

**Kovács András Félix**

*joghallgató (ELTE ÁJK)*

## **A szerzői jog nem játék: miért ellentmondásos a videójátékok műszaki védelmi intézkedéseinek szabályozása az EU szerzői jogában?**

### **I. Bevezetés**

A videójátékok napjainkra tagadhatatlanul a mainstream kultúra részévé váltak. Ez amellet, hogy jelentős népszerűséggel és gazdasági súllyal jár, lehetőséget adott arra, hogy művészeti igényességgel elkészített, komoly esztétikai értékkel rendelkező alkotások is szülessenek. Akár tehát pusztán materiális, akár ezen túlmutató okok miatt, de érdemes figyelmet fordítani a videójátékok szabályozására, különösen a szerzői jog terén.

A játékipar szereplőinek kezdetektől fogva problémát okozott, hogy míg a művek létrehozása rendkívül erőforrásigényes, addig azok elhanyagolható költségek mellett, viszonylag könnyen másolhatóak. Ennek megakadályozására kezdték el alkalmazni a videójáték-fejlesztők a műszaki védelmi intézkedéseket, amelyekkel kapcsolatosan mind az Európai Unió, mind a tagállamok szerzői jogában találhatunk rendelkezéseket. Ebben a cikkben arra teszek kísérletet, hogy rávilágítsak a videójátékok műszaki védelmi intézkedéseire vonatkozó EU-s szerzői jogi szabályozás vitatott vagy ellentmondásos pontjaira.

### **II. Mik is pontosan a műszaki védelmi intézkedések?**

Ha a műszaki védelmi intézkedések tételes jogi meghatározását keressük, elsőként az InfoSoc-irányelv 6. cikk (3) bekezdéséhez kell fordulnunk, amely szerint minden olyan technológia, eszköz vagy alkatrész műszaki védelmi intézkedésnek minősül, amely „*rendes működése során alapvetően arra szolgál, hogy a művek és más, jogi védelem alatt álló teljesítmények tekintetében megelőzze, illetve megakadályozza a (...) szerzői jog vagy szomszédos jogok (...) jogosultja által nem engedélyezett cselekményeket.*” A definíció széles kört ölel fel, így a műszaki védelmi intézkedések sokféle megjelenési formát ölthetnek, a szoftver és a hardver részét is képezhetik. A lényeg, hogy minden esetben a szerzői jogi jogsértés megakadályozására szolgálnak.

A fentiek alapján egy viszonylag egyszerű kép rajzolódik ki, amelyet azonban némileg bonyolítanak a Szoftver-irányelv szabályai. Elöljáróban szükséges tisztázni, hogy az Európai Unió

Bíróságának UsedSoft-ügyben hozott döntése alapján<sup>1</sup> egyértelmű, hogy a Szoftver-irányelv *lex specialis* az InfoSoc-irányelvhez viszonyítva. A számítógépi programokra tehát elsőként a Szoftver-irányelv rendelkezéseit kell alkalmazni, amennyiben pedig az nem szól az adott kérdésről, akkor lehet az InfoSoc-irányelv általános jellegű, horizontális szabályaihoz fordulni.

A Szoftver-irányelv ugyan nem tartalmaz definíciót a műszaki védelmi intézkedésekre vonatkozóan, a 7. cikk (1) bekezdés c) pontja azonban külön szól *számítógépi program védelmére alkalmazott műszaki intézkedések* megkerüléséről. Ebből akár arra a következtetésre is juthatnánk, hogy a számítógépi programok esetében is a műszaki védelmi intézkedések InfoSoc-irányelv szerinti meghatározását kell alkalmazni, a szoftverek specialitása pedig csupán annyi, hogy az intézkedések megkerülésére eltérő szabályok vonatkoznak.

A két irányelv angol nyelvű normaszövege ugyanakkor rámutat arra, hogy az InfoSoc- és a Szoftver-irányelv szerinti műszaki védelmi intézkedés fogalom valójában nem ugyanaz. Az InfoSoc-irányelv angol változata ugyanis a műszaki védelmi intézkedések megfelelőjeként a *technological protection measures* kifejezést használja, a Szoftver-irányelvben viszont a *technical devices* szókapcsolat található. Hasonló különbségtétel figyelhető meg az irányelvek német, illetve francia nyelvű szövegeiben, a *technische Maßnahmen* és *technische Programmschutzmechanismen*, illetve a *measures techniques* és *dispositifs techniques* fogalmi párok révén. Az InfoSoc-irányelv (50) preambulumbekkezdése is megerősíti ezt az elhatárolást, amikor kimondja, hogy a számítógépi programokkal kapcsolatban alkalmazott műszaki intézkedések védelmével kizárólag a Szoftver-irányelv foglalkozik.

A fentiek alapján tehát az tűnik logikusnak, hogy a Szoftver-irányelvben létezik egy, az InfoSoc-irányelvtől független műszaki védelmi intézkedés fogalom, amely a magyar normaszövegben az azonos elnevezések miatt nem jelenik meg egyértelműen. Nem kerül ugyanakkor az InfoSoc-irányelvhez hasonló pontos módon meghatározásra, hogy a Szoftver-irányelv szerinti *technical devices* alatt mi értendő.<sup>2</sup>

Nem ugyanazt a jelentést hordozza tehát a két irányelv műszaki védelmi intézkedés fogalma. Ez az elhatárolás annak tükrében jelentős, hogy a műszaki védelmi intézkedésekre vonatkozó tartalmi rendelkezések is, a következőkben ismertetett módon, eltérően alakulnak.

### III. A műszaki védelmi intézkedésekre vonatkozó tartalmi rendelkezések az InfoSoc- és a Szoftver-irányelvben

Az InfoSoc-irányelv és a Szoftver-irányelv, a különböző szabályozási tárgykörre való tekintettel, eltérő jogi védelemben részesíti a műszaki védelmi intézkedéseket. A két normaszöveget

<sup>1</sup> C-128/11. sz., UsedSoft GmbH kontra Oracle International Corp. ügy (EU:C: 2012:407) 51. pont

<sup>2</sup> Maria-Christine Janssens: The Software Directive. In: EU Copyright Law (szerk. Irini Stamatoudi). Edward Elgar Publishing, Cheltenham 2021. 113. o.

összehasonlítva megállapítható, hogy az InfoSoc-irányelv védelmi szintje több ponton is magasabb, mint a Szoftver-irányelvé.

Egyfelől az InfoSoc-irányelv 6. cikk (1) bekezdése előírja, hogy a tagállamok kötelesek megfelelő jogi védelmet biztosítani a műszaki védelmi intézkedések szándékos vagy súlyosan gondatlan megkerülése ellen. A Szoftver-irányelv ezzel szemben nem tartalmaz ilyen rendelkezést, tehát önmagában a műszaki védelmi intézkedések megkerülése a számítógépi programok esetében az irányelv alapján nincs korlátozva.<sup>3</sup>

Másfelől a Szoftver-irányelv 7. cikk (1) bekezdés c) pontja csak azon eszközök forgalomba hozatala vagy kereskedelmi célú birtoklása vonatkozásában köti ki tagállamok intézkedési kötelezettségét, amelyek *kizárólag* a műszaki védelmi intézkedések megkerülésére szolgálnak. Az InfoSoc-irányelv 6. cikk (2) bekezdés c) pontja ezzel szemben minden olyan eszközzel, termékkel, alkatrészszel és szolgáltatással kapcsolatosan előírja ezt a kötelezettséget, amelynek *elsősorban* a műszaki védelmi intézkedések megkerülése a célja. Az InfoSoc-irányelv ráadásul a Szoftver-irányelvvvel ellentétben a szóban forgó eszközök vonatkozásában nem pusztán azok *forgalomba hozatalát*, illetve *kereskedelmi célú birtoklását* említi azon cselekmények között, amelyek ellen a tagállamoknak jogi védelmet kell biztosítaniuk, hanem egy ennél valamivel tágabb kört határoz meg, amelybe *az előállítás, behozatal, terjesztés, eladás, bérbeadás, értékesítési vagy bérbeadási célú reklámozás, valamint kereskedelmi célú birtoklás* tartozik.

A fentiekben túl az InfoSoc-irányelv a 6. cikk (2) bekezdés a) és b) pontjai további olyan, a Szoftver-irányelvben nem megtalálható szabályokat tartalmaznak, amelyek „*a hatásos műszaki intézkedés megkerülése céljából kínált, reklámozott, illetve forgalmazott*”, valamint „*a hatásos műszaki intézkedés megkerülésén kívül számottevő gazdasági jelentőséggel vagy céllal nem rendelkező*” eszközök, termékek, alkatrészek vagy szolgáltatások elleni megfelelő tagállami jogi védelem szükségességét írják elő.

Az előzeteket összegezve tehát megállapítható, hogy az InfoSoc-irányelv szigorúbb, magasabb szintű védelemben részesíti a műszaki védelmi intézkedéseket, mint Szoftver-irányelv. A Szoftver-irányelv szabályainak megengedőbb mivolta a számítógépi programok különleges tulajdonságaiból ered. A szoftverek esetében ugyanis fontos az együttes működtetés biztosítása, amely a különböző informatikai rendszerek közötti átjárhatóságot és kompatibilitást jelenti. Az uniós jogalkotó ezért annak érdekében, hogy a műszaki védelmi intézkedések ne képezhessék az együttes működtetés akadályát, a vonatkozó szabályokban alacsonyabb védelmi szintet szabott meg.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Janssen: i. m. 113. o.

<sup>4</sup> Bohdan Widła: More than a game: did Nintendo v PC Box give manufacturers more control over the use of hardware? Computer Law & Security Review 2017/2. sz. 247. o.

#### IV. A videójátékok szerzői jogi megítélése

A fentiek alapján belátható, hogy komoly különbség húzódik az InfoSoc- és a Szoftver-irányelv műszaki védelmi intézkedésekre vonatkozó szabályai között. Ebből következően fontos kérdés, hogy az egyes művek melyik irányelv hatálya alá esnek.

A videójátékok multimédiás művekként különböző, a szerzői jog által önállóan is védett műfajok összetételének tekinthetők. Három alapvető komponensre bonthatóak: képi elemekre (pl. állóképek, mozgóképek, 3D-modellek), hangelemekre (pl. hangfelvételek, zeneművek), illetve a számítógépes kódra.<sup>5</sup> A komplexitásból kifolyólag nem egyértelmű, hogy szerzői jogi értelemben minek minősülnek a videójátékok, amit jól illusztrál az eltérő nemzetközi jogalkalmazói gyakorlat.<sup>6</sup> Tekinthejtük a videójátékokat kizárólag számítógépi programnak, kizárólag audiovizuális műnek (ez a megközelítés ritka), vagy az előbbi kettő elemeit vegyítő összetett műnek.<sup>7</sup>

Az EUB a Nintendo v. PC Box ügyben arra az álláspontra helyezkedett, hogy a videójátékok többek mint pusztán számítógépi program, mivel a képi- és hangelemek a mű eredetiségében szerepet játszó, a „kódolást meghaladó alkotási értékkel bírnak”.<sup>8</sup> A Bíróság értelmezése szerint tehát a videójátékokat összetett műveknek kell tekinteni. Amennyiben ezt elfogadjuk, úgy az a műszaki védelmi intézkedésekre nézve kétféle következménnyel járhat.

Egyfelől megpróbálhatjuk a videójátékot alkotóelemeire szétbontani, a különböző elemeket pedig olyan védelemben részesíteni, mintha azok különálló, önmagukban is létező művek lennének. Ez a gyakorlatban azt jelentené, hogy az egyes műszaki védelmi intézkedések annak függvényében kerülnének a Szoftver-irányelv, vagy az InfoSoc-irányelv hatálya alá, hogy a komponens, amelynek védelmére hivatottak számítógépi programnak minősül-e vagy sem. Ezen megközelítésnek két gyenge pontja is van. Egyfelől nem egyszerű, sok esetben egyenesen lehetetlen eldönteni, hogy melyik alkotóelemet hivatott védeni a műszaki védelmi intézkedés.<sup>9</sup> Másfelől elképzelhető, hogy egyazon eszközzel egyszerre több komponens védelme is cél volt, ebben az esetben pedig megint csak kérdéses lenne, hogy az alkotóelemek közül melyik határozza meg az alkalmazandó irányelvet.

<sup>5</sup> Ashely S. *Lipson* – Robert D. *Brain*: Computer and Video Game Law. Carolina Academic Press, Durham 2009. 54.o.

<sup>6</sup> ld. Andy *Ramos* – Laura *López* – Anxo *Rodríguez* – Tim *Meng* – Stan *Abrams*: The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches. 2013. WIPO jelentés

<sup>7</sup> *Ramos* – *López* – *Rodríguez* – *Meng* – *Abrams*: i. m. 10–11. o.

<sup>8</sup> C-335/12. sz., Nintendo Co. Ltd és társai kontra PC Box Srl és társa ügy (EU:C:2014:25) 23. pont

<sup>9</sup> Tito *Rendas*: Lex Specialis(sima): Videogames and Technological Protection Measures in EU Copyright Law. European Intellectual Property Review 2015/1. sz. 33. o.

Amennyiben az összetett művek alkotóelemekre való felbontását elvetjük, úgy következik a második lehetőség. Ebben az esetben a műre mint egészre tekintünk, ezért azt kell eldöntenünk, hogy a *lex specialis* lesz-e hatályos, amely alá a mű egyik komponense tartozik, vagy a *lex generalis*, amely alá az összes többi alkotóelem. Ez a dilemma képezi a „*lex specialis* probléma” alapkérdését.

## V. A *lex specialis* probléma

Ahogy az már említésre került, a UsedSoft-ügy értelmében a Szoftver-irányelv *lex specialis* az InfoSoc-irányelvhez képest. A kérdés ezért az, hogy a videójátékok számítógépi program eleme megalapozza-e Szoftver-irányelv alkalmazását, vagy a többi komponensre tekintettel az InfoSoc-irányelv érvényesül. Az EUB a Nintendo v. PC Box ügyben úgy döntött, hogy a Szoftver-irányelv alkalmazhatósága kizárólag a számítógépi programokra korlátozódik, azaz a mű minden egyes alkotóelemének a *lex specialis* hatálya alá kell esnie ahhoz, hogy az szoftverként minősüljön.<sup>10</sup> Amennyiben nem így lenne, olvashatjuk a főtanácsnoki indítványban, akkor a nem számítógépi programnak minősülő elemek tekintetében megfosztanak a jogosultakat attól a magasabb szintű védelemtől, amelyet az InfoSoc-irányelv nyújt.<sup>11</sup>

A Bíróság álláspontjának helyességét a *lex specialis derogat legi generali* elv eltérő értelmezésére hivatkozva többen megkérdőjelezték.<sup>12</sup> A kritikák megértéséhez meg kell vizsgálni, hogy milyen *ratio* húzódik meg a *lex specialis* elv alkalmazása mögött. Egyfelől az a megfontolás, hogy a *lex specialis* közelebb van a kérdés lényegéhez, precízebb és részletesebb, mint az általános szabály, hiszen specifikusan az adott szabályozási tárgyra tekintettel alkották meg.<sup>13</sup> Másfelől pedig az a feltételezés, hogy a jogalkotó azért hozta meg a speciális szabályt, mert az volt a szándéka, hogy meghatározott tárgykörökben azt alkalmazzák az általános törvény helyett.<sup>14</sup>

A helyes eljárás ezen megfontolások tükrében az lenne, ha megvizsgálnánk, hogy mi az az ok, ami miatt a *lex specialis* megalkotásra került, és az fennáll-e a konkrét esetben.<sup>15</sup> A videójátékok kapcsán tehát a kérdés, amit minden alkalommal fel kell tennünk, hogy a videójátékok is osztrják-e a számítógépi programok azon tulajdonságait, ami miatt azok a speciális szabályozás hatálya alá kerültek. Amennyiben igen, úgy a videójátékokra is a Szoftver-irányelv rendelkezéseit kell alkalmazni, ellenkező esetben pedig az InfoSoc-irányelvhez kell fordulni. Megjegyzendő, hogy ebben az esetben sem sérülne a számítógépi program és az audiovizuális elemek egymástól való elválaszthatatlansága,

<sup>10</sup> C-335/12. sz., Nintendo Co. Ltd és társai kontra PC Box Srl és társa ügy 23. pont

<sup>11</sup> C-335/12. sz., Nintendo Co. Ltd és társai kontra PC Box Srl és társa ügy Sharpston főtanácsnok indítványa (EU:C:2013:581) 35. pont

<sup>12</sup> ld. Marcella Favale: A Wii too stretched? The ECJ extends to game consoles the protection of DRM on tough conditions. European Intellectual Property Review 2015/2 sz. 101–106.o., illetve Rendas: i. m. 39. o.

<sup>13</sup> Rendas: i. m. 40. o.

<sup>14</sup> Silvia Zorzetto: The Lex Specialis Principle and its Uses in Legal Argumentation. Eunómia 2013/3. sz. 66. o.

<sup>15</sup> Rendas: i. m. 15. o.

amelyre a Nintendo v. PC Box ügyben a főtanácsnok is hivatkozott,<sup>16</sup> hiszen a videójáték teljes egészében kerülne az eset körülményeitől függően akár az InfoSoc-, akár a Szoftver-irányelv hatálya alá.

## **VI. Záró megjegyzések**

Jelen állás szerint az Európai Unió szerzői jogában a videójátékok semmilyen körülmények között nem minősülhetnek számítógépi programnak. Ez a műszaki védelmi intézkedések szempontjából véleményem szerint nem célravezető, mivel a videójátékok számítógépes kód elemei számítástechnikai értelemben nem mutatnak olyan specialitást más szoftverekhez képest, amely indokolná ezt a megkülönböztetést. Sőt, az InfoSoc-irányelv általános szabályai nincsenek, jellegüknél fogva nem is lehetnek figyelemmel olyan technológiai sajátosságokra, amelyekre a Szoftver-irányelv ügyelt. Összességében ezért az irányadó szerzői jogi szabályok olyan, eltérő értelmezésére lenne szükség, amely tekintettel van a videójátékok számítógépi program minőségére.

---

<sup>16</sup> C-335/12. sz., Nintendo Co. Ltd és társai kontra PC Box Srl és társa ügy főtanácsnoki indítvány 35. pontja