo>

Blizzard End User License Agreement <https://bit.ly/2MshhUb>

Blizzard Video Policy <https://bit.ly/3S93XBd>

Connor JACKSON: European Copyright Directive and The Growing Copyright Problem of E-sports. 2019. 3. <https://bit.ly/3R8VINz>

Darby McDEVITT: A Practical Guide to Game Writing. *Game Developer*, 2010. október 13. <https://bit.ly/3r6oGcY>

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

Duane DECKER: Game Audio Contracts. *Game Developer*, 2009. október 2. <https://bit.ly/3R66DOT>

Funcom End User License Agreement 4. pont <https://bit.ly/3fD4WvO>

Global Opportunity Analysis and Industry Forecast. *Valuates Reports*. 2019 december. <https://bit.ly/3r29bTA>

Jason WISE: Twitch Statistics 2022: How Many People Use Twitch? *Earthweb*. 2022. június 15. <https://bit.ly/3zSqLhy>

Jess WELLS: Metal Hellsinger's original music is both excellent and convenient. *The Loadout*. 2022. szeptember 2. <https://bit.ly/3sWMmSa>

KESERŰ Barna: Szerzői jogi reform – a CDSM irányelv átültetése. *Dr. Keserű Barna blog*. 2021. június 13. <https://bit.ly/3Uhfhwf>

KOVÁCS András Félix: A szerzői jog nem játék. *ELTE Karrierközpont*. 2021. <https://bit.ly/3ffAB5B>

Louise BYRNE: Is Video Game Music a Genre? *Louise Byrne Music blog*, 2020. október 28. <https://bit.ly/3DJzkOF>

MAJOR Szabolcs: A Twitch elismerte, hogy rosszul kezelte a jogvédett tartalmak botrányát, de megoldás nincs. *PC World*, 2020. november 12. <https://bit.ly/3fcdjxA>

Mat OMBLER: 'Bigger than MTV': how video games are helping the music industry thrive. *The Guardian*, 2018. augusztus 22. <https://bit.ly/2N8QSQj>

Matthew HANDRAHAN: Alan Wake to be removed from sale over music licenses. *GameIndustry.biz*, 2017. május 15. <https://bit.ly/3zLXFAl>

MEZEI Péter: Nintendo v PC Box: nem feltétlen a határos műszaki intézkedések védelme. *Copy21 blog*, 2014. január 24. <https://bit.ly/3xMnoYA>

Michael CULLEN: Basics of Sound Design for Video Games <https://bit.ly/2OJAhNu>

Music Related Copyright Claims and Twitch, közlemény <https://bit.ly/3f6yml3>

Nailing Video Game Script Writing – What You Need To Know. *SpaceDraft* <https://bit.ly/3xKug8E>

NYAKAS Levente: AVMS irányelv-módosítás 2018-modernizált irányelv régi perspektívából *Médiatudományi Intézet*, 2018. nov. 6. <https://bit.ly/3S9sshU>

Riot Games Legal <https://riot.com/3t8NvWX>

Riot Games Terms of Service <https://riot.com/3M106UE>

Rob BRIDGETT: A Holistic Approach to Game Dialogue Production. *Game Developer*, 2009. október 29. <https://bit.ly/3xNx84J>

Tájékoztató jóhírnév megsértése perben hozott döntésről. *Kúria*, 2022. január 26. <https://bit.ly/3xKHCSq>

The Most Followed Twitch Streamers June 2022. *TwitchMetrics*. 2022. június 13. <https://bit.ly/3zVSIL4>

Twitch Music Guidelines <https://bit.ly/3Ec9D9p>

Twitch Top Streamers. *TwitchTracker*. 2022. június 30. <https://bit.ly/3Rudp1a>

## **Törvények, egyezmények, irányelvek**

1999. évi LXXVI. törvény a szerzői jogról

2010. évi CLXXXV. törvény a médiaszolgáltatásokról és a tömegkommunikációról

2013. évi V. törvény a Polgári Törvénykönyvről

A számítógépi programok jogi védelméről szóló 91/250/EGK 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

A szerzői jogok és a szerzői joghoz kapcsolódó jogok közös kezeléséről szóló 2016. évi XCIII. törvény

A tagállamok audiovizuális médiaszolgáltatások nyújtására vonatkozó egyes törvényi, rendeleti vagy közigazgatási rendelkezéseinek összehangolásáról szóló 2010/13/EU 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

Az információs társadalomban a szerzői és a szomszédos jogok egyes vonatkozásainak összehangolásáról szóló 2001/29/EK irányelv

Berni Unió Egylemény

Code de la propriété intellectuelle

Décret n° 2021-1369 du 20 octobre 2021 portant modification du code de la propriété intellectuelle et relatif à certains fournisseurs de services de partage de contenus en ligne

Copyright, Patent and Design Act

Előterjesztői indokolás 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

United States Copyright Act

WIPO Copyright Treaty

WIPO Performances and Phonograms Treaty

### **Konferenciák**

They are Playing Our Songs. Kalifornia (2004. november): *California Copyright Conference*

The circle of IP: how IP is created and shared in videogames and beyond? Zoom (2021. december 8.): *Videogames and their uniting power – Everything you need to know about enabling environments and new trends*

Video Games and Copyright Law. Zoom (2022. január 6.): *Webinar on Intellectual Property in Mobile Applications and Video Games*

Zeneművek felhasználásának szerzői jogi engedélyezése a DSM irányelv átültetése után. Budapest (2022. május 5.): *Az új technológiák hatása a demokráciára*

### **Döntések, határozatok**

BH1999.147.

No. 09-6115 (D.C. NJ 2012) Tetris Holding, LLC v. XIO Interactive, Inc.

C-306/05. sz. ügy Sociedad General de Autores y Editores de Espana (SGAE) kontra Rafael Hoteles SA

C-325/14. sz. ügy SBS Belgium NV kontra Belgische Vereniging van Auteurs, Componisten en Uitgevers (SABAM)

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

C-466/12. sz. ügy Svensson és társai kontra Retriever Sverige AB

### **Szakvélemények**

SZJSZT-2/1973.

SZJSZT-18/10.

SZJSZT-9/2014.